

NINTENDO **3DS**™



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

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Nintendo 3DS**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : <http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm>

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

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes

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

2) Codes de niveaux

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

3) Cheat codes

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

4) Codes Action Replay

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

5) Astuces diverses

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

AVERTISSEMENT :

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

LISTE DES JEUX

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

A

- » [Adventure Island](#)
- » [Avenging Spirit](#)

B

- » [Blazblue : Continuum Shift II](#)

C

- » [Captain America : Super Soldat](#)
- » [Cartoon Network : Le Choc Des Héros](#)
- » [Cave Story 3D](#)
- » [Code of Princess](#)
- » [Crimson Shroud](#)
- » [Cubic Ninja](#)

D

- » [Dead or Alive : Dimensions](#)
- » [Dillon's Rolling Western](#)

E

- » [E.X. Troopers](#)

F

- » [F-Zero : Maximum Velocity](#)
- » [Fallblox](#)
- » [Fire Emblem : Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi](#)
- » [Fire Emblem : Awakening](#)
- » [Fire Emblem : The Sacred Stones](#)
- » [Fortified Zone](#)
- » [Freakyforms : Vos Créations Prennent Vie !](#)
- » [Frogger 3D](#)

G

- » [Gargoyle's Quest](#)
- » [Gunman Clive](#)

H

- » [Hana Samurai : Art of the Sword](#)
- » [Hatsune Miku Project Mirai](#)
- » [Heroes of Ruin](#)

K

- » [Kid Icarus](#)
- » [Kid Icarus Uprising](#)
- » [Kingdom Hearts 3D : Dream Drop Distance](#)
- » [Kirby et le Labyrinthe des Miroirs](#)
- » [Kirby's Adventure](#)
- » [Kirby's Dream Land](#)

L

- » [Lego Batman 2 : DC Super Heroes](#)

- ✂ [Lego Le Seigneur des Anneaux](#)
- ✂ [Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo](#)
- ✂ [Les Mondes de Ralph](#)
- ✂ [Les Sims 3](#)
- ✂ [Lock'n Chase](#)

M

- ✂ [Mario Kart 7](#)
- ✂ [Mario Kart : Super Circuit](#)
- ✂ [Mario Tennis Open](#)
- ✂ [Mario vs. Donkey Kong](#)
- ✂ [Mega Man : Dr. Wily's Revenge](#)
- ✂ [Metal Gear Solid : Snake Eater 3D](#)
- ✂ [Metroid](#)
- ✂ [Metroid Fusion](#)
- ✂ [Mighty Switch Force !](#)
- ✂ [Mutant Mudds](#)

N

- ✂ [Naruto Powerful Shippuden](#)
- ✂ [Naruto Shippuden 3D : The New Era](#)
- ✂ [New Super Mario Bros. 2](#)
- ✂ [Nintendogs + Cats Bouledogue Français & ses Nouveaux Amis](#)
- ✂ [Nintendogs + Cats Caniche Toy & ses Nouveaux Amis](#)
- ✂ [Nintendogs + Cats Golden Retriever & ses Nouveaux Amis](#)

O

- ✂ [One Piece Unlimited Cruise SP](#)
- ✂ [One Piece Unlimited Cruise SP 2](#)

P

- ✂ [Paper Mario : Sticker Star](#)
- ✂ [Pet Zombies](#)
- ✂ [Pilotwings Resort](#)
- ✂ [Pokédex 3D](#)
- ✂ [Pokédex 3D Pro](#)
- ✂ [Pokémon Mystery Dungeon : Gates to Infinity](#)
- ✂ [Professeur Layton et le Masque des Miracles](#)
- ✂ [Project X Zone](#)
- ✂ [Pullblox](#)

Q

- ✂ [Qix](#)

R

- ✂ [RAdar Pokémon](#)
- ✂ [Rayman Origins](#)
- ✂ [Resident Evil : Revelations](#)
- ✂ [Resident Evil : The Mercenaries 3D](#)
- ✂ [Rhythm Hunter : HarmoKnight](#)
- ✂ [Rhythm Thief & les Mystères de Paris](#)
- ✂ [Ridge Racer 3D](#)

S

- ✂ [Sherlock Holmes : Le Mystère de la Ville de Glace](#)

- ✂ [Spider-Man : Aux Frontières du Temps](#)
- ✂ [Spirit Camera : Le Mémoire Maudit](#)
- ✂ [Sports Island 3D](#)
- ✂ [Starfox 64 3D](#)
- ✂ [Steel Diver](#)
- ✂ [Super Mario 3D Land](#)
- ✂ [Super Mario Bros.](#)
- ✂ [Super Mario Land](#)
- ✂ [Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins](#)
- ✂ [Super Monkey Ball 3D](#)
- ✂ [Super Pokémon Rumble](#)
- ✂ [Super Street Fighter IV 3D Edition](#)

T

- ✂ [Tales of the Abyss](#)
- ✂ [Tennis](#)
- ✂ [The Amazing Spider-Man](#)
- ✂ [The Denpa Men : They Came by Wave](#)
- ✂ [The Legend of Zelda](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Link's Awakening DX](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D](#)
- ✂ [The Legend of Zelda : The Minish Cap](#)
- ✂ [Theatrhythm Final Fantasy](#)
- ✂ [Thor : Dieu du Tonnerre](#)
- ✂ [Trip World](#)

V

- ✂ [Virtue's Last Reward](#)

W

- ✂ [Wario Land 4](#)
- ✂ [Wario Land II](#)
- ✂ [Wario Ware Inc. : Mega Mini-Jeux](#)
- ✂ [Wrecking Crew](#)
- ✂ [WWE All Stars](#)

X

- ✂ [Xevious](#)

Y

- ✂ [Yoshi's Island : Super Mario Advance 3](#)

Z

- ✂ [Zelda II : The Adventure of Link](#)

Ace Combat : Assault Horizon Legacy

© Namco 2011

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

MENU DES MUSIQUES

En terminant le jeu dans n'importe quel mode de difficulté, vous débloquerez un menu permettant d'écouter toutes les musiques du jeu.

Adventure Island

© Hudson Soft 2011

+ D'INFOS

FORUM

CHEAT CODE

A l'écran principal, entrez le mot de passe : 0894, puis faites OK. Vous aurez alors 99 pour chaque caractéristique.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, A, B, A, B.

Avenging Spirit

© Jaleco 2011

+ D'INFOS

FORUM

⬇ JEU PLUS DIFFICILE

Voici une astuce pour rendre vos ennemis plus difficiles à tuer, et qu'ils provoquent plus de dommages. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez simultanément sur Haut, A et B. Si le code a fonctionné, vous entendrez un son.

⬇ PASSER UN NIVEAU

Pressez Start puis faites : **A, B, B, A, A, B, B, A.**

⬇ ETRE INVINCIBLE

Dans certains niveaux, vous pourrez rencontrer un bonhomme assez mystérieux, presque invisible. Voici à quoi il ressemble :

A première vue, il est totalement inutile : il ne peut pas vous blesser et vous ne pouvez pas l'attaquer non plus.

Toutefois, vous avez l'opportunité de devenir temporairement invincible lorsque vous vous emparez de son corps !

⬇ LES TROIS CLEFS DU JEU

Au fil du jeu, il est possible de récupérer trois clefs secrètes, la première étant facile à trouver, la seconde un peu moins, et la dernière relevant plutôt de la réflexion. Une fois les trois clefs en main, vous pourrez, au dernier niveau, débloquent le personnage ultime du jeu. Celui-ci vous permettra de vaincre le boss sans trop de problèmes. Attention ! Si vous passez un niveau contenant une des clefs sans la prendre, vous n'y aurez plus jamais accès, donc pensez bien à toutes les récupérer.

Pour la première, c'est assez simple, comme dit plus haut. Elle se trouve au stage 2, il vous faut vous rendre dans la salle indiquée par la flèche rouge :

Voilà pour la première clef. A présent, voici la localisation de la seconde clef, au stage 5 :

La méthode pour obtenir la dernière, au stage 6, est quelque peu différente. En effet, vous aurez à sauter sur des blocs avec une lettre afin de rassembler au final le mot " GHOST ", ce qui ouvrira une salle menant à la dernière clef. Voici l'emplacement de chaque lettre (notez que l'ordre est indifférent) :

Lettre G :

Lettre H :

Lettre O :

Lettre S :

Lettre T :

Une fois les lettres rassemblées, rendez-vous à cet endroit pour récupérer la clef :

Maintenant, vous avez tout ce qu'il vous faut pour incarner l'ennemi le plus puissant du jeu. Ou plutôt l'ennemie, puisqu'en effet, c'est une fille. Elle tue tous ses ennemis en un seul coup (hormis le boss évidemment) et saute à des hauteurs hallucinantes, plus qu'aucun autre personnage. Voici la salle où elle se trouve :

Notez également qu'elle est unique.

📌 COMMENCER LE JEU AVEC DES PERSONNAGES DIFFÉRENTS

Lorsque vous commencez le jeu d'une manière normale, vous avez le choix entre trois persos de départ, à savoir ceux-ci :

Un code permet d'en avoir des plus puissants, mais en contrepartie, les ennemis que vous rencontrerez dans le jeu vous occasionneront plus de dégâts. Appuyez sur **Haut + B + A** en même temps sur l'écran titre. Un petit bruit viendra confirmer le code. Voici le choix de persos que vous aurez donc une fois ce code enclenché :

📌 QUELQUES PASSAGES SECRETS

Voici quelques passages secrets aux mondes 3, 4, et 6.

Stage 3

Bug ou pas, on peut passer dans le mur qui surplombe le début du niveau.

Stage 4

Ce passage secret mène à un personnage rendant temporairement invincible ainsi qu'à un régénérateur de vie pour votre esprit.

Stage 6

Là encore, vous avez l'opportunité de passer au travers d'un mur. Au bout de ce dernier se trouve un ennemi assez puissant tirant des lasers dévastateurs. Tant mieux pour vous, emparez-vous de son corps et continuez le niveau avec.

STAGE 1

Ce niveau constitue le premier d'une courte série de six, et c'est dans une ville plutôt guillerette que le stage se passe.

Avant de commencer la partie, vous aurez une palette de personnage mise à votre disposition. Il vous faudra choisir celui que vous trouvez le plus à-même de vous satisfaire puisque c'est celui que vous serez amené à contrôler en ce premier niveau. Notez que vous pourrez changer à volonté d'ennemi en appuyant sur select et en sélectionnant un ennemi près de vous pendant l'aventure. Bref, voici un donc un court aperçu des bonhommes proposés :

- Le renard : Il ne saute pas particulièrement haut. Sa plus grande qualité réside dans sa résistance face aux attaques ennemies. Sa propre attaque est le lancer de flamme.

- L'homme au chapeau : Un personnage " de base ". Il ne saute pas non plus très haut, et ne bénéficie d'aucune qualité particulière sinon son attaque qui lui permet de tirer une balle de son arme s'en allant très loin avant de disparaître. Un bon choix pour éliminer les ennemis à distance.

- La fille : Elle, c'est tout le contraire. En effet, elle saute très haut, utile pour les esquives et pour atteindre les plates-formes hautes en général. Attention toutefois, elle dispose d'une faible résistance aux attaques. Son pouvoir personnel est le lancer d'une sorte de demi-cercle qui ne fera qu'un petit bout de chemin avant de disparaître.

Si aucun de ces personnages ne vous plaît, prenez-en un aléatoirement, emparez-vous du corps d'un protagoniste se trouvant dans le niveau 1, puis suicidez-vous avant de revenir sur le niveau avec le personnage désiré. Aucuns soucis pour les vies dans Avenging Spirit, il n'y en a pas !

Passons maintenant à la solution pure et dure. Vous atterrissez donc dans le niveau 1, en face d'un gratte-ciel qui est d'ailleurs utilisable comme plate-forme. Tout en haut se trouve un ennemi peu envoutant, éliminez-le ou passez votre chemin, mais il est déconseillé de s'emparer de son corps. A droite se trouve un ascenseur qui vous permet de passer au-dessus du gros bloc infranchissable, servez-vous en, puis continuez votre route tranquillement.

Là où la fille se trouve, c'est-à-dire sur une plate-forme un peu élargie, se trouve moult escaliers. Montez-les afin d'apercevoir au bout un régénérateur de vie. Attention, il est protégé par un ennemi renard. Voici l'occasion pour vous de découvrir le potentiel de défense que renferme l'animal.

Il serait dommage de ne pas prendre ce bonus, donc chipez-le discrètement puis repartez à droite, où vous trouverez également un régénérateur de santé pour votre perso. Notez que si vous tombez dans les épines, le niveau se rechargera et vous recommencerez depuis son début, mais rien de bien grave en soi puisqu'Avenging Spirit ne dispose d'aucun compteur de vie. Bref, après quelques péripéties supplémentaires, vous devrez arriver vers la fin du niveau, caractérisée par la sortie vers le boss. Quelques bonus se situent un peu plus haut pour que votre esprit récupère sa santé.

A présent, voici le boss à proprement parler. Il s'agit d'un ver de terre bien ridicule sortant du sol à partir de n'importe quelle partie des plates-formes. Il crache également des rayons lasers, toutefois bien simple à esquiver. Pour le battre, martelez-le de coups lorsqu'il pointe le bout de son nez, comme le montre la vidéo.

STAGE 2

Un stage prenant place dans un endroit un peu moins gai que le niveau qui le précède, et cela se remarque notamment par la musique quelque peu " militaire ". Allez, prenez votre courage à deux mains, et c'est parti pour boucler le niveau.

Commencez par monter la série d'escaliers surveillée par un homme au regard malicieux qu'il vous est possible de contrôler, cela ne dépend que de vous. Ceci fait, prenez l'ascenseur de gauche, puis laissez-vous glisser dans la brèche encore plus à gauche afin de dénicher un bonus pour la santé de votre esprit. Suite à ça, dirigez-vous à droite. Une plate-forme disparaît et réapparaît régulièrement, il vous faut deviner le bon moment pour sauter dessus, puis continuer. Là, esquivez le vide en vous accrochant aux plates-formes mobiles. Un peu plus loin, vous devrez croiser un ennemi puissant, n'hésitez pas une seconde à vous l'approprier, il s'agit d'un robot à la résistance développée et au pouvoir redoutable. Avec lui, vous pourrez également planer pendant un saut. Dans tous les cas, prenez le bonus de santé en

hauteur et montez dans le niveau.

Suite à cela, allez à droite, et prenez garde à l'ennemi possédant la faculté de vol. Entrez dans la salle que vous croiserez afin d'y récupérer une clef sur les trois du jeu, qui permettent de débloquent un ultime secret à la fin du jeu. Continuez à aller à droite, vous trouverez alors un ennemi intéressant mais moins que le robot que vous avez croisé précédemment. Ignorez-le donc, prenez le bonus situé juste au-dessus, et descendez. Il suffit d'esquiver les rayons lasers. Plusieurs bonus sont là encore mis à votre profit, notamment près de l'homme jetant des bombes, et dans le coin à gauche, après avoir descendu.

Maintenant, c'est au tour du boss. Le principe ? Attendre qu'il ouvre sa barrière pour l'attaquer, le tout en esquivant la massue qui tente sans cesse de vous écrabouiller. Une petite vidéo pour illustrer ce combat ?

STAGE 3

Nocturne. Voici le mot qui pourrait définir ce stage. Au début de celui-ci, une myriade d'ascenseurs vous attend. Empruntez-les tous jusqu'au dernier, le plus en haut, à gauche, afin de trouver un régénérateur de santé pour le perso. A droite, utilisez le passage secret dans le mur, afin d'arriver en avance sur le niveau.

Allez un peu à droite pour découvrir un personnage intéressant. En effet, celui-ci dispose de canons à tête chercheuse. En d'autres termes, ceux-ci iront directement exploser sur les ennemis afin de leur faire subir des dégâts. Utile pour les ennemis, et encore plus pour le boss de fin de niveau, il est donc très recommandé de prendre son corps. Ceci fait, retournez à gauche et descendez.

Continuez votre périple en maintenant la droite, et le stage sera bouclé. Pensez également à récupérer les différents bonus présents dans cette fin de level, ils ne sont pas bien cachés. Mais désormais, en route pour le boss !

Il s'agit là d'un serpent qui crache des boules dévastatrices... Il vous suffit de les éviter et de l'attaquer en alternant entre les différentes plates-formes mises à votre disposition. Si vous avez le perso qui dispose des canons à tête chercheuse, le combat sera beaucoup plus simple.

STAGE 4

Vous aimez les égouts ? Non ? Eh bien tant pis, serai-je tenté de dire, puisque ce niveau se passera entièrement dans un souterrain délabré mais paradoxalement regorgeant d'ennemis.

La première partie du niveau est assez linéaire. Il vous suffit de maintenir la droite en prenant en compte le ralentissement dû à l'eau qui coule dans le sens inverse de votre destination. Nombreux sont les ennemis, mais peu sont ceux intéressants. Eventuellement, emparez-vous du corps de l'homme blanchâtre attaquant à coup de météores, mais sinon, gardez votre perso.

A présent, passons à la seconde partie du niveau. Elle débute avec une grande coulée d'eau qu'il faudra bien sûr escalader. Au bout se trouve notamment un ennemi assez puissant, libre à vous de vous en emparer ou non. Descendez dans le grand trou et, si vous désirez un bonus de santé ainsi qu'un personnage rendant temporairement invincible, passez dans le mur, à gauche. Sinon, continuez à droite, où vous aurez à éliminer une grande série d'ennemis tous plus encombrants les uns que les autres. Heureusement, le boss arrive juste après ça.

Là encore, il s'agit d'une espèce de gros ver de terre gluant... Il crache deux fois d'affilée un liquide empoisonné avant de s'envoler en invoquant une pluie de poison, ce qui vous blesse évidemment. Il faut ainsi l'attaquer pendant qu'il crache jusqu'à ce qu'il passe l'arme à gauche.

STAGE 5

Un niveau composé de nombreuses portes et d'une ambiance délibérément guillerette. Avancez tout droit, puis entrez dans la partie suivante. Vous trouverez des flammes qui s'activeront dès que vous attaquerez, donc prenez garde et utilisez votre pouvoir au bon moment. Au bout de cette salle, il y a deux portes, une en haut et l'autre en bas. Celle du bas mène à un objet bonus, l'autre vous emmène dans la suite du niveau.

Vous arrivez ensuite dans une autre partie du niveau. Si vous prenez la porte du haut, vous obtiendrez la seconde clef du jeu, sinon, allez à droite, et montez la pléthore d'escalier. Cela vous fera poursuivre votre aventure.

Avancez toujours dans le niveau, la salle suivante se voulant plutôt courte. En effet, il ne vous faut qu'éviter un personnage volant et des picots ainsi que récupérer une amélioration de santé pour l'esprit. La salle qui la suit est de la

même tournure. Elle contient toutefois deux portes, encore une fois. Celle du haut vous emmène vers un objet bonus tandis que celle du bas vous fera poursuivre le niveau.

Continuez. La partie qui suit contient un bonus de santé pour votre perso. Prenez la porte du haut après l'avoir pris, puis avancez encore dans une salle dotée de plates-formes qui s'activent de façon régulière. Prenez garde à l'ennemi volant qui est tout de même bien embêtant, et aux robots de la salle suivante qui le sont encore plus. Si vous allez derrière les machines, vous ferez apparaître une amélioration de santé pour votre esprit.

C'est presque fini maintenant, vous n'êtes plus qu'à trois salles du boss. L'avant avant-dernière se délimite en deux portes, celle du haut vous emmène à un régénérateur de vie pour le personnage, ce qui sera utile pour le boss qui va arriver très prochainement. La porte du bas, quant à elle, vous transporte à l'avant-dernière salle... L'occasion ou jamais de prendre un ennemi qui vous attire pour combattre le boss. Enfin, la dernière salle ne constitue qu'un simple passage avec trois ninjas assez coriaces qui se présenteront à vous.

Chose promise, chose due. Voici le boss. C'est une sorte de chenille capable de voler sur toute la surface de l'écran... Pour l'éliminer, bombardez sa tête, et ce, quelques dizaines de fois.

STAGE 6

Le voilà enfin, le dernier niveau d'Avenging Spirit et qui plus est, ce n'est pas un des plus anodins. En fait, il est très court si vous ne prenez pas la peine de récupérer la troisième et dernière clef, qui servira justement à la fin de ce niveau afin de débloquer le personnage ultime du jeu. Bref, passons à l'action.

Il y a plusieurs solutions de passage, mais il est fortement recommandé de passer en haut. Ainsi, vous allez dénicher un objet bonus et les ennemis ne seront que peu nombreux. Continuez par la suite à droite, où vous trouverez un régénérateur de vie pour votre esprit et un homme rendant temporairement invincible. Prenez l'ascenseur qui se trouve juste à sa gauche, et remontez à l'aide des plates-formes mobiles. Ceci fait, maintenez la gauche afin de découvrir un autre objet bonus, puis descendez afin d'atterrir dans la seconde partie de ce niveau.

A présent, il faut jouer à la recherche des clefs. Sachez qu'il faut trouver les plates-formes marquées par une lettre composant le mot " Ghost ", qui signifie littéralement fantôme. Les deux premières plates-formes G et H se trouvent devant vos yeux, juste à gauche de l'échelle. Ensuite, pour trouver les autres, il va falloir aller un peu plus loin. Un passage secret dans le mur de gauche permet d'accéder directement à l'endroit où se trouve la lettre O. Avancez donc, et montez les plates-formes pour y atteindre cette lettre. Afin d'arriver à la lettre S, il est fortement conseillé d'incarner un ennemi volant, vous pouvez en croiser dans les alentours de la lettre O. Ainsi, vous n'aurez plus qu'à voler un peu sur la droite, et le tour est joué pour les deux dernières lettres. Si toutefois vous décidez de garder votre perso actuel, prenez l'échelle de gauche et montez, avant de poursuivre sur la droite en affrontant moult ennemis bien encombrants. C'est bon, vous avez toutes les lettres ? Parfait, rendez-vous dans le grand trou à gauche de la lettre O et laissez-vous tomber, vous arriverez devant une porte menant à la dernière clef. A présent, prenez-la et retournez au point de départ. Montez l'échelle, allez à droite, et ouvrez la porte nécessitant les trois clefs. Surprise, vous incarnez le perso le plus puissant du jeu ! Maintenant, reste plus qu'à affronter le boss ultime. Pas si fort que ça, d'ailleurs.

Il s'agit d'un drôle de bonhomme à l'intérieur d'un véhicule atypique lui permettant de voler. Il crache des canons à tête chercheuse et peu vous écraser ou vous attraper avec sa pince. Rassurez-vous, rien de bien difficile, et il suffit de l'attaquer de front pour le tuer. Notez que vous pouvez vous protéger de ses canons à l'aide des plates-formes présentes ici et là.

Blazblue : Continuum Shift II

© Arc System Works 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 REVOIR LES CRÉDITS

Une fois le mode Arcade terminé, vous pouvez revoir les crédits de fin (version arcade) à volonté depuis la galerie.

Une fois la vraie fin du mode Story obtenue, vous pouvez revoir les crédits de fin (version console) à volonté depuis la galerie.

📌 PERSONNAGES UNLIMITED

Unlimited Arakune

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Bang

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Carl

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Hakumen

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Hazama

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Jin

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Lambda

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Litchi

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Makoto

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Mu

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Noel

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Platinum

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Rachel

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Ragna

Avoir un profil de niveau 8 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Tager

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Taokaka

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Tsubaki

Avoir un profil de niveau 6 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

Unlimited Valkenhayn

Avoir un profil de niveau 7 pour débloquer ce personnage dans la galerie.

📖 CHAPITRES BONUS DU MODE STORY

Scénario bonus 1 : Académie militaire

Voir la canon ending de Noel en mode Story.

Scénario bonus 2 : Secteur 7

Voir la bad ending de Tager en mode Story.

Mu-12

Terminez le mode Arcade avec n'importe quel personnage, en dehors de Noel, en exécutant au moins 3 Astral Finish et sans vous faire toucher une seule fois.

Ragna

Terminez le mode Arcade avec Mu-12 en exécutant au moins 3 Astral Finish et sans vous faire toucher une seule fois.

Captain America : Super Soldat

© Sega / High Voltage 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

TOUS LES COSTUMES

Costume classique

Trouver toutes les reliques de Zemo.

Costume Ultimate

Terminer le jeu une fois.

Cartoon Network : Le Choc Des Héros

© Deep Silver / Papaya Studio 2011

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

↓ PERSONNAGES DU MODE BATTLE

Blossom

Remporter 12 matches en mode Battle.

Bubbles

Remporter 7 matches en mode Battle contre le CPU.

Captain Knuckles

Remporter 3 matches en mode Battle contre le CPU.

Captain Planet

Remporter 75 matches en mode Battle.

Father

Remporter 42 matches en mode Battle.

Grim

Remporter 25 matches en mode Battle.

Mojo Jojo

Remporter 63 matches en mode Battle.

Monkey

Remporter 18 matches en mode Battle.

Samurai Jack

Remporter 33 matches en mode Battle.

Vilgax

Remporter 52 matches en mode Battle.

Cave Story 3D

© Nicalis / Pixel 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

LISTE DES ARMES

Cave Story propose un total de 10 armes, mais vous ne pourrez en porter que 5 à la fois.

Une fois qu'une arme est échangée ou améliorée, il est impossible de faire marche arrière (à l'exception de l'échange Blade <=> Nemesis).

Polar Star

Localisation : First Cave

Arme de base qui s'obtient au début du jeu. Peut être échangée ou améliorée plus tard (Machine Gun/Snake/Spur).

Missile Launcher

Localisation : Egg Observation Room

Si vous le ratez dans cette salle, il apparaîtra dans n'importe quel autre coffre qui contiendrait normalement un upgrade du nombre de munitions.

S'améliore en Super Missile Launcher plus tard.

Fireball

Localisation : Dans la maison de Santa, à Grasstown/Bushlands, après lui avoir rendu sa clé.

Echangeable plus tard contre le Snake (vous devrez aussi posséder le Polar Star).

Bubbler

Localisation : Utilisez un Jellyfish Juice dans la cheminée de l'Assembly Hall du village des Mimigas.

Machine Gun

Localisation : Curly vous donne cette arme en échange de votre Polar Star après l'avoir vaincue dans la Sand Zone.

Vous pouvez améliorer la vitesse de rechargement de l'arme grâce au Turbocharger qui se trouve dans le magasin du Labyrinthe.

Si vous avez accepté l'échange de Curly, vous ne pourrez plus avoir le Snake ou le Spur. Si vous n'avez pas accepté, vous ne pourrez plus obtenir la Machine Gun une fois la Sand Zone terminée.

Blade

Localisation : King vous lègue cette arme après avoir vaincu Toroko Enragée.

Echangeable plus tard contre le Nemesis.

Snake

Localisation : Magasin du Labyrinthe. Parlez au PNJ derrière la caisse et il combinera, si vous êtes d'accord, votre Polar Star et le Fireball pour en faire cette arme puissante.

C'est la seule arme qui peut tirer à travers les murs.

Si vous avez la Machine Gun, vous ne pourrez plus avoir cette arme.

Spur

Localisation : Retournez à l'endroit où vous avez trouvé le Polar Star au début du jeu et parlez au PNJ qui s'y trouve. A l'inverse des autres armes où il faut collecter des petits morceaux d'énergie pour faire augmenter leur niveau, celle-ci se charge d'elle-même en restant appuyé sur la touche de tir.

Une fois le Spur en poche, allez au magasin du Labyrinthe pour obtenir le Whimsical Star. En chargeant le Spur au niveau Max, vous ferez apparaître des petites étoiles qui graviteront autour de vous en infligeant des dégâts aux ennemis alentours.

Si vous avez la Machine Gun ou le Snake, vous ne pourrez plus avoir cette arme.

Super Missile Launcher

Localisation : Boulder Chamber, après avoir vaincu Balrog.

Nemesis

Localisation : Maison en bas de l'Outer Wall. S'obtient en échangeant votre Blade à Little Man.

Vous devez d'abord ramener Little Man chez lui avant de pouvoir procéder à l'échange. Il se trouve dans le cimetière du village des Mimigas. Il est à peine plus haut qu'une herbe alors ouvrez bien les yeux.

A ne faire monter en niveau sous aucun prétexte, sauf si vous souhaitez tirer des canards qui font 1 point de dégâts.

C'est la seule arme qui devient moins puissante en montant de niveau, et il suffit d'un seul petit morceau d'énergie pour ça.

Vous pourrez reprendre votre Blade en parlant à Little Man.

Code of Princess

© Agashima Entertainment 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 RÉCOMPENSES

Cerceau d'argent (accessoire +5 Atk +5 Vit +5 Espr)

Valider 500 quêtes.

Cerceau d'or

Remporter 100 matches VS.

Pegasus (arme +15 D)

Valider 100 quêtes.

True Mars (arme Flare P+32)

Valider 1000 quêtes.

True Seraph

Valider 100 quêtes coop.

True Unicorn

Remporter 1 match VS.

📌 TOUS LES PERSONNAGES EN MODE COOP ONLINE

Valider 100 quêtes.

📌 CRÉDITS DE FIN DE JEU

Visionnez la séquence "A Thousand Years..." pour pouvoir revoir les crédits directement depuis le menu des quêtes.

PERSONNAGE BONUS

Terminez la campagne pour pouvoir incarner un nouveau personnage dans les quêtes bonus.

TOUS LES PERSONNAGES

Alchemia

Réussir la quête bonus Little Witch.

Boss Jupponogi

Réussir toutes les quêtes des modes Bonus et Free Mission.

Distille

Réussir la quête bonus Fallen Angel.

General Jupponogi

Réussir la quête bonus Return of the Ninja.

Joe the LionGate

Réussir la quête bonus Eclipse Calibur.

King Golgius

Terminer la campagne avec Allegro.

Marco Neko

Réussir la quête bonus Epic Mandrake.

Schwartz

Terminer la campagne avec Solange.

The Guardian

Terminer la campagne avec Zozo.

Crimson Shroud

© Level-5 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACCÈS AU CHAPITRE 3

Pour quitter le chapitre 2, vous devez aller dans la zone Confessionnal en ayant en votre possession l'item Obsidian Daphne, puis affronter la Lich à Geyrsem Waterway. Pour obtenir l'objet en question, vous devez affronter les squelettes mages de Geyrsem Waterway jusqu'à ce qu'ils droppent l'Obsidian Daphne. Ceci n'est possible qu'en éliminant les ennemis dans un certain ordre : d'abord les squelettes archers, puis les squelettes mages, et enfin les squelettes guerriers.

SOLUTION COMPLÈTE

Premier run

Chapitre 1 : Genesis

Le chapitre s'ouvre sur la présentation des trois protagonistes principaux. Tentez de réveiller Frea pour lui administrer des soins. Au moment où Flint la questionnera sur l'endroit où se trouve Giauque, l'aventure a proprement parler débutera.

Face à l'attaque des gobelins, déplacez-vous pour éviter la flèche (dodge) ou parez l'attaque (parry). Le tirage des dés déterminera si votre tentative a réussi ou échoué.

Alors que les gobelins s'apprêtent à riposter par une attaque physique et une seconde salve de flèche, Lippi (le 3ème héros) fait son apparition. La petite équipe de chasseurs est désormais au complet. Ce premier combat fera office de didacticiel pour tous les autres affrontements qui se dérouleront au cours du jeu.

Didacticiel système de combat

Chaque personnage dispose de différentes capacités séparées en 3 catégories distinctes : les attaques, les skills pour buffer le groupe et debuffer les ennemis (nécessitent des MP) et des objets auxquels les aventuriers peuvent recourir pour améliorer leurs capacités défensives et offensives.

Attaquez le premier goblin avec Lippi (DPS distant), vous pouvez avoir recours à ses skills (focus) pour augmenter la précision de ses attaques. Ce sera ensuite au tour de Frea (Heal/mage), commencez par utiliser le skill " meditation " afin d'augmenter sa jauge de mana (MP), ce qui lui permettra d'utiliser la magie pour combattre ou soigner les autres membres de l'équipe. Ce sera ensuite au tour de Giauque (CAC), un bon moyen d'améliorer son efficacité est d'utiliser le skill " inspire " qui lui confèrera une plus grande puissance d'attaque durant un certain nombre de tours. Concentrez vos attaques sur un goblin jusqu'à temps qu'il tombe, puis occupez-vous du second.

Didacticiel système de butin

Une fois la victoire acquise, vous pourrez visualiser le butin. Selon vos performances en combat, vous obtiendrez des "

barter points " (points de troc) qui vous permettront de faire l'acquisition de certains des objets de valeur lootés par vos ennemis.

Si Crimson Shroud n'offre pas de système de gain d'expérience, vous gagnerez de nouveaux sorts et techniques à l'issue de certains combats. En revanche, chaque personnage ne pourra apprendre qu'un seul skill à la fois (les autres resteront disponibles dans la liste pour un apprentissage futur si vous le souhaitez).

Rahab Palace Grounds : 1st gate

Après la courte cinématique, vous serez face à la carte du Palais de Rahab (1st gate). Rejoignez la zone Malora's Garden. Dirigez-vous à droite dans la salle Ruahnan's Ablutory. Vous y trouverez un coffre non verrouillé qui contient divers équipements de qualité supérieure. Après avoir équipé ces nouveaux équipements (depuis le sous-menu " gear ", revenez sur vos pas pour vous rendre à la seconde porte au nord de la carte.

Devant l'imposante porte, 3 silhouettes ennemies se dessinent, vous avez l'occasion de tenter une attaque surprise matérialisée par un lancer de dés qui déterminera le nombre de tours bonus dont vous bénéficierez avant que les ennemis ne puissent vous attaquer.

Le tour débute avec Lippi, vous pouvez utiliser un objet pour augmenter votre mana pool et pouvoir choisir un skill. Commencez par attaquer le Goblin A, l'objectif étant de l'éliminer pour avoir l'avantage lorsque le groupe adverse sera en mesure de riposter. Ce nouveau combo vous permettra de vous familiariser avec le système de combo et de dés bonus (à ajouter au chiffre de dégâts pour les augmenter selon le jet obtenu ou à ajouter au chiffre de toucher pour augmenter la précision).

Vous aurez ensuite accès à deux nouvelles zones Western Cloister et Eastern Cloister. Commencez par explorer Western Cloister.

Rahab Palace Grounds : 2nd gate

Choisissez l'option " Reminisce " dans les dialogues afin que Frea raconte une partie de son histoire. Vous obtiendrez l'accès à une nouvelle zone : la tour de Solis (Tower of Solis). Commencez par en visiter l'antichambre. Vous y trouverez un coffre mais cette fois, il sera scellé. Il vous faudra trouver une clé magique pour l'ouvrir. Entrez dans la tour, vous serez alors face au minotaure, le gardien des lieux.

Astuce : ce combat pénalise les attaques au corps à corps, privilégiez donc les attaques distantes et magiques en début d'affrontement.

Une fois le monstre vaincu vous obtiendrez la clé de Solis permettant d'ouvrir le coffre situé dans l'antichambre de la tour. Outre quelques objets de qualité supérieure, vous obtiendrez 10 unités de Pure Azoth, un consommable qui vous permettra de créer un nouvel objet amélioré à partir de deux items identiques ou bien d'ajouter des sorts à un objet (nécessite un parchemin).

Poursuivez votre exploration en vous dirigeant vers la seule salle accessible : Eastern Cloister. Cette fois, c'est une embuscade qui vous attend. Le jet de dé déterminera le degré de pénalité qui vous sera infligé (tours pendant lesquels vous ne pourrez pas réagir).

Vous serez opposé à un shaman goblin, un chasseur goblin, ainsi qu'un goblin. Concentrez vos forces sur le shaman, puis sur le chasseur et enfin sur le goblin.

Aucun chemin ne vous permettant de progresser, retournez ensuite à la Tour de Solis et choisissez l'option de dialogue " fouiller la pièce de fond en comble ". Vous pourrez ainsi débloquent un nouveau passage au Eastern Cloister et emprunter l'escalier qui vous permettra de quitter les lieux. Vous vous retrouverez face au Zombie Minotaure. Ce monstre assez redoutable est particulièrement sensible aux dégâts de type Air et Foudre.

Ce combat épique mettra fin au premier chapitre du jeu.

Chapitre 2 : Act of contrition

Cross of Antonement

Après la phase de dialogue entre Flint et de Frea blessée, vous retrouverez le groupe de héros dans une nouvelle zone des profondeurs de Rahab " Cross of Antonement ". Vous aurez le choix entre deux premières destinations Squirrel's Nest au nord ou Walk in Reverie à l'ouest.

Squirrel's nest

Vous tomberez directement sur un coffre que vous pouvez ouvrir, il contient 10 unités de Pure Azoth ainsi que 3 armes de qualité supérieure. Poursuivez vers le nord jusqu'à la zone " Geyserm Waterway ". Vous ferez face à un nouveau type d'ennemis : des squelettes.

Commencez par combattre l'archer A, puis l'archer B, ainsi que les archers C et D qui apparaîtront puis enfin le squelette guerrier (ces ennemis sont très sensibles aux dégâts de type lumière et feu).

La victoire vous permettra de débloquent de nouveaux sorts pour votre équipe. La voie étant bloquée, continuez votre exploration de la zone en visitant la zone " Walk in Reverie ".

Walk in Reverie

Après la courte séquence de dialogue, prenez la direction du confessionnal au sud-ouest de la zone. Vous serez face à 3 ennemis de taille : un minotaure, un shaman goblin, et un chasseur goblin. Commencez par attaquer le chasseur ou le shaman et terminez par le minotaure. Régulièrement, vous devrez jeter les dés pour tenter de lever le brouillard de guerre qui réduit vos chances de toucher.

Pour poursuivre, il vous faudra mettre la main sur un artefact capable d'éclairer les ténèbres. Cet objet (Obsidian Daphne) se loote aléatoirement sur le groupe de monstres de la carte Geyserm Waterway.

Retour à Geyserm Waterway

Procédez de la même façon que lorsque vous avez rencontré le groupe pour la première fois : tuez en priorité les archers, puis les mages et en dernier le guerrier. L'objet Obsidian Daphne ne tombera peut-être pas d'emblée. Il faudra alors quitter la zone puis y revenir et combattre jusqu'à temps de l'obtenir.

Une fois en possession de l'objet, vous pouvez rejoindre le confessionnal. L'Obsidian Daphne vous permettra en outre de récupérer un objet de qualité supérieure (Seal of the Rahab). Une fois cet objet récupéré, retournez à Geyserm Waterway. Vous pourrez ouvrir la porte. Malheureusement, une liche accompagnée de deux squelettes vous empêchera de poursuivre plus avant.

Comme tous les spectres, la liche est sensible aux dégâts de type lumière. Ce combat mettra fin au second chapitre du jeu.

Chapitre 3 : In Defense of Heresy

Après la phase cinématique, vous voici dans la zone de " Rahab Palace Proper " et plus précisément dans la salle Eastern Arcade. Dans un premier temps, vous n'aurez accès qu'à deux salles : Nephelia's Madrigal et Hall of the Nobles.

Nephilia's Madrigal

Cette salle se situe sur la gauche de Eastern Arcade. Vous pourrez constater que la zone est accidentée et que vous ne pourrez pas progresser plus loin. Rebroussez chemin pour prendre la direction du Hall of The Noble.

Hall of the Nobles

Cette fois, c'est un combat à distance contre un squelette archer, un squelette mage et un démon qui vous attend. Commencez par éliminer l'archer puis concentrez-vous sur le démon dont les coups sont dévastateurs. Veillez à utiliser des buffs de protection tout au long du combat et particulièrement au début, durant les tours où vos attaques en mêlée seront pénalisées. Le mage ayant peu point de vie, il succombera très rapidement si vous utilisez quelques attaques de zones.

A l'issue du combat, vous en apprendrez davantage sur ce qui cause l'apparition des démons et des zombies. Quittez les lieux et retournez sur la carte " Eastern Arcade ". Vous pourrez obtenir davantage d'informations sur le manuscrit " Defense of Heresy ", Andolay et le Monastère. Deux nouveaux accès se débloquent automatiquement " Pilgrim's Plea " et le " Hall of Prayer ".

Pilgrim's Plea

Il s'agit de la Chapelle du Palais. La porte de l'issue ouest est verrouillée par une serrure arborant un blason (deux lions qui enserrant un cœur), en revanche la porte est menant à la chapelle (Hall of Prayer) est ouverte.

Hall of Prayer

Sur le sol, vous y retrouverez le même symbole que celui que vous aviez repéré dans Nephilia's Madrigal. Vous découvrirez également un coffre contenant un parchemin de résurrection, une épée de chevalier, un arc en argent ainsi qu'un bâton de soigneur.

Retour à Nephilia's Madrigal

Freya vous mettra en garde mais trop tard ! Une liche fait son apparition, préparez-vous à un combat rapproché. Un jeté de dé déterminera le nombre de tours durant lequel vos attaques distantes seront pénalisées.

La liche peut pétrifier ou réduire au silence les membres de votre équipe. Une fois la victoire acquise retournez directement au Hall of The Nobles, vous y trouverez la petite clé " serpent key " qui vous permettra d'ouvrir la porte ouest du donjon (sur la carte Walk in a Reverie - Rahab The Depths).

The Dungeon

Grâce à la clé que vous avez récupérée au Hall of The Noble (après le combat contre la Liche), vous pouvez accéder à cette nouvelle zone qui était inaccessible au cours du chapitre 2.

Vous ferez face à un Zombie Minotaur et deux zombies gobelins. A intervalles réguliers, vous pourrez tenter de lever le brouillard de guerre. Les zombies sont particulièrement sensibles aux dégâts de terre. A l'issue de ce combat vous obtiendrez la clé " Lionheart ". (Notez que selon votre chance aux dés, vous échapperez à l'empoisonnement ou pas. En cas d'échec au lancer, vous débuterez votre prochain combat en étant empoisonné).

Retour à Pilgrim's Plea

Maintenant que vous êtes en possession de la clé Lionheart, vous pourrez ouvrir la porte ouest de Pilgrim's Plea.

Vous serez automatiquement attaqué par un redoutable dragon (combat à distance). Le dragon dispose de 645 points de vie, préparez-vous à un combat de longue haleine. Vous devez absolument le réduire au silence et diminuer la puissance de ses attaques à l'aide de sorts. Cela devrait limiter les dégâts que le monstre pourra faire aux membres de votre équipe.

A l'issue du combat, vous pourrez obtenir l'objet " Dragon's Tear ", il est recommandé de le prendre car il octroie le pouvoir de dissiper les effets magiques.
Cette victoire met fin au troisième chapitre.

Chapitre 4 : The Lap of the Gods

A la suite de la cinématique, votre petit groupe se retrouvera à l'Athenaeum. Vous n'aurez pas d'autre option que de vous rendre dans la chambre du soleil. Une fois à l'intérieur, et après la cinématique, vous serez téléporté automatiquement au " Hall of Prayer ".

En retournant à Athenaeum, vous serez pris dans une embuscade contre 3 witch kings. Vous devrez vous concentrer sur le n°C (sosie de Frea) en priorité. Une fois la prêtresse vaincue, le combat sera beaucoup moins difficile. Ce combat sera plus facile si l'un de vos personnages est équipé de l'anneau " dragon's tear " afin de pouvoir dissiper les améliorations magiques des ennemis (attaque, hâte, ...).

Ensuite, vous pourrez pénétrer dans la " chamber of the Sun ". Vous y retrouverez Abigail, le " double " de Frea qui vous racontera son histoire. Après son départ, vous pourrez récupérer le manuscrit " Defense of the Heresy " tant convoité.

A la suite de la cinématique, vous devrez vous préparer à combattre l'ancien apôtre. Le Crimson Shroud dispose de 840 points de vie. Ce combat sera plus long que véritablement difficile, notamment en raison de sa capacité à siphonner les points de vie. Pour la vaincre facilement, équipez Lippi de l'objet Dragon's Tear et utilisez le sort de dispell dès que possible.

A l'issue du combat, vous obtiendrez l'objet Crimson Shroud (sort de résurrection et Heal de mass II) et pourrez profiter de la cinématique de fin.

New Game +

Vous avez la possibilité, si vous le souhaitez, de retrouver votre équipe en New Game + avec de nouvelles zones et objets et éléments d'histoire à découvrir.

Chapitre 1

Comme lors de votre première partie, dès la fin de la cinématique, vous serez confronté à une attaque de gobelins (un goblin et un goblin chasseur), ils seront naturellement plus résistants et plus forts.

Une fois la victoire acquise, dirigez-vous directement à Ruahnan's Ablutory. Vous y trouverez un coffre contenant une nouvelle arme pour chacun de vos personnages ainsi qu'une pièce d'armure (Estoc, Battle bow, Frairy Shield et Tahiyak'arioka). Dirigez-vous ensuite directement à la seconde porte.

Second gate

Une fois sur la carte, un jeté de dé pourra déterminer le nombre de tours durant lesquels vous aurez l'avantage (attaque surprise). Les ennemis sont au nombre de 3 : un goblin chasseur, accompagné de deux gobelins normaux.

Dirigez-vous ensuite vers le Western Cloister, vous obtiendrez l'accès vers l'antichambre de la Tour de Solis (coffre verrouillé) et la Tour de Solis.

Tour de Solis

Dans la tour, vous devrez faire face à un minotaure (combat à distance). La clé que vous récupérerez sur son corps vous permettra d'ouvrir le coffre de l'antichambre qui contient des parchemins de sort et des composants.

Retournez à la Tour de Solis pour refouiller la salle de fond en comble et ouvrir le passage secret. Dirigez-vous ensuite vers Eastern Cloister.

Eastern Cloister

Pour ce combat, vous n'aurez pas l'avantage (embuscade contre un goblin chaman, un chasseur goblin et un goblin

normal). Éliminez le chaman en priorité pour éviter que votre équipe ne subisse trop de débuffs handicapants.

Chapitre 2

Faites un détour par Squirrel's Nest, vous trouverez un coffre contenant de nouvelles armures pour chacun de vos personnages. Puis prenez la direction de Gerseym Waterway.

Gerseym Waterway

Comme lors de votre première visite, vous devrez combattre jusqu'à temps d'obtenir l'objet " Obsidian Daphne " qui se loote sur les squelettes mages. Tuez les archers de façon à faire apparaître les mages, puis terminez le combat en achevant le guerrier. Si vous n'avez pas obtenu l'objet " Obisidan Daphne " a l'issue du combat, il faudra quitter la salle puis revenir car il est impossible de poursuivre l'aventure sans avoir obtenu cet objet.

Il nous vous restera plus ensuite qu'à rejoindre la carte Walk In Reverie pour pouvoir accéder au confessionnal.

Le confessionnal

Vous devrez faire face à un Lord minotaure ainsi que deux goblin (archer et chaman), comme toujours, éliminez le chaman en premier afin d'éviter qu'il n'augmente la puissance de ses camarades.

Récupérez le Seal of The Rahab une fois le combat terminé (faites un aller-retour depuis une autre carte si l'objet ne vous est pas proposé directement.

Retour à Gerseym Waterway

Une fois le Seal of the Rahab en votre possession, vous pourrez ouvrir la porte qui se trouve à Gerseym Waterway. Vous devrez faire face à une liche et à deux squelettes dès que la porte sera ouverte.

Commencez par abattre l'archer (le plus dangereux des 3), puis le chevalier et enfin la liche. Une fois la voie libérée, rendez-vous au Hall of Nobles.

Chapitre 3

Hall of the noble

Dès votre arrivée, vous devrez faire face à un groupe composé de deux squelettes et d'un démon. Ce combat ne devrait vous poser de difficulté. Une fois le combat terminé, quittez la salle puis revenez-y pour récupérer la clé serpent.

Le confessionnal

Dirigez-vous ensuite vers le confessionnal pour un nouveau combat. Le but du jeu sera de récupérer la clé d'Aphmal. Vous pourrez l'obtenir sur les gobelins tanks (ils remplacent les gobelins chasseurs lorsqu'ils sont morts.)

Une fois la clé récupérée, allez ouvrir le coffre dans la salle Inner Gate (Dans la zone Rahab -Palace Grounds). Vous récupérez quelques sorts de niveau 3 mais également la Peacock key qui permet d'ouvrir une nouvelle porte dans la salle Cross of Antonement (dans la zone Rahab The Depths). Vous aurez accès à deux nouvelles salles : Deepwater et Tower of Nolis (archives).

Tower of Nolis (archives).

Dans cette salle vous devrez combattre un Lord Minotaur, un chef goblin et un goblin meurtrier. A la suite du combat, vous obtiendrez le trinket " sinners requiem ". Rendez ensuite au Palace Foyer (Carte Rahab - Palace Proper). Vous obtiendrez l'accès à une nouvelle salle " Western Arcade ".

Western Arcade

Dans cette salle, vous devrez affronter un dragon zombie (999 pdv) accompagné d'un seigneur liche et d'une autre liche (battle at range). Commencez par éliminer les deux liches pour éviter d'être continuellement terrifié / pétrifié. Pensez à utiliser les parchemins pour ôter les debuffs.

Veillez également à ce que vos personnages disposent d'un maximum de points de vie à chaque tour. A l'issue du combat, vous obtiendrez un grand nombre d'équipements et parchemins de sort.

Hall of Glory

Dans la salle suivante, vous devrez de nouveau combattre un boss : un arch démon accompagné de deux liches. Procédez de la même façon que lors du combat précédent : éliminez les liches en premier, puis le boss.

Poursuivez dans la salle suivante " Tieffle's Room ". Vous y trouverez un coffre fermé. La clé se trouve sur la carte Deepwater (juste avant les archives). Vous n'aurez pas besoin de combattre pour l'obtenir. Retournez ouvrir le coffre dans la Tieffle's Room pour récupérer le trésor de guerre.

The dungeon

Dans cette salle (fog of war) vous ferez face à un zombie minotaure et à deux zombies gobelins. Une fois la victoire acquise et la clé Lionheart récupérée, vous pourrez directement vous rendre à Nephelia's Madrigal. Avancez jusqu'à Pilgrim's Plea, vous devrez combattre un dragon très résistant. Utilisez les sorts sunder, dazzle ou ensnare pour pouvoir le battre plus facilement.

Ce combat mettra fin au chapitre 3.

Chapitre 4

Comme lors de votre première visite à l'Atheaneum vous serez téléporté au Hall of Prayer. Revenez à l'Athenaeum pour tuer les 3 witch kings. Procédez de la même façon : éliminez en priorité le sosie de Freia, puis les deux autres rois en prenant soin de les débuffer régulièrement.

Faites un détour par Tieffle's Room pour débloquent un nouveau passage secret dans la zone de l'Athenaeum : " ancien passage ". Avant de poursuivre, retournez chercher la clé du coffre à la map " western arcade " (Mashriq key).

Ensuite il ne vous restera plus qu'à entrer dans le " lost mausoleum ". Vous devrez y affronter une bonne dizaine d'ennemis (dragons, démons, witch kings) qui se succéderont.

Si vous parvenez à remporter la victoire, vous pourrez admirer la cinématique de fin du new game+. Notez que lors de votre prochaine partie, vous aurez la possibilité de choisir un niveau de difficulté plus élevé.

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour débloquent l'accès au New Game +. Vous conserverez tout ce que vous aviez acquis et pourrez découvrir de nouvelles zones et de nouveaux pans de l'histoire.

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu en New Game + (donc lors de votre deuxième partie) pour débloquer l'accès à une difficulté supérieure.

Cubic Ninja

© Ubisoft / AQ Interactive 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

ZONE BONUS

Terminez la zone 5 pour débloquer la zone bonus.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

BOUN-C

Terminer la zone 1.

MUSS-L

Terminer la zone 2.

FROS-T

Terminer la zone 3.

FEMI-9

Terminer la zone 4.

NEME-6

Terminer la zone 5.

TREZ-R

Terminer la zone bonus.

Dead or Alive : Dimensions

© Tecmo Koei / Team Ninja 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MODIFIER L'APPARENCE DES PERSONNAGES

Kasumi Alpha (natte)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi Alpha, maintenez **L + X**, puis validez avec A.

Kasumi Alpha (queue de cheval haute)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi Alpha, maintenez **R + X**, puis validez avec A.

Kasumi Alpha (queue de cheval basse)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi Alpha, maintenez **L + R + X**, puis validez avec A.

Kasumi (natte)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi, maintenez **L + X**, puis validez avec A.

Kasumi (queue de cheval haute)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi, maintenez **R + X**, puis validez avec A.

Kasumi (queue de cheval basse)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Kasumi, maintenez **L + R + X**, puis validez avec A.

La Mariposa (sans masque)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur La Mariposa, maintenez **L + X**, puis validez avec A.

Lei Fang (tresses)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Lei Fang, maintenez **L + X**, puis validez avec A.

Lei Fang (queue de cheval)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Lei Fang, maintenez **R + X**, puis validez avec A.

Sélection aléatoire (Costume Shiden 1)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez **L + X**, puis validez avec A.

Sélection aléatoire (Costume Shiden 2)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez **R + X**, puis

validez avec A.

Sélection aléatoire (Costume Shiden 3)

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez **L + R + X**, puis validez avec A.

📌 DÉBLOQUER LES BOSS

Kasumi Alpha

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 16 du mode Tag Challenge.

Tengu

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 17 du mode Tag Challenge.

Genra

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 18 du mode Tag Challenge.

Alpha-152

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 19 du mode Tag Challenge.

Raidou

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 20 du mode Tag Challenge.

Shiden

Terminer le mode Chronicle, puis valider la mission 20 du mode Tag Challenge. Ensuite, à l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur l'icône de sélection aléatoire, maintenez **L + X**, puis validez avec A.

📌 MENU DES VOIX

Remporter un round en mode Survival.

ARÈNE METROID

Terminer complètement le mode Arcade pour débloquer l'arène "Geo-Thermal Plant" tirée de Metroid.

Dillon's Rolling Western

© Nintendo / Vanpool 2012

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

📌 MODE ARMA

Terminez le niveau 3 (jour 1) pour recevoir un item baptisé Ancient Buckle. Celui-ci vous permet d'activer le mode Arma pour que Dillon soit invincible et inflige trois fois plus de dégâts.

📌 LA HUTTE DE SAL

Terminez le jeu en ayant 50 étoiles pour débloquer cette option qui permet de voir les modèles 3D.

📌 BOSS OPTIONNEL

Terminez le jeu en ayant 100 000 \$ pour accéder à une zone cachée qui mène à un boss optionnel.

E.X. Troopers

© Capcom

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

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir à la fin de l'épisode 1 dans l'interface W.I.Z.

Code à utiliser pour le Café :	390184
Code à utiliser pour le Café :	014193
Débloquer le Bullion (Extra Large) :	571006
Débloquer le Bullion (Large) :	822419
Débloquer le Bullion (Medium) :	240325
Débloquer un costume de Bren :	810111
Débloquer un objet pour Bren. :	453927
Débloquer le Hagi Toko! T-Shirt et le Short pour Bren :	258104
Débloquer le JOYSOUND Jacket pour Bren :	932571
Débloquer le Keroro Fire Jacket pour Bren :	486290
Débloquer le Military Wing pour Bren :	941342
Débloquer la Platinum Armour pour Bren :	070682
Débloquer le Plazma Bombert :	565656
Débloquer la Rathalos Armour de Monster Hunter pour Bren :	729443
Débloquer le Riders blitz outfit pour Bren :	697834
Débloquer le the Skull Biker pour Bren :	632798
Débloquer le Sport Stars pour Bren :	163489

F-Zero : Maximum Velocity

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

⬇️ RESET AU COURS DU JEU

En cours de partie, appuyez simultanément sur Select + Start + A + B.

⬇️ MODE DÉMONSTRATION

A l'écran titre, appuyez sur le bouton Select.

⬇️ EFFACER LES SAUVEGARDES

Lorsque vous mettez en marche la console, maintenez enfoncés les boutons L + R. Répondez alors "Oui" lorsqu'on vous demande si vous voulez effacer les sauvegardes du jeu.

⬇️ NOUVEAUX VÉHICULES

Sly Joker

Rempportez les circuits Pawn, Knight et Bishop en difficulté standard.

Falcon Mk.II

Rempportez tous les championnats en mode normal.

Fighting Comet

Rempportez tous les championnats en mode expert.

Silver Thunder

Rempportez tous les championnats en mode novice.

Stingray

Rempportez les trois premiers championnats en mode novice.

AVOIR LA JET VERMILLON

Finir tous les championnats en difficulté master avec les 9 véhicules.

ECRAN DES MOTS DE PASSE

A l'écran de sélection de la machine, faites : L, R, Start, R, L, Select, en mode Grand Prix.

SÉRIES QUEEN

Pour avoir accès aux séries Queen, vous devez terminez les circuits Pawn, Knight et Bishop en mode expert.

CARACTÉRISTIQUES DES VOITURES

Hot violet

Vitesse : ++

Virages : +

Fire ball

Vitesse : +++

Virages : -

J.B Crystall

Vitesse : +

Virages : +++

Wind Walker

Vitesse : ++

Virages : -

MODE CHAMPIONSHIP

Pour accéder au mode Championship, remportez les séries Pawn, Knight et Bishop en facile.

Fallblox

© Nintendo / Intelligent Systems 2012

+ D'INFOS

FORUM

MODE ENTRAÎNEMENT

Complétez 20 leçons du Parc Fallblox pour débloquer le mode Entraînement dans le menu de Papa Blox.

STUDIO FALLBLOX

Complétez 10 leçons du Parc Fallblox pour débloquer le Studio Fallblox qui vous permettra de créer vos propres puzzles.

LES GADGETS

Bloc flottant

Réussir le défi 2-1.

Bouche d'égout

Réussir le défi 3-1.

Portes

Réussir le défi 4-1.

Interrupteurs

Réussir le défi 5-1.

RÉCOMPENSES DE FIN DE PARTIE

Terminez le jeu en résolvant les 100 défis pour débloquer les bonus suivants :

{I} Puzzles B (40 défis bonus)

Sound Test

Revoir les crédits et la séquence de fin

Fire Emblem : Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi

© Nintendo / Intelligent Systems

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

SOUND TEST

Après avoir sauvegardé, choisissez l'option de ne pas continuer la partie, puis faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut et A** pour accéder au Sound Test.

Fire Emblem : Awakening

© Nintendo / Intelligent Systems 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 MODE LUNATIC+

Terminer le jeu en Lunatic pour débloquent ce mode.

📌 RECRUTER TOUS LES PERSONNAGES OPTIONNELS

Callum (chevalier lvl 5)

NPC, chapitre 3. Lui parler avec Krom au premier tour.

Donny (villageois lvl 1)

Mission optionnelle n°1. Il doit passer au lvl 2 avant la fin de la mission.

Gaia (voleur lvl 5)

Ennemi, chapitre 6. Lui parler avec Krom.

Libera (moine guerrier lvl 1)

NPC, chapitre 9. Lui parler avec Krom.

Sariya (mage noir lvl 10)

Ennemi, chapitre 9. Lui parler avec Krom.

Anna (escroc)

NPC, mission optionnelle n°4. Lui parler avec Krom.

Sairi (maître épéiste lvl 1)

NPC, chapitre 15. Lui parler avec Krom.

Wood (myrmidon lvl 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Liz et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.
- NPC, mission optionnelle n°5. Lui parler avec Krom ou Liz.

Azure (mercenaire lvl 10)

- Relation de soutien de niveau S entre Olivia et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°6. Lui parler avec Krom ou Olivia.

Brady (prêtre lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Mariabel et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°7. Lui parler avec Krom ou Mariabel.

Degel (chevalier lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Soiree et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°8. Lui parler avec Krom ou Soiree.

Cynthia (chevalier pégase)

-Relation de soutien de niveau S entre Sumia et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-Ennemi, mission optionnelle n°9. Lui parler avec Krom ou Sumia.

Selena (mercenaire lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Tiamo et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°10. Parler à Horanto (ennemi) et protéger Selena jusqu'au bout.

Jerome (chevalier dragon lvl10)

-Relation de soutien de niveau S entre Serge et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°11. Lui parler avec Krom ou Serge.

Mark (lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre le personnage que vous avez créé au début et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-Mission optionnelle n°12. Lui parler avec Krom ou le personnage que vous avez créé au début.

Chambray (lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Velvet et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC/ennemi (selon le camp que vous avez choisi), mission optionnelle n°13. Lui parler avec Krom ou Velvet.

Loran (mage lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Miriel et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-Entrer dans le village avec Krom ou Miriel.

Noire (acher lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Sariya et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°15. Lui parler avec Krom ou Sariya.

Nn (manakete lvl 10)

-Relation de soutien de niveau S entre Nono et n'importe quelle unité compatible + chapitre 14 terminé.

-NPC, mission optionnelle n°16. Lui parler avec Nono uniquement.

Gangrel (escroc lvl 15)

Ennemi, mission optionnelle n°18. Via SpotPass. Lui parler 3 fois avec Krom.

Valhart (overlord lvl 30)

Ennemi, mission optionnelle n°19. Via SpotPass. Le battre avec Krom et terminer la mission.

Emerina (sage lvl 10)

Via SpotPass.

Renha (maître épéiste lvl 20)

Via SpotPass.

Inverse (pégase noir lvl 20)

Via SpotPass.

Marth (Star Lord lvl 8)

DLC payant n°1.

Leaf (escroc lvl 1)

DLC payant n°2.

Roy (mercenaire lvl 11)

DLC payant n°3. Nécessite le DLC payant n°1.

Arum (guerrier mage lvl 21)

DLC payant n°4.

Micaiah (mage noir lvl 12)

DLC payant n°6. Nécessite les DLC payants n°1 et 3.

Elincia (chevalier faucon lvl 6)

DLC payant n°7.

Ephraim (Great Knight lvl 20)

DLC payant n°8.

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Terminez le jeu pour débloquer le contenu du menu Extras : Cinématiques, Conversations de soutien, Galerie et Sound Test.

Fire Emblem : The Sacred Stones

© Nintendo / Intelligent Systems 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PERSONNAGES OPTIONNELS

Histoire d'Ephraim

Amelia

Chapitre 9, tour 5, parlez-lui avec Eirika ou Franz.

Comrag

Chapitre 10, parlez-lui avec Duessel ou Tana.

L'Archel

Chapitre 11, parlez-lui avec Ephraim.

Dozla

Chapitre 11, parlez-lui avec L'Archel.

Ewan

Chapitre 12, visitez la petite maison au tour 5.

Marisa

Chapitre 12, parlez-lui avec Ewan.

Histoire d'Eirika

Ross

Chapitre 2, parlez-lui avec Eirika.

Garcia

Chapitre 2, parlez-lui avec Ross.

Colm

Chapitre 3, tour 2, parlez-lui avec Neimi.

Lute

Chapitre 4, visitez la maison inférieure gauche.

Joshua

Chapitre 5, parlez-lui avec Natasha.

Innes

Chapitre 10, parlez-lui avec Tana ou Eirika.

Gerrick

Chapitre 10, parlez-lui avec Innes.

Tethys

Chapitre 10, parlez-lui avec Gerrik.

Marisa

Chapitre 10, parlez-lui avec Gerrik.

Comrag

Chapitre 13, parlez-lui avec Eirika.

Rennac

Chapitre 14, parlez-lui avec Eirika ou L'Arachel.

Mode Extra**Fado**

Terminez les Ruines.

Glen

Terminez les Ruines, tour 5.

Hayden

Terminez les Ruines, tour 5.

Valter

Terminez les Ruines, tour 7.

Lyon

Terminez les Ruines 3 fois.

Ismaire

Terminez la Tour.

Caellach

Terminez la Tour 3F.

Orson

Terminez la Tour 6F.

Riev

Terminez la Tour 7F.

Selena

Terminez la Tour 3 fois.

📌 AVOIR DES PAIRES DE BOTTES ET DES PYROBOUCLERS À L'INFINI

Une fois le chapitre 19 terminé, vous aurez la possibilité d'aller dans les Ruines de Lagdou et donc de faire cette manipulation pour obtenir des bottes et des pyroboucliers.

{| 1. Sauvegardez votre partie, n'importe où sur la map.

2. Réinitialisez votre console.

3. Entrez dans les ruines puis entamez le combat avec un personnage ayant sept points de mouvement (Ephraim

- Amélioré par exemple) et placez-le sur la 3ème case de la 1ère ligne de la map pendant la préparation du combat.
4. Faites la manipulation suivante 13 fois : Sélectionnez votre personnage (avec A), droite, droite, bas, bas, gauche, haut, droite, désélectionnez votre personnage (avec B). Faire une autre action quelconque annule la manipulation et vous devrez tout recommencer.
 5. Une fois cela fait, capitulez.
 6. Retournez ensuite dans les Ruines de Lagdou, sans bouger sur la map.
 7. Lancez le combat puis capitulez une nouvelle fois.
 8. Refaites les étapes 6 et 7.
 9. Retournez à nouveau dans les Ruines de Lagdou, et vous pourrez récupérer une paire de bottes + un pyrobouclicier que 2 monstres auront dans leur inventaire.

📍 EMBLEMENTS DES OBJETS DANS LE DÉSERT (CHAPITRE 15)

Dans le chapitre 15, vous pourrez trouver plusieurs objets enfouis dans le désert en déplaçant un personnage dessus.

- ! f Bâton "Téléport" tout en haut à gauche, près de Caellach.
- f Bâton "Silence" légèrement en dessous de Caellach, tout au bord de la map.
- f "Anneau de Constitution" au dessus du village (celui près d'Ephraïm).
- f Épée "Dracocide" autour du squelette (ouest), au milieu du désert.
- f "Paire de bottes" autour du squelette (est), au milieu du désert.
- f "Arc légal" au sud-est du village près d'Ephraïm.
- f "Carte argent" au nord-est de la map (l'emplacement des objets étant aléatoire mais défini dans un certain périmètre, vous pourrez éventuellement avoir besoin d'une unité volante pour cet objet)
- f "Tome Métis" autour de l'os ressemblant à un bras, tout à l'est.
- f "Magie noire Éclipse" tout en bas à droite, près de Valter.

📍 LES MAGASINS SECRETS

Ces magasins servent à acheter des objets rares, voir très puissants, mais ne sont accessibles que si vous avez dans votre inventaire la Carte Membre que Rennac détient au chapitre 14.

Si vous n'avez pas visités ces boutiques pendant les chapitres où ils sont accessibles, pas d'inquiétude : après avoir fini le jeu, vous pourrez les visiter à loisir, juste en allant sur leur case via la carte du monde.

Boutique secrète du chapitre 14 (Eirika)

Elle se trouve tout en haut de la partie herbeuse, à gauche du trône.

Boutique secrète du chapitre 14 (Ephraïm):

A partir du coin bas de la grande porte ouest, descendez de 2 cases puis allez 2 cases à gauche et vous tomberez sur la boutique secrète.

Boutique secrète du chapitre 19:

Elle est dans le coin supérieur est, à l'intérieur du château (donc pas dans la partie herbeuse).

L'INFLUENCE DU SOUTIEN ENTRE UNITÉS

Suivant l'élément de vos unités ayant du soutien entre elles, elles bénéficieront de bonus en combat si elles se trouvent à moins de 3 cases d'écart.

Terre => Esquive (+7,5 par personne et par rang)

Ciel => Précision (+9 par personne et par rang)

Eau => Attaque + défense (+0,5 par personne et par rang)

Vent => Précision + défense (+2,5 par personne et par rang)

Feu => Attaque (+0,5) + précision (+2,5)

Nuit => Attaque (+0,5) + esquive (+2,5)

Jour => Défense (+0,5) + précision (+2,5)

Foudre => Défense (+0,5) + esquive (+2,5)

BONUS DE FIN

Si vous mettez certains personnages en soutien A avant la fin de la trame principale, vous obtiendrez des petits bonus lors de la cinématique de fin. Voici les associations à faire :

{| Joshua et Natasha

Ross et Amelia

Colm et Neimi

Artur et Lute

Joshua et Marisa

Kyle et Forde

Innes et L'Arachel

Gerik et Tethys

Saleh et Ewan

Ephraïm et Tana

Eirika et Seth

Kyle et Lute

Cormag et Tana

Ewan et Amelia

Eirika et Ephraïm

Seth et Natasha

Franz et Amelia

Forde et Vanessa

Gerik et Marisa

Myrrh et Saleh

Ephraïm et L'Arachel

Kyle et Syrene

Eirika et Forde

Ephraïm et Myrrh

Ross et Garcia

Eirika et Saleh

Joshua et Gerik

Innes et Vanessa

Amelia et Duessel

Gilliam et Syrene

Eirika et Tana

L'Arachel et Dozla

ATTAQUE EN TRIANGLE

Si Tana, Vanessa et Syrene se trouvent sur une case adjacente au même ennemi, celles-ci seront en mesure de faire une "Attaque en triangle". Cette attaque sera accompagnée d'une très petite cinématique, et se conclura par un coup critique. Pour que cela fonctionne, il faut impérativement que les 3 unités soient équipées d'une épée ou d'une lance chacune.

Suivant l'unité avec laquelle vous allez lancer l'offensive, la phrase d'introduction avant la cinématique variera :

{I Tana: "Je sais que nous pouvons le faire ! Attaque en triangle !"

Vanessa: "Dame Tana, Syrene ! J'arrive ! Attaque en triangle !"

Syrene: "Admirez l'arme secrète des chevaliers de Frelia ! Attaque en triangle !"

AVOIR DES "SUPERS RECRUES"

Ross, Amelia et Ewan, les 3 personnages commençant en sous-classes, peuvent garder cette forme à vie, avec des bonus importants. Pour cela, il faut avoir deux sauvegardes avec de parties terminées (boss de fin battu) : une en ayant suivi le chemin d'Eirika, et une autre avec le chemin d'Ephraim.

Pour votre 3ème sauvegarde, lorsque l'une des 3 unités citées précédemment arrivera niveau 10, vous aurez le choix de la laisser dans sa forme actuelle. Elle agira alors comme une unité normale. Du niveau 10 au niveau 20, vous aurez la possibilité de la promouvoir une dernière fois (Blason Héros pour Ross, Blason Uhlan pour Amelia, et Sage Bague pour Ewan) dans cette forme afin de lui octroyer des bonus considérables :

{I Ross aura 15% permanents de plus en critique.

Amelia aura aussi 15% permanents de plus en critique.

Ewan pourra manier les 3 types de magie (blanche, anima et noire).

Fortified Zone

© Jaleco 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CODES DES NIVEAUX

1. 1111
2. 3375
3. 1681
4. 1122

Freakyforms : Vos Créations Prennent Vie !

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **DÉBLOQUER LE DERNIER FORMEE**

Obtenez tous les trophées du jeu pour débloquer le dernier Formee dans l'album d'amis.

Frogger 3D

© Konami 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE CHALLENGE

Terminez le jeu en validant tous les niveaux pour débloquer ce mode.

MONDES 7 À 12

Ces mondes bonus se débloquent lorsque vous terminez le jeu. Il s'agit de versions plus difficiles des 6 premiers mondes.

MODE EXTRA POUR FOREVER CROSSING

Terminez le monde 12 pour débloquer le mode Extra pour le mini-jeu Forever Crossing.

Gargoyle's Quest

© Capcom 2011

+ D'INFOS

FORUM

CODES DES NIVEAUX

2. MUPP-JMHW
3. GJ7Q-KLVO
4. SWXE-CBFJ
5. BIF8-BRAZ
6. FWGG-57CY
7. HWTL-90AZ
8. N5AQ-9RZF
Fin WPXF-4BDQ

Gunman Clive

© Bertil Horberg 2012

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

DÉBLOQUER LE DUCK MODE (MODE CANARD)

Pour débloquent le Duck Mode (mode canard), il faut finir les 20 stages avec un des 2 personnages. Vous pourrez alors faire une partie en étant un canard.

Hana Samurai : Art of the Sword

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

+ DÉBLOQUER LES MODES DE JEU BONUS

Mode Survie - 30 adversaires

Battez le premier boss du jeu pour le débloquent.

Mode Survie - 50 adversaires

Battez le deuxième boss du jeu pour le débloquent.

Mode Survie - 100 adversaires

Battez le dernier boss du jeu pour le débloquent.

Mode Expert : Finissez le jeu pour le débloquent

Dans ce mode vous devez refaire le jeu avec 3 coeurs seulement et la force des ennemis est doublée. Bon courage !

+ FAIRE LE PLEIN D'ARGENT

Il y a une technique très simple pour gagner plein d'argent dans le jeu. Pour commencer, allez dans n'importe quel stage et faites-vous tuer volontairement. De retour sur la map, vous remarquerez qu'une créature verte est apparue. Allez sur le stage où elle se trouve. Vous remarquerez rapidement que les ennemis laissent beaucoup plus d'argent que d'habitude. Débarrassez-vous de tous vos adversaires, sauf un. Laissez-le vous tuer. La créature verte réapparaîtra à nouveau sur la map et vous conserverez l'argent que vous aviez gagné précédemment. Refaites cette opération jusqu'à atteindre la somme désirée.

Hatsune Miku Project Mirai

© Sega

+ D'INFOS

FORUM

+ PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Vous devrez regarder les clips suivants pour débloquer ces personnages. Les persos peuvent être changés depuis le menu options.

Len : Servant of Evil

Luka : No Logic

Meiko et Kaito : On the rocks

Rin : Daughter of Evil

+ COSTUMES À DÉBLOQUER

Mikurisutaru

Obtenir le rang SS (parfait) dans une chanson (dans n'importe quelle difficulté).

Snow Miku

Acheter 10 costumes pour Miku.

+ UTILISER SON MII EN MODE LIVE AR

Pour utiliser votre Mii en mode live AR, il vous faudra acheter tous les costumes.

+ CHANGER L'EXPRESSION DES PERSONNAGES

Débloquer l'expression Hachune Miku : Regarder la fin.

Débloquer l'expression Hero Kaito : Agitez le bâton lumineux en rythme pendant la fin.

Quand vous aurez fait ceci, il y aura dans l'écran de sélection des personnages un petit bouton qui vous permettra de changer leur expression.

Heroes of Ruin

© Square Enix / n-Space 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ GEYSERS DES FRAYÈRES

Pour ouvrir la barrière de corail, actionnez les geysers près du message scintillant dans l'ordre suivant : jaune, bleu, violet, rouge.

+ ALIGNER LES STATUES

Pour déverrouiller la chambre cachée dans les Frayères, bougez les 4 statues jusqu'à ce qu'elles adoptent toute la même posture que la statue dorée (bras contre le corps).

+ SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Quête principale

Echappée

Pour accomplir cette quête, il vous suffira de poursuivre votre route jusqu'à la fin du premier donjon. Vous devrez y affronter les poissards. La technique pour les vaincre est relativement simple : utilisez vos compétences pour les obliger à baisser la garde avant de les frapper. Une fois le donjon exploré, vous pourrez quitter les catacombes pour rejoindre Nexus (empruntez le transporteur situé vers les PNJ à la fin du donjon).

Quête donnée par : Solon (récif de Ruin)

Récompense : Faveur du Prince Honoré, XP, or

Quêtes annexes

Attelles de bois flotté

Cette première quête vous est proposée dès votre arrivée sur le récif de Ruin. Fouillez le bord de la plage pour récupérer 3 morceaux de bois. En rendant cette première quête, vous en obtiendrez une nouvelle : Portée disparue.

Quête donnée par : Dr Skadling (récif de Ruin)

Récompense : 1 kit médical, XP, or

Portée disparue

Parlez aux personnes présentes sur le récif pour savoir ce qui est arrivé à la naufragée. Démolissez la barricade qui bloque le passage et poursuivez l'exploration du donjon. Au cours de votre avancée vous ferez la rencontre de Mia Morsey, qui s'avère être la naufragée que vous recherchez. Si vous acceptez de l'aider vous obtiendrez une quête supplémentaire : Sorcellerie.

Quête donnée par : Dr Skadling (récif de Ruin)

Récompense : 1 pendentif (stats aléatoires), XP

Sorcellerie

Ramenez 6 oreilles de Diablotins à Mia Morsey. Vous trouverez un grand nombre de ces créatures dans les environs (signalées par des points rouges sur la carte).

Quête donnée par : Mia Morsey (récif de Ruin)

Récompense : 1 paire de bottes (stats aléatoires)

Trésor oublié

Vous pourrez obtenir la clé du coffre en éliminant les vandales situés non loin de là. Une fois ces derniers abattus, récupérez la " clé du trésor pirate " et retournez ouvrir le coffre afin d'obtenir la récompense.

Quête donnée par : Coffre (récif de Ruin)

Récompense : 1 arme (stats aléatoires), XP, or

Acte 1

C'est ici, dans la ville de Nexus, que l'aventure de Heroes of Ruin va véritablement commencer. De nombreux PNJ auront parfois des quêtes annexes à vous proposer à chaque fois que vous aurez terminé un donjon, n'hésitez pas à faire le tour de la ville pour leur rendre visite.

Quêtes principales

Le Seigneur déchu

Allez rendre visite à Ataraxis, le seigneur de Ruin de Nexus. Vous le trouverez sur la place du château situé tout au nord de Nexus. Cette quête sera validée dès lors que vous aurez interagi avec le seigneur endormi.

Quête donnée par : Prince Adrian (Docks de Nexus)

Récompense : XP, or

Le mage disparu

Vous aurez pour mission de retrouver la trace d'Eckhardt, cette quête déblocuera l'accès au Donjon des Frayères. Pour vous rendre sur place, retournez sur les docks et adressez-vous au Capitaine Staruk afin d'embarquer pour le Cimetière de Corail. Validez la destination " les Frayères " et débutez l'exploration des lieux. Vous ne tarderez pas à faire face à un mur de corail impossible à détruire. Cherchez l'objet " message scintillant " situé non loin du mur pour débloquer la quête annexe Accès interdit.

Poursuivez votre exploration du donjon jusqu'à atteindre la dernière salle. Vous y trouverez un " corps à moitié dévoré ". Il vous faudra ensuite vaincre le boss du Donjon : le Dévorace. Pour ce faire, utilisez des coups chargés pour passer outre sa garde et esquivez ses charges (il n'est pas possible de parer cette attaque). Une fois le monstre détruit, récupérez le message caché sur son cadavre. Cette action mettra fin à la quête et au donjon. Empruntez le téléporteur

pour retourner à Nexus et faire votre rapport au Prince Solon.

Quête donnée par : Solon (Nexus)

Récompense : XP, or

A l'aide

Après avoir mené l'enquête aux Frayères et découvert le message dans les entrailles du Dévorace, il semble évident qu'Eckhardt est retenu prisonnier dans le repaire du Maraudeur. Retournez auprès du Capitaine Staruk afin d'embarquer pour le Repaire du Maraudeur. Vous retrouverez le mage dans la dernière salle du donjon, emprisonné derrière les barreaux d'une cellule. Après avoir discuté avec lui, il vous proposera une nouvelle mission : La clé de la Liberté.

Quête donnée par : Solon (Nexus)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP

La clé de la Liberté

Eckhardt vous indique que le geôlier détient la clé de sa cellule. Poursuivez l'exploration du donjon pour le débusquer, l'abattre et récupérer la clé. Le combat ne devrait vous poser aucune difficulté particulière. Hormis une résistance un peu plus élevée que la normale, ce mini-boss n'a pas de compétence particulière. Une fois la clé récupérée, retournez directement délivrer Eckhardt.

Quête donnée par : Eckhardt (La Repaire du Maraudeur)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

Jamais sans ma fille

Après avoir délivré Eckhardt de sa prison, vous devrez porter secours à sa fille. Retournez dans la salle où vous avez tué le geôlier puis empruntez le couloir inexploré situé non loin de là. Au passage bloqué interagissez avec le point de quête et utilisez le sifflet pour traverser. Un peu plus loin, vous ferez la connaissance du Roi Brigand, le gardien de ce donjon. Il dispose de plusieurs compétences : il pare les coups et invoque 2 séries d'alliés qui lui permettent d'augmenter sa puissance (les alliés sont donc à éliminer en priorité dès qu'ils sont invoqués). Une fois le boss neutralisé, récupérez le trésor dans le coffre et parlez à Katrina. Proposez-lui de la reconduire à Nexus pour mettre un terme à cette quête.

Quête donnée par : Eckhardt (La Repaire du Maraudeur)

Récompense : Anneau aléatoire (stats aléatoires), XP, or

Pour Nexus

A votre retour du Repaire du Maraudeur, le Prince Solon vous demande de vous entretenir avec Eckhardt à propos du Léviathan afin d'obtenir une quête supplémentaire : La mort des mers.

Quête donnée par : Prince Solon (Nexus)

Récompense : Epée (stats aléatoires), XP

La mort des mers

Cette quête vous permettra d'avoir accès aux étapes préliminaires pour invoquer le Léviathan dans les bas-fonds.

La mélodie du pirate est en réalité le journal du Capitaine Gangren que vous pourrez récupérer sur sa dépouille après l'avoir tué. L'embouchoir est la conque que vous pourrez récupérer sur conquiste qui apparaîtra à l'une des extrémités du donjon. Une fois que vous aurez récupéré ces deux objets, vous pourrez souffler dans la conque pour invoquer le Léviathan.

Ce boss dispose de plusieurs capacités dont certaines doivent être esquivées (parades impossibles). Evitez les zones brillantes au sol, le jet d'eau et détruisez les 4 tentacules qui sortent du sol. En dernière phase, le Leviathan est invulnérable, à moins que vous détruisiez l'un de ses tentacules pour qu'il soit assommé.

Une fois le monstre mis hors d'état de nuire, il ne vous restera plus qu'à retourner à Nexus pour obtenir vos récompenses.

Quête donnée par : Eckhardt (Nexus)

Récompense : épaulières (stats aléatoires), XP

Quêtes annexes

Accès interdit

Vous devrez résoudre l'énigme du message pour pouvoir franchir la barrière de corail qui bloque votre progression. Activez les 4 geysers de couleur situés non loin de la barrière dans cet ordre : rouge, bleu, jaune, violet. Une fois la barrière détruite, vous pourrez reprendre votre route jusqu'au laboratoire. Une fois sur place, éliminez les ennemis et relevez les indices dispersés dans les différentes salles.

Quête donnée par : Objet " message scintillant " (Les Frayères)

Récompense : XP

Besoin de potions

Silas vous demande de lui rapporter une caisse de potions. Vous les trouverez dans le laboratoire d'Eckhardt au coeur du donjon des Frayères. Les 5 potions sont signalées sur la mini carte par des marqueurs bleus. Une fois que vous les aurez récupérées, il ne vous restera plus qu'à les rendre à Silas pour obtenir votre récompense.

Quête donnée par : Silas le Marchand (Quartier marchand de Nexus)

Récompense : Fiole de Soif Eternelle, XP, Or

Les limbes du temps

Vous obtiendrez cette quête en activant la pierre gravée située après le laboratoire dans le donjon. Revenez sur vos pas et interagissez avec les 4 statues anciennes afin de leur faire adopter la même posture que celle de la statue ornée. Validez auprès de la statue dorée afin d'ouvrir le passage secret. Vous devrez alors affronter un Tibérien ancien. Faites en sorte de le tuer rapidement car plus sa jauge de vie est faible, plus ses coups sont puissants. Une fois le monstre abattu, vous obtiendrez votre récompense.

Quête donnée par : Objet " plaque de bronze " (Les Frayères)

Récompense : Relique d'Agméra, XP

Hippode glouton

Vous aurez accès à cette quête dès votre retour à Nexus, après avoir triomphé du Dévorace. Retournez aux Frayères afin de réunir les ingrédients nécessaires à l'invocation de l'Hippode (4 morceaux de tortue, 4 pattes de crabe, 2 yeux de poissard). L'hippode se trouve au bout du couloir situé en face de la dernière salle du donjon. Une fois que vous aurez réuni tous les ingrédients, vous pourrez interagir avec l'eau bouillonnante et l'invoquer. Ce boss a pour capacité d'inoculer un poison réduisant votre énergie à 0. Compensez cet effet néfaste en utilisant des potions. Une fois l'Hippode abattu retournez à Nexus pour valider votre quête auprès du Maître des ragoûts.

Quête donnée par : Le Maître des Ragouts (Nexus)

Récompense : Epaulières (stats aléatoires) , XP, Or

Butin convoité

Pénétrez dans le Repaire du Maraudeur pour récupérer les différentes marchandises qui ont été dérobées à Rowe : les ingrédients, les médailles, le tonneau et la caisse sont dispersés à différents endroits dans le donjon. Vous pourrez les repérer très facilement (ils sont violets et scintillent).

Quête donnée par : Rowe, le Maître des Quêtes (Nexus)

Récompense : XP, Or

Pirates recherchés

Retrouvez et éliminez les 3 voleurs tibériens qui se sont cachés dans le repaire du maraudeur : Braco, Lamenoir et Pâloeil. Vous rencontrerez les pirates en explorant le donjon. Lamenoir ne présente aucune difficulté particulière, vous en viendrez à bout très facilement. Braco est accompagné de diabolins, tuez-les en priorité afin de ne pas vous faire submerger. Pâloeil est quant à lui puissant mais très lent, parer ou esquiver ses attaques devrait vous aider à l'éliminer sans difficulté.

Quête donnée par : Capitaine Rutgen (Nexus)

Récompense : Bracelet (stats aléatoires) XP, Or

La rançon

A votre retour du Repaire du Maraudeur, vous croiserez la route d'une femme angoissée dans le port de Nexus. Acceptez de délivrer les marins retenus captifs dans les bas-fonds. Pour ce faire, il suffit d'interagir avec les marins que vous croiserez sur votre route (signalés par les marqueurs bleus sur la carte).

Quête donnée par : Femme angoissée (Nexus)

Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP, or

Armes vivantes

Vous aurez accès à cette quête peu avant votre départ pour les bas-fonds. Une fois sur place, vous aurez pour mission de détruire les 4 armes vivantes créées par Eckhardt. Vous pourrez les repérer sans peine lors de votre exploration du donjon.

Quête donnée par : Katrina (Nexus)

Récompense : Porte-bonheur de Katrina, XP, or

La carte au trésor

Fouillez le squelette à votre arrivée dans les bas-fonds, vous obtiendrez ainsi le premier indice pour trouver le coffre à trésor. La première clé est camouflée un peu plus loin dans l'une des tombes creusées dans le mur.

Vous trouverez la clé suivante à même le sol, au bout d'un ponton brisé dans la prison. La dernière se trouve dans une salle circulaire entourée de piliers (la clé est camouflée dans un coquillage. Le coffre se situe vers la proue du bateau hanté (à l'endroit où se trouve le capitaine Grangren).

Quête donnée par : squelette (Nexus)

Récompense : Arme (stats aléatoires), XP

Acte 2

Quêtes principales

Fantômes de Salvéra

La menace du Léviathan étant définitivement écartée, Eckhardt vous aiguille vers une nouvelle destination : La forêt ancestrale. Rendez-vous auprès de Flint Merrin, sur les quais situés à la pointe ouest de Nexus pour aller sur place et retrouver les ruines cachées (nord-ouest de la carte). Une fois les ruines découvertes, vous ferez la rencontre de Marliel, un esprit tourmenté. Il vous enverra un grand nombre de goules incandescentes. Si ces créatures viennent à vous embraser, évitez les flammes en esquivant rapidement à droite et à gauche. Une fois sain et sauf, Marliel vous mettra sur une piste forte inquiétante, ce qui marquera la fin de ce donjon. Il ne vous restera plus qu'à retourner auprès d'Eckhardt à Nexus pour valider la quête. Eckhardt vous confiera alors votre prochaine mission Tombeau Ancestral qui vous conduira dans une nouvelle zone : le Bosquet oublié.

Quête donnée par : Eckhardt (Nexus)

Récompense : pendentif (stats aléatoires), XP

Tombeau Ancestral

Rendez-vous dans le Bosquet Oublié afin de récupérer des indices sur ce qui est arrivé au conseil des disparus. Pour accomplir cette quête il vous suffira d'explorer la zone jusqu'à la dernière salle où vous ferez la rencontre de Fironelle. Dès la fin de la conversation, le mage Solrian, transformé en loup, vous attaquera. Rien de très compliqué concernant ce combat, il faudra simplement veiller à esquiver les charges de la bête. Une fois l'animal mort, l'esprit de Solrian sera enfin libéré. Consultez le journal abimé posé au sol derrière le tombeau afin de valider la quête. Après avoir lu le journal, Solrian vous confiera de nouvelles missions : Une belle pour la bête et Le Repaire de la Reine.

Quête donnée par : Eckhardt (Nexus)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

Une belle pour la bête

Explorez le Bosquet oublié afin de récupérer 6 fleurs de dragons d'or (fleurs vertes et jaune) sur le chemin menant au repaire de la Reine Araignée.

Quête donnée par : Solrian (Bosquet oublié)

Récompense : XP

Repaire de la Reine

Continuez votre exploration du bosquet oublié afin de libérer Celdria de la malédiction dont elle est victime. Le repaire se situe au milieu de la grande toile suspendue dans le donjon, après avoir récupéré les fleurs de dragon, invoquez la reine en déposant les pétales de fleur au centre de la salle. Eliminez un maximum d'araignées avant l'arrivée de Celdria l'ensorcelée. Cet affrontement ne devrait vous poser aucune difficulté, contentez-vous de l'attaquer en vous libérant dès que vous êtes prisonnier de la soie. L'issue du combat marquera la fin du donjon. Vous obtiendrez ainsi la quête suivante : Les Terres Sauvages.

Quête donnée par : Solrian (Bosquet oublié)

Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP

Les Terres Sauvages

Retrouvez Celdria à l'entrée de la zone des Terres Sauvages. Elle vous confiera une nouvelle mission : Localisation générale.

Quête donnée par : Celdria (Bosquet oublié)

Récompense : XP

Localisation générale.

Parcourez le donjon pour retrouver la trace de Michadèle. C'est en parlant à Fironelle que vous croiserez lors de votre périple que vous apprendrez davantage. Celdria apparaîtra pour vous donner la suite de votre mission : Hostilité archéenne.

Quête donnée par : Celdria (Les Terres Sauvages)

Récompense : XP

Hostilité archéenne

Pour mener à bien cette mission, vous devrez détruire le Gardien Archéen. Pour ce faire, commencez par récupérer 10 cranes dispersés dans la dernière salle au nord-ouest du donjon. Vous devrez alors affronter Michadèle. Veillez à esquiver ses attaques pétrifiantes et frappez-là sur ses flancs. A la fin du combat, parlez à son esprit apaisé pour obtenir votre récompense. Celdria apparaîtra pour vous donner votre prochaine mission : Le tombeau des rois.

Quête donnée par : Celdria (Les Terres Sauvages)

Récompense : Anneau (stats aléatoires) XP

Le tombeau des rois

Dès que vous êtes prêt, parlez à Celdria afin de l'accompagner au Tombeau des rois. Une fois sur place, reparlez-lui pour valider la quête et obtenir la suivante : Sauver le roi.

Quête donnée par : Celdria (Les Terres Sauvages)

Récompense : XP

Sauver le roi

Explorez le tombeau jusqu'à trouver l'ours chimérique. Ce combat se déroule en 3 phases : une première phase classique où vous devrez simplement esquiver ses attaques. Dans la seconde phase, faites en sorte que l'ours charge les piliers qui le rendent invulnérable pour les détruire. En dernière phase, évitez les flammes et tuez les archers fantômes qui rendent l'ours invulnérable. Parlez ensuite au roi Keltas afin de prendre connaissance de votre prochaine mission : Le grimoire d'Ataraxis.

Quête donnée par : Celdria (Le Tombeau des rois)

Récompense : Souvenir de Salvéra (bracelet), XP

Le grimoire d'Ataraxis

Retournez à Nexus pour valider automatiquement cette quête et le deuxième acte par la même occasion. En conversant avec le Roi Solon vous aurez accès à la toute première mission du troisième acte : Laboratoire d'Ataraxis.

Quête donnée par : Roi Keltas (Le Tombeau des rois)

Récompense : XP, or

Quêtes annexes

Capture

Tuez un loup bâtard dans les bois hantés afin de récupérer une glande odoriférante sur son cadavre. Cet objet vous permettra d'invoquer le chef de meute un peu loin dans le donjon, à l'endroit marqué comme le " territoire des loups " (la zone scintille de bleu à partir du moment où vous êtes en possession d'une glande). Interagissez avec la zone pour lancer l'appât, affaiblissez le chef de meute en lui assénant quelques coups puis capturez-le en pressant la gachette L.

Quête donnée par : Marchand excentrique (quais ouest de Nexus)
Récompense : pendentif (stats aléatoires), XP et or

Lueurs cloacales

Pour accomplir cette quête, rendez-vous dans la zone marécageuse située au nord-ouest des bois hantés. Interagissez avec le mystérieux crane scintillant situé à côté des piliers au milieu de la zone. Survivez à l'attaque des feux follets afin de pouvoir récupérer le crane et le ramener au garde. Cette action validera la quête.

Quête donnée par : garde Forestier inquiet (Nexus)
Récompense : bottes (stats aléatoires), XP et or

Coeurs de pierre

Pour mener à bien cette quête annexe, il vous suffira d'éliminer les golems d'ambre dans le Bosquet oublié et de rapporter leurs coeurs à Priscus. Les golems ont la particularité de récupérer de la vie à chaque coup qu'ils portent. Veillez donc à esquiver et à frapper leur point faible (le cristal) dès que l'opportunité vous est offerte.

Quête donnée par : Priscus le mécanicien (Nexus)
Récompense : Epée (stats aléatoires), XP et or

Antidote

Récupérez 10 poches de venin sur les araignées que vous croiserez au cours de l'exploration du Bosquet oublié. Les araignées sont signalées par des points rouges sur la mini-map. Notez que cette quête est répétable (vous n'obtiendrez pas de nouvel objet mais de l'XP et de l'or pour chaque lot de 10 de venin rapporté).

Quête donnée par : Docteur Skadling (Nexus)
Récompense : Gants (stats aléatoires), XP et or

Cocons

Au cours de votre exploration, vous remarquerez probablement des cocons de soie d'araignée. Brisez-les pour libérer les 7 chasseurs retenus prisonniers à l'intérieur. La quête sera validée automatiquement dès que vous aurez libéré le 7ème chasseur.

Quête donnée par : Chasseur (Bosquet oublié)
Récompense : Torse (stats aléatoires), XP et or

Ce qui reste

Partez pour les terres sauvages et retrouvez Réginald le fugitif. Vous le trouverez dans la zone des esprits du donjon. Interagissez avec son cadavre, éliminez-le et récupérez la clé de la prison afin de la rendre à Brent le geôlier.

Quête donnée par : Panneau d'affichage (Nexus)
Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP et or

Morceaux de viande

Mia vous charge de prélever 3 morceaux de viande sur les cadavres d'Archéens dans les Terres sauvages. Ces ennemis sont très simples à battre mais tâchez d'éviter leurs charges pour ne pas être étourdi. Une fois la quête rendue, Mia vous confiera votre prochaine mission, à accomplir dans le Permafrost : Zéro absolu.

Quête donnée par : Mia Moursey (Nexus)
Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

Autonomie incontrôlée

Pour réussir cette quête, il vous faudra venir à bout de 20 morts vivants au cours de votre exploration. Une fois les ennemis abattus la quête sera automatiquement validée.

Quête donnée par : Solrian (Les Terres Sauvages)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP

Amour ou indifférence

Ce n'est qu'une fois que vous serez revenu à Nexus après avoir parcouru une première fois le Tombeau des rois que Vinache le ménestrel vous proposera cette quête. Vous trouverez l'indice recherché au pied de l'arbre avant la salle où vous aviez combattu l'ours. Tuez le spectre, récupérez les lettres et retournez valider la quête à Nexus.

Quête donnée par : Vinache le ménestrel (Nexus)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP et or

Résultats aléatoires

Retournez au Tombeau des rois afin de proférer l'invocation que Branston vous a enseignée. Vous trouverez le manuscrit dans la salle recouverte de toiles d'araignée. Prononcez l'une des formules puis retournez faire votre rapport à Branston pour valider la quête.

Quête donnée par : Branston le sorcier (Nexus)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP et or

Acte 3

Quêtes principales

Laboratoire d'Ataraxis

Cette première quête vous donnera accès à une nouvelle zone : les domaines de glace. Commencez par explorer le Permafrost pour retrouver le laboratoire d'Ataraxis. Vous trouverez le laboratoire après avoir résolu l'énigme Vision troublée.

Quête donnée par : Prince Solon (Nexus)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

Vision troublée

Interagissez avec la grande obélisque. IL vous faudra trouver ensuite le moyen d'ouvrir le passage secret. Avancez vers l'une des parois pour trouver le passage. Vous serez alors assailli par des scientifiques gobelins. Tuez-les afin de valider la première quête : Le Laboratoire d'Ataraxis.

Quête donnée par : Objet " obélisque " (le Permafrost)

Récompense : XP

Révélation malheureuse.

Fouillez le laboratoire de fond en comble afin de relever tous les indices (coffre, bureau, établi, étagère à potion). Il ne vous restera plus qu'à retourner à Nexus pour vous entretenir avec le roi Marcus. Ce dernier vous confiera une nouvelle mission : Chasse au Chef.

Quête donnée automatiquement après avoir éliminé les gobelins dans le passage secret.

Récompense : Bottes (stats aléatoires) XP et or

Chasse au Chef

Partez pour la nouvelle zone de Givremont afin de retrouver la trace du Chef Gobelin. Détruisez la barricade et explorez le donjon jusqu'à repérer sa position. Après vous avoir envoyé ses deux lieutenants, le chef gobelin lancera un tyrannosaure sur vous ainsi qu'une horde de gobelins foreurs.

Pour venir à bout du dinosaure, frappez les gobelins jusqu'à ce que leurs fusées fument. Attirez ensuite le dinosaure vers ces fumées afin de l'étourdir, vous pourrez ainsi le frapper plus efficacement. Une fois le monstre terrassé, reparlez au Chef Gobelin pour valider cette quête et obtenir votre récompense.

Quête donnée par : Roi Marcus (Nexus)

Récompense : XP

Les secrets du Sphinx

Après avoir battu le dinosaure, reparlez au chef Gobelin afin d'obtenir la carte d'Ataraxis. Retournez à Nexus pour remettre le document au Roi Marcus. Il vous parlera ensuite de la prochaine étape : Cristal très spécial.

Quête donnée par : Chef Gobelin (Givremont)

Récompense : Pendentif (stats aléatoires), XP et or

Cristal très spécial

Le roi vous demande de vous rendre sur la Voie Cristalline afin de récupérer un nouveau cristal. Explorez le donjon jusqu'à parvenir à la porte de la grotte. Vous obtiendrez une nouvelle quête : Bastion d'isolation. Une fois la porte ouverte, poursuivez votre route. Vous ne tarderez pas à faire la rencontre du gardien de cristal qui, hormis sa résistance et ses lents coups de poing, ne dispose d'aucune capacité qui pourrait vous mettre en difficulté. A la fin du combat, Fironelle fera de nouveau des siennes en volant le cristal. Retournez auprès du roi à Nexus pour valider la quête. Il vous enverra à la cime des prédateurs pour y entamer des Pourparlers avec Fironelle.

Quête donnée par : Roi Marcus

Récompense : XP

Bastion d'isolation

Pour résoudre cette énigme, commencez par traquer les 3 esprits afin de récupérer les cristaux rouge, bleu et jaune nécessaires à l'ouverture de la porte. Une fois ces éléments réunis, retournez à la porte et placez les cristaux. Pour résoudre l'énigme, observez attentivement les couleurs reproduites sur la porte. L'énigme fait appel au principe de la roue chromatique :

Marque orange : activez le cristal rouge et le jaune

Marque verte : activez le cristal bleu et le jaune

Marque violette : activez le cristal bleu et le rouge

Quête donnée par : Porte de la grotte

Récompense : XP

Pourparlers

Partez pour La cime des prédateurs afin de parlementer avec Fironelle. Le combat se déroulera en plusieurs phases. Commencez par affronter le dragon jusqu'à ce qu'il devienne bleu ciel. Dirigez-vous ensuite derrière un pilier afin que le jet du dragon le gèle et que vous puissiez ensuite le détruire. Adoptez cette technique tout au long du combat tout en évitant les projectiles lancés par Fironelle. Cette victoire mettra fin à la quête et validera le donjon. Il ne vous restera plus qu'à retourner à Nexus pour remettre le cristal à Eckarrdt. Dès votre retour en ville Katrina vous proposera la

première quête de l'acte 4 : Le néant des âmes. Vous trouverez Eckhardt à l'intérieur et pourrez ainsi valider la quête.

Quête donnée par : Roi Marcus

Récompense : XP

Quêtes annexes

Zéro absolu

Récupérez 5 morceaux de glace mystique au cours de votre exploration du Permafrost puis remettez-les à Mia à votre retour à Nexus.

Quête donnée par : Mia Moursey (Nexus)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

Maudites bestioles

Vous obtiendrez cette quête en parlant au vieux meunier à votre arrivée dans le Permafrost. Il vous chargera d'éliminer 20 gargouilles. La quête sera validée automatiquement.

Quête donnée par : le Vieux Meunier (le Permafrost)

Récompense : Bottes (stats aléatoires), XP et or

La salle au trésor

Cette quête s'obtient à votre arrivée dans la salle du trésor des gobelins. Pour ouvrir la porte il vous faudra résoudre une petite énigme : orientez les roues crantées de façon à aligner les couleurs. Vous aurez ainsi accès au coffre et à ses nombreux trésors.

Technologie gobeline

Cette quête sera disponible à votre retour à Nexus, une fois le donjon Givremont terminé. IL vous faudra y retourner afin de récupérer 10 équipements technologiques sur les cadavres des gobelins qui auront le malheur de croiser votre route et / ou posés au sol.

Quête donnée par : Le conservateur affolé (Nexus)

Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP

Fusil de famille

Lors de votre exploration de la voie Cristalline, trouvez le fusil du père de James. Lorsque vous mettrez la main sur le fusil, vous devrez défendre le jeune James contre plusieurs yetis sauvages et un Yeti argenté, un peu plus coriace. Une fois cette mission accomplie, parlez à James afin de valider cette quête.

Quête donnée par : Veuve Marston (Nexus)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP et or

Pilleur de tombes

Purifiez le temple situé à proximité en éliminant les morts vivants et spectres qui ont envahi les lieux. Vous pourrez valider cette quête auprès de Nolan à Nexus.

Quête donnée par : Nolan Hart (La voie cristalline)

Récompense : Bracelet Portrait signé, XP et or

Flore spectrale

Cette quête vous sera proposée dès votre arrivée dans le donjon. Ramassez 5 racines spectrales au cours de votre exploration du donjon et ramenez-les au gobelin.

Quête donnée par : Shaman Gobelin (La Cime du prédateur)

Récompense : Epaulières (stats aléatoires), XP et or

Acte 4

Quêtes principales

Le néant des âmes

Demandez au garde posté devant le château de vous ouvrir les du néant des âmes. Vous pourrez y retrouver Eckhardt qui vous confiera une nouvelle mission : Sauvetage Royal.

Quête donnée par : Katrina (Nexus)

Récompense : Gants (stats aléatoires), XP et or

Sauvetage Royal

Explorez les laboratoires afin de retrouver les membres de la famille royale. Un peu plus loin, vous rejoindrez le roi et le prince. Parlez à Solon afin de valider la quête. Acceptez de lui revenir en aide et d'accomplir la quête suivante : Archange cruel.

Quête donnée par : Eckhardt (Les laboratoires dévastés)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP et or

Archange cruel

Poursuivez l'exploration du donjon jusqu'à trouver Adrian alors inconscient (sa position est signalée par le marqueur bleu sur la mini-carte). Essayez de lui faire reprendre connaissance. L'archange viendra alors vous défier. Prenez garde à éviter ses charges lorsqu'il prend de l'altitude. Parlez ensuite à Adrian afin de valider la quête puis acceptez de retourner à Nexus en sa compagnie. Il vous confiera alors une nouvelle série de quêtes à effectuer dans les 3 zones que vous avez déjà explorées.

Quête donnée par : Prince Solon (Les laboratoires dévastés)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP et or

Faille de la forêt

Retournez dans la zone de la Forêt Ancestrale, vous y trouverez un nouveau donjon à explorer : le dédale luxuriant. Vous validerez automatiquement cette quête en éliminant Michadèle devant la faille de la forêt au Berceau des âges.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

La folie de Michadèle

Parcourez le donjon et détruisez le tréant invoqué par Michadèle (activez la statue ancienne située à la fin du donjon).

Une fois cette quête achevée, vous obtiendrez automatiquement la quête suivante : Esprit Possédé.

Quête donnée par : Roi Keltas (Le Dédale luxuriant)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

Esprit Possédé

Utilisez la pierre de téléportation pour vous rendre au berceau des âges afin d'empêcher Michadèle d'utiliser le pouvoir de la faille de Ruin. Vous la croiserez peu après votre arrivée dans cette nouvelle zone, poursuivez-là à travers le donjon. Durant le combat, elle invoquera différents types d'alliés que vous devrez détruire afin de la rendre vulnérable. A l'issue du combat, l'esprit du Roi vous permettra de valider la quête.

Quête donnée par : Lancement automatique (Le Dédale luxuriant)

Récompense : Pendentif (stats aléatoires), XP

Faille de la mer

Retournez dans la zone du cimetière de Corail, vous y trouverez un nouveau donjon à explorer : les abîmes de l'ombre. Après avoir trouvé l'emplacement de la faille dans les Abîmes de l'ombre, empruntez le transporteur pour rejoindre les Profondeurs. Eliminez les Archontes Krakenard et les enfants d'Agméra qui tenteront de vous freiner. Vous validerez automatiquement cette quête en chargeant le cristal dans la faille après avoir éliminé la Liche Karkenard..

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

Faille qui vaille

Cette quête consiste à résoudre l'énigme permettant d'accéder à la salle du trône des abîmes de l'ombre. Allez au laboratoire pour activer le cerveau en bocal. Retournez ensuite devant la porte, validez la quête et pénétrez dans la salle du trône. Eliminez le boss, et utilisez le transporteur pour entrer dans les profondeurs.

Quête donnée par : Membrane (Abîmes de l'ombre)

Récompense : XP

Faille des montagnes

Retournez dans la zone des domaines de glaces, vous y trouverez un nouveau donjon à explorer : L'arcticamp. Retrouvez le Chef gobelin au bout du donjon et acceptez la quête qu'il vous propose : Globus Ex machina.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

Globus Ex machina

Afin que le Chef vous laisse accéder à la faille, vous devrez accomplir les 4 quêtes données par les scientifiques gobelins situés tout autour de la salle. Une fois la mission accomplie, reparlez au Chef Gobelin pour qu'il lance l'expérience. La technologie gobeline étant rarement fiable, vous devrez affronter le colosse gobelin. Le colosse ne devrait pas vous poser problème si vous évitez bien ses coups chargés. Comme convenu le gobelin vous révélera la position de la faille. Rejoignez le Grand Nord en empruntant le téléporteur.

Une fois dans le grand Nord, vous retrouverez le Chef Gobelin qui vous soumettra un Choix cornélien : l'aider ou aider le colosse.

Quête donnée par : Chef Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Médaille de Héros, XP

Feros

Traquez et éliminez Feros le géant mort vivant dans l'Arcticamp. Vous devrez éliminer quelques goules du temple pour le faire apparaître. Une fois la victoire acquise, il ne vous restera plus qu'à faire votre rapport au scientifique gobelin.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Torse (stats aléatoires), XP

Gare aux golems

Tuez les golems que vous croiserez en explorant le donjon afin de récupérer 5 morceaux de minerai.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP

La marque des loups

Rendez-vous dans la caverne du donjon et laissez-vous attaquer par les loups jusqu'à temps que la mention " raclée prise " apparaisse (utilisez la position défensive). Adressez-vous ensuite au médecin pour récupérer les résultats. Il vous suffira ensuite de les rapporter au scientifique.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Anneau (stats aléatoires), XP

Esprits rageurs

Afin de pouvoir récupérer les gemmes de rage sur les gargouilles, vous devrez faire en sorte de les énerver. Ôtez-leur les 2/3 de leur vie et achevez-les une fois que leur coeur s'entoure d'une lueur rouge.

Quête donnée par : Scientifique Gobelin (L'arcticamp)

Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP

Tel est pris qui croyait prendre

Explorez le Grand nord jusqu'à atteindre la faille. Détruisez les gardes, les tourelles et les pompes que vous trouverez tout autour de la salle (prenez garde aux explosions). Une fois la tâche accomplie, parlez au chef Gobelin. Il prendra la fuite, vous laissant le champ libre pour activer le cristal dans la faille et valider la quête. Retournez au château de Nexus pour faire votre rapport au Prince Adrian, qui vous confiera la dernière mission en rapport avec les cristaux : Synthèse finale.

Quête donnée par : Colosse gobelin (Le grand Nord)

Récompense : Epée (stats aléatoires) XP et or

Synthèse finale

Pénétrez dans l'oeil du néant (nouvelle zone accessible depuis les portes du château) afin d'achever le chargement du cristal. Arpentez le donjon jusqu'à trouver la dernière salle. Le démon des Lames souhaitera bien entendu vous empêcher d'accomplir votre mission. Prenez garde à ses attaques chargées et restez à distance tant que l'aura de couleur rouge est visible. Une fois le démon mort, il vous faudra déverrouiller le système de protection. Le but est d'aligner les 5 anneaux, vous pourrez y parvenir plus facilement en laissant le cercle vert à sa position d'origine (vous pouvez réinitialiser la position des anneaux quand vous le souhaitez et/ou éventuellement passer l'épreuve). Une fois le cristal reconstitué, vous obtiendrez une nouvelle étape de quête : Victoire.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP

Victoire

Cette quête consiste simplement à rapporter le cristal suprême à Nexus. A la suite de la cinématique, reprenez au Prince Adrian pour obtenir la quête suivante : Trahison.

Quête donnée par : Faille l'oeil du néant

Récompense : XP et or

Trahison

Adrian vous charge de trouver d'explorer l'Arche des Sorciers pour rassembler des preuves de la trahison de Rigel.

Quête donnée par : Prince Adrian (Nexus)

Récompense : XP et or

Elementalisme de base

Récupérez les 4 ingrédients exigés pour activer les plateformes du donjon et pouvoir débusquer Rigel (eau, terre, feu et vent). Vous pourrez facilement les récupérer en tuant les démons présents en retournant vers l'entrée du donjon où se situent les 4 piliers à activer. Triomphez du gardien Asura et passez le portail miroitant au centre de la salle. Vous y trouverez la preuve que vous êtes venu chercher : délivrez l'esprit d'Eckhardt de sa prison et parlez-lui afin d'obtenir une nouvelle quête annexe : Derniers adieux. Rigel fera alors irruption et vous enverra croupir dans la prison infinie.

Quête donnée par : Journal du magicien (L'arche des sorciers)

Récompense : XP et or

En proie au désespoir

Fouillez la salle pour trouver les 5 indices nécessaires à votre évasion. Contre toute attente c'est Fironelle qui viendra vous tirer de ce mauvais pas. Elle vous donnera quelques informations concernant votre prochaine mission :

Alimentation du portail.

Quête donnée par : Obtention automatique (L'arche des sorciers)

Récompense : XP

Alimentation du portail

Explorez le donjon jusqu'à retrouver Fironelle. Votre mission sera d'activer les catalyseurs situés aux 4 coins de la salle le plus rapidement possible tout en empêchant les ennemis de les détruire. Franchissez le portail dès que les 4 catalyseurs fonctionnent en même temps. Vous pourrez alors retourner à Nexus pour mettre fin à la quête et à ce 4ème acte.

Quête donnée par : Fironelle (La prison infinie)

Récompense : XP

Quêtes annexes

Au coeur de la forêt

Désactivez le champ de force protégeant le chêne-de-sang en détruisant les globes roses dans l'ordre qui permettra de tous les faire disparaître en même temps (est puis ouest de l'arbre). Il vous suffira ensuite d'Interagir avec l'arbre pour valider la quête.

Quête donnée par : Celdria (Le Dédale luxuriant)
Récompense : Bracelet (stats aléatoires), XP

Domination

Détruisez 3 runes de domination cachées dans les tombeaux dispersés à différents endroits du donjon. Une fois les runes détruites, la quête sera automatiquement validée.

Quête donnée par : Solrian (Le Dédale luxuriant)
Récompense : Ceinture (stats aléatoires), XP

Pouvoir de l'ancien

Parcourez le donjon et retrouvez l'avatar de l'ancien afin d'obtenir son aide (sa position est indiquée par un marqueur de quête). L'ancien vous confiera une nouvelle mission : Pouvoir des anciens.

Quête donnée par : Marliel (Le Dédale luxuriant)
Récompense : XP

Pouvoir des anciens

Rassemblez plusieurs ingrédients à récupérer au cours de votre exploration : 8 morceaux de bois vif, 4 essences de feu follet. Vous pourrez récupérer les 3 reliques en interagissant avec les 3 statues situées juste avant la salle du trône. Vous obtiendrez ensuite une nouvelle quête automatiquement : Reconversion.

Quête donnée par : L'ancien (Le Dédale luxuriant)
Récompense : XP

Reconversion

Retournez auprès de l'ancien pour valider la quête.

Quête donnée par : Accomplissement de la quête Pouvoir des Anciens (Le Dédale luxuriant)
Récompense : Lame du Gardien, XP

Repos éternel

Partez pour le Berceau des Ages, traquez et éliminez le Faucheur macabre. Au cours de votre exploration, ouvrez les tombes à semi-ouvertes jusqu'à trouver les ossements que vous devrez brûler. Affrontez ensuite le Faucheur pour valider la quête.

Quête donnée par : Vieil homme rancunier (Nexus)
Récompense : Torse (stats aléatoires), xp

Personne ne passera

Au cours de votre exploration du berceau des âges vous serez bloqué par un Spectre gardien, il vous suffit de l'éliminer pour pouvoir libérer le passage et accéder à la partie supérieure du donjon.

Quête donnée par : Spectre gardien (Le berceau des âges)
Récompense : XP

Disparu en mer

Retrouvez la trace du mari perdu au cours de l'exploration des Abîmes de l'ombre (signalé par un marqueur vert sur la

carte). Il vous confiera une nouvelle mission : Un amour perdu.

Quête donnée par : Epouse affolée (Nexus)

Récompense : XP

Un amour perdu.

Abrégez les souffrances de ce pauvre homme et retournez à Nexus pour rapporter la triste nouvelle à son épouse.

Quête donnée par : Le disparu (Abîmes de l'ombre)

Récompense : Anneau (stats aléatoires) XP

Reliques détrempées

Récupérez la perle, le manuscrit et la dague dans les Abîmes de l'ombre. La perle se trouve à proximité de l'entrée. La Dague se situe au niveau de la prison. Le manuscrit est dans la salle du trône.

Quête donnée par : Rowe (Nexus)

Récompense : XP et or

A corps perdu

Rapportez le cerveau à Nexus et déposez le sur une table dans le quartier marchand (indicateur de quête vert).

Quête donnée par : Cerveau (Abîmes de l'ombre)

Récompense : Lien télépathique, XP, or

Ragoût peu ragoutant

Retournez dans les profondeurs et récupérez 8 tentacules sur les Krakenards de la zone.

Quête donnée par : Maître des Ragouts (Nexus)

Récompense : Pendentif (Stats aléatoire), XP, or

Amour et argent

Retournez dans les profondeurs, traquez le groupe de brigands squelette. Récupérez le casque situé à proximité puis retournez à Nexus pour le livrer à la jeune orpheline.

Quête donnée par : Orpheline (Nexus)

Récompense : Epée (Stats aléatoire), XP, or

Choix cornélien

A votre arrivée dans le grand nord, le Chef Gobelin vous demandera de faire un choix décisif : l'aider ou aider le colosse gobelin. En attendant de prendre cette décision, commencez par parler au colosse qui se trouve un peu plus loin au nord. Ce dernier vous révélera les véritables intentions du Chef Gobelin (exploiter le pouvoir de la faille). Rendez justice en acceptant d'aider le géant. Il vous confiera alors deux nouvelles missions : Prédateur et proie et Tel est pris qui croyait prendre.

Quête donnée par : Chef gobelin (Le grand Nord)

Récompense : XP

Prédateur et proie

Utilisez les pièges élémentaires pour capturer les pisteurs gobelins au cours de votre exploration du donjon (une fois les gobelins affaiblis, appuyez sur la touche L pour déclencher le piège).

Quête donnée par : Colosse gobelin (Le grand Nord)
Récompense : XP et or

Grimoires oubliés

Au cours de votre exploration de l'oeil du Néant, récupérez les 5 grimoires dissimulés dans le donjon puis rapportez-les au bibliothécaire de Nexus.

Quête donnée par : Théodor le bibliothécaire (Nexus)
Récompense : Gants (stats aléatoires) XP et or

Affaire de famille

Apportez votre aide à Mia Moursey en tuant le démon qu'elle a invoqué. Ramassez et rapportez ses cendres à Nexus pour obtenir votre récompense. Melissa vous confiera une nouvelle mission : Tout redeviendra poussière.

Quête donnée par : Mia Moursey (l'oeil du Néant)
Récompense : Bottes (stats aléatoires) XP et or

Tout redeviendra poussière

Trouvez le Puits aux Esprits (Vortex bleu dans une des salles de l'arche des sorciers) et versez-y les cendres de Mia.

Quête donnée par : Melissa Moursey (Nexus)
Récompense : Fidèle, le Gardien Eternel XP et or

Les Ruines de Veil

Récupérer la carte des ruines anciennes au cours de votre exploration de l'Arche des Sorciers puis rapportez l'objet à Nolan Hart (position de la carte indiquée par un marqueur de quête).

Quête donnée par : Nolan Hart (Nexus)
Récompense : Pièce ancienne, XP.

Derniers adieux

Retournez à Nexus pour informer Katrina des tristes événements dévoilés par Eckhardt.

Quête donnée par : Eckhardt (L'arche des sorciers)
Récompense : Pièce ancienne, XP.

Acte 5

Quêtes principales

L'ennemi juré

Traquez Rigel dans le creuset de l'archimage (accès devant la porte du château de Nexus). Au cours de votre exploration, vous aurez plusieurs missions à accomplir avant de pouvoir enfin affronter l'ennemi juré du monde de Veil :

récupérer les 4 cristaux de pouvoir afin de désactiver le champ d'énergie intense.

Quête donnée par : Roi Marcus (Nexus)

Récompense : Emblème de l'Archimage, XP.

La Clef des Ténèbres

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le démon de perdition, l'asura de la fureur, le diabolot des limbes, et le démon de lave. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

La Clef de la Lumière

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le diabolot flamboyant, le diabolot des limbes, et le démon de perdition. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

La Clef de l'espace

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le diabolot flamboyant, le diabolot tranchant et le démon de perdition. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

La Clé du temps

Pour déverrouiller cette porte, invoquez et éliminez dans l'ordre : le spectre fantomatique, le diabolot flamboyant, à nouveau le spectre et l'asura de la fureur. Il vous suffira ensuite d'éliminer le gardien pour pouvoir vous emparer du cristal.

Quête donnée par : Porte diabolique (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

Passage

Vous pourrez faire tomber la barrière après avoir récupéré les 4 cristaux (clef de des ténèbres, de la lumière, de l'espace et du temps). Il sera alors temps de régler le compte de Rigel une bonne fois pour toute : détruisez toutes ses invocations (colonnes d'énergies et alliés), évitez les totems de ralentissements et frappez Rigel dès que possible. Une fois cette mission accomplie, retournez à Nexus pour faire votre rapport à Solon.

Quête donnée par : Champ d'énergie intense (Le Creuset de l'Archimage)

Récompense : XP.

Quêtes annexes

Le Prince de Ruin

Rendez-vous dans l'Omega (nouvelle zone accessible depuis les portes du château) pour affronter Adrian. Progressez dans le labyrinthe en détruisant chacune des " illusions " que vous croiserez. Le secret de cet affrontement est de

frapper le cristal dès qu'il est à portée. Veillez à fuir les attaques de zone d'Adrian (aura rouge au sol) et à parer / esquiver autant d'attaques que possible. En cas de besoin, vous pouvez briser les cristaux bleus autour de la salle (ils contiennent des potions de vie). Cette quête sera validée automatiquement à la fin de la cinématique qui clôturera l'aventure de Heroes of Ruin.

Quête donnée par : Roi Marcus (Nexus)

Récompense : Rancune du Prince Déchu, Xp et Or

XP ET ARGENT FACILE

La quête du Dr. Skalding « antidote » est rapide à faire et permet de récupérer 1249xp et 450 pièces d'or. En plus, elle est renouvelable.

Kid Icarus

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

CONTINUER LA PARTIE

Appuyez rapidement sur B, A, B à l'écran du game over avant que le titre apparaisse.

CODES DE NIVEAUX

Entrez un des mots de passe suivants pour commencer au niveau correspondant:

Niveau 2-4, invincibilité, plumes illimitées

ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

Niveau 3-4, potions illimitées, beaucoup d'items

PAKING PAKING PAKING PAKING

Niveau 4-1, beaucoup d'items

DANGER !!!!! TERROR HORROR

Dernier niveau, invincible, three trésors

8UUUUUU UUUUUUU UUUUUUU UUUUUUU

Dernier niveau, 9.999.999 points

AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu

CODES

Niveaux Mots de passe

1-4	0000eu 60j700 uG0004 1000J0
2-1	0000ys T0J300 m2001C H000aS
2-4	00008C i04400 mIG01D I0005F
3-1	0000mu w0K200 O3G00H I100s5
3-4	0000y0 11X200 u0G00H I100t0
4-1	AuW2e5 XcdF00 mt000G K50Wuu

Kid Icarus Uprising

© Nintendo / Project Sora 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 MODE BOSS RUSH

Terminer le chapitre 25 pour débloquer ce mode permettant d'affronter tous les boss à la suite.

📌 DÉSACTIVER LES DIALOGUES

Une fois terminé le mode solo, vous débloquerez une fonctionnalité cachée du menu Options permettant de désactiver les dialogues.

📌 CHOISIR SA DÉESSE

Terminez le chapitre 21 pour débloquer une fonctionnalité cachée du menu Options permettant de choisir votre déesse (Palutena ou Viridi).

📌 OBJETS DU ZODIAQUE

Arc Sagitaire : Chapitre 2

Passez à travers la tapisserie de la forteresse que vous traversez juste avant de rencontrer Magnus.

Bras Taureau : Chapitre 4

Sautez dans le trou éclairé situé dans la salle avec le Mojito.

Satellites Gémeaux : Chapitre 6

Suivez le chemin qui apparaît après avoir vaincu Tip dans les sous-sols.

Griffes Cancer : Chapitre 8

Sautez à l'aide du premier tremplin, dans la salle des constellations, et laissez-vous tomber plus loin, avant le second tremplin.

Canon Lion : Chapitre 10

Cherchez une salle au pied du volcan.

Main Vierge : Chapitre 12

A partir de la salle du poisson volant, éliminez les ennemis pour faire apparaître une plate-forme à gauche et une à droite. Prenez celle de droite et laissez-vous porter jusqu'au halo lumineux.

Eponge Balance : Chapitre 14

Passez à travers le mur électrique à l'aide d'une esquive, dans la salle située avant le boss.

Bâton Scorpion : Chapitre 16

Activez l'interrupteur à l'aide du cercle d'éther pour faire apparaître une plate-forme et utilisez le cercle pour y accéder.

Protection Bélier : Chapitre 18

Tournez à gauche devant la source chaude et descendez les marches.

Massue Capricorne : Chapitre 20

Pénétrez dans la cellule de droite et passez à travers le mur.

Lame Verseau : Chapitre 23

Juste après avoir glissé sur les deux rails, reprenez le dernier en sens inverse.

Soins Poissons : Chapitre 24

Faites demi-tour à partir du premier ascenseur.

📌 DÉBLOQUER LES STAGES MULTIJOUEURS

Cité oubliée

Retombez 10 fois sur vos pieds après avoir été déséquilibré.

Grande Arène

Jouez 30 fois dans Lumière vs Ténèbres.

Grotte des esprits

Battez un ange dans Lumière vs Ténèbres.

Stratosphère crépusculaire

Jouez 10 fois à Chacun pour soi.

Temple aux rails

Devenez un ange dans Lumière vs Ténèbres.

Tour en spirale

Obtenez 10 dons.

CHASSE AUX TRÉSORS DE PALUTENA

{liste des succès

- 001: Obtenez un bras.
- 002: Chapitre 7, battez Thanatos en étant en limite.
- 003: Jouez en mode multijoueur à distance.
- 004: Récupérez plus de 10 000 coeurs.
- 005: Terminez le chapitre 5 en 18 mn maximum.
- 006: Devenez un ange dans Lumière vs ténèbres.
- 007: Battez Pandora en évitant que Dark Pit soit vaincu.
- 008: Atteignez un record de 100 000.
- 009: Utilisez fusionnez des armes pour créer une arme.
- 010: Terminez le chapitre 9 en 28mn maximum.
- 011: Chargez et éliminez 5 ennemis avant de descendre de l'exotank.
- 012: Battez Pit Maléfique et terminez le chapitre 6 en limite, intensité 5.0 ou plus.
- 013: Obtenez un arc.
- 014: Terminez le chapitre 3 en 10 mn maximum.
- 015: Termniez le chapitre 1 en 7 mn maximum.
- 016: Terminez le chapitre 2 en 13 mn maximum.
- 017: Battez Cerbéros à l'aide d'un bâton simple.
- 018: Achetez 30 armes.
- 019: Utilisez 10 objets.
- 020: Terminez le chapitre 2 avec la santé au max, intensité 2.0 au plus.
- 021: Obtenez des griffes
- 022: Évitez 5 tirs de justesse en combat aérien.
- 023: Terminez le chapitre 5 sans mourir, intensité 5.0 ou plus.
- 024: Retombez 10 fois sur vos pieds après avoir été déséquilibré.
- 025: Esquivez 50 fois.
- 026: Éliminez 500 ennemis.
- 027: Chapitre 2, battez Gaol sans que Magnus soit vaincu, intensité 5.0 ou plus.
- 028: Obtenez un icaron.
- 029: Terminez le chapitre 4 en 17 mn maximum.
- 030: Faites-vous battre 5 fois.
- 031: Chapitre 8, éliminez 200 ennemis et terminez le chapitre, intensité 5.0 ou plus.
- 032: Obtenez une massue.
- 033: Terminez le chapitre 7 en utilisant des griffes, intensité 5.0 ou plus.
- 034: Misez plus de 10 000 coeurs dans le chaudron maléfique.
- 035: Décomposez 50 armes.
- 036: Obtenez des satellites.
- 037: Terminez le chapitre 6 en 12 mn maximum.
- 038: Réalisez une fusion de pierres d'arme.
- 039: Arrivez 5 fois à la fin d'un chapitre.
- 040: Éliminez un Fuiteau.
- 041: Effectuez 10 attaques spéciales.
- 042: Atteignez un score total de 500 000.
- 043: Achetez une arme.
- 044: Battez le Grand Faucheur à l'aide de la main maudite.
- 045: Battez pandora à l'aide des griffes invisibles.

046: Jouez en mode multijoueur en local.

047: Jouez 10 fois à chacun pour soi.

048: Jouez à Lumière vs ténèbres.

049: Trouvez la chambre du zodiaque des gémeaux et récupérez son trésor.

050: Terminez le chapitre 2 en 10 mn max.

051: Obtenez 10 dons. Stage débloqué : Tour en spirale.

052: Utilisez un don.

053: Terminez le chapitre 3 en 13 mn maximum.

054: Jouez en mode multijoueur.

055: Assistez à toutes les transformations de Thanatos avant de terminer le chapitre 7.

056: Créez votre première pierre d'arme.

057: Terminez le chapitre 6 en 15 mn maximum.

058: Terminez le chapitre en 4 mn maximum.

059: Obtenez 20 armes.

060: Obtenez un canon.

061: Recomposez la genèse.

062: Effectuez une attaque au corps à corps en glissant sur un rail.

063: Terminez le chapitre 4 en 14 mn maximum.

064: Eliminez 10 ennemis avec l'attaque au corps à corps du Chérubot avant d'en descendre.

065: Chapitre 3, Battez Hydra au lac en étant en limite, intensité 5.0 ou plus.

066: Obtenez plus de 500 coeurs en convertissant des pierres d'arme.

067: Trouvez la chambre du Zodiaque du Lion et récupérez son trésor.

068: Battez un boss.

069: Effectuez 100 attaques au corps à corps.

070: Décomposez 10 armes.

071: Atteignez un total de 5000 coeurs ou plus en votre possession.

072: Réalisez 10 fusions de pierres d'arme.

073: Récupérez 8500 coeurs ou plus et terminez le chapitre 9, intensité 5.0 ou plus.

074: Obtenez 5 lames différentes.

075: Faites-vous voler une arme par un pluton.

076: Faites-vous transformer 5 fois en aubergine.

077: Trouvez la chambre du zodiaque du Taureau et récupérez son trésor.

078: Trouvez la chambre du zodiaque du Cancer et récupérez son trésor.

079: Obtenez 15 armes différentes.

080: Terminez le chapitre 8 en 17 mn maximum.

081: Réalisez un lancer d'icaron.

082: Tirez 1000 fois.

083: Terminez le chapitre 5 en 15 mn maximum.

084: Obtenez un bâton.

085: Totalisez plus de 10 heures de jeu.

086: Utilisez Fusionner des armes pour créer 20 armes.

087: Battez Gaol à l'aide de la lame rafale.

088: Jouez à chacun pour soi.

089: Eliminez 100 ennemis et terminez le chapitre 1.

090: Utilisez 10 Archurions de poche.

091: Battez un adversaire dans le mode multijoueur.

092: Battez le Kraken à l'aide de la lame mitrailleuse.

093: Dépassez 3000 points de dégâts à l'entraînement en combat aérien.

094: Jouez un chapitre en intensité 9.0

095: Trouvez la chambre du zodiaque du sagittaire et récupérez son trésor.

096: Battez Pit maléfique à l'aide des satellites félins.

097: Faites-vous battre 20 fois.

098: Obtenez une arme dont la valeur est supérieure à 200.

099: Terminez le chapitre 7 en 15 mn maximum.

100: Terminez le chapitre 9 en 36 mn maximum.

- 101: Ouvrez un coffre au trésor.
- 102: Récupérez 1000 coeurs ou plus et terminez le chapitre 1.
- 103: Utilisez un Archurion de poche.
- 104: Faites-vous battre.
- 105: Terminez le chapitre 5 en utilisant un bâton, intensité 2.0 ou plus.
- 106: Obtenez une main.
- 107: Terminez le chapitre 2 en utilisant des satellites.
- 108: Remportez une victoire dans lumière vs ténèbres.
- 109: Chapitre 9, détruisez les canons du gardien des enfers et terminez le chapitre.
- 110: Terminez le chapitre 8 avec un score de 180 000 ou plus.
- 111: Terminez le chapitre 8 en 20 mn maximum.
- 112: Effectuez des échanges de pierres d'armes avec 10 personnes.
- 113: Terminez premier dans un match chacun pour soi.
- 114: Éliminez 5 ennemis à l'aide du bouclier du cercle d'éther avant d'en descendre.
- 115: Battez Hydra au lac à l'aide du bras explosif.
- 116: Battez Thanatos à l'aide du bras volcan.
- 117: Battez un ange dans lumière vs ténèbres.
- 118: Terminez le chapitre 7 en 18 mn maximum.
- 119: Terminez le chapitre 4 en utilisant une massue, intensité 5.0 ou plus.
- 120: Faites-vous transformer en aubergine.

CHASSE AUX TRÉSORS DE VIRIDI

{Ilhasse aux trésors de Viridi

- 001: Obtenez une main qui possède une amélioration de défense au corps à corps.
- 002: Ouvrez 50 coffres au trésor.
- 003: Terminez 5 fois premier dans un match Chacun pour soi.
- 004: Terminez le chapitre 23 avec une massue (intensité 5.0 ou plus).
- 005: Obtenez 100 icarons différents.
- 006: Terminez le chapitre 10 avec un score de 200 000 ou plus (intensité 5.0 ou plus).
- 007: Atteignez un total de 50 000 coeurs en votre possession.
- 008: Terminez tous les chapitres en intensité 5.0 ou plus.
- 009: Arrivez 50 fois à la fin d'un chapitre.
- 010: Obtenez un canon qui possède une amélioration d'esquive.
- 011: Terminez le chapitre 20 en 15 minutes maximum.
- 012: Terminez le chapitre 21 en 17 minutes maximum.
- 013: Trouvez la chambre du zodiaque du Capricorne.
- 014: Obtenez un bras qui possède une amélioration de résistance à la chute.
- 015: Obtenez plus de 3 000 coeurs en convertissant des pierres d'arme.
- 016: Terminez le chapitre 19 en 25 minutes maximum.
- 017: Terminez le chapitre 13 en 22 minutes maximum.
- 018: Éliminez 230 ennemis dans le chapitre 16 (intensité 5.0 ou plus).
- 019: Terminez le chapitre 12 en 20 minutes maximum.
- 020: Battez le Réacteur Aurum sans changer de rail dans le chapitre 16.
- 021: Éliminez deux Têtes d'Hydra en un seul coup.
- 022: Éliminez un Poisson-coffre rare.
- 023: Battez 25 boss.
- 024: Remplissez la jauge qui fait apparaître Medusa dans le chapitre 25 en 25 secondes maximum.
- 025: Terminez le chapitre 10 en utilisant un bâton.
- 026: Terminez le chapitre 14 en 17 minutes maximum.
- 027: Trouvez la chambre du zodiaque des Poissons.
- 028: Terminez le chapitre 25 en 15 minutes maximum.

029: Créez 30 pierres d'arme.

030: Atteignez un record de 500 000.

031: Effectuez des échanges de pierres d'arme avec 30 personnes.

032: Obtenez 5 bras différents.

033: Utilisez 50 objets.

034: Détruisez huit canons du Noyau Aurum dans le chapitre 15.

035: Terminez le chapitre 22 sans mourir (intensité 5.0 ou plus).

036: Remportez 10 victoires dans Lumière vs Ténèbres.

037: Battez Gaol avant Magnus et sans toucher Magnus dans le chapitre 24 (intensité 5.0 ou plus).

038: Obtenez 50 armes différentes.

039: Obtenez 5 massues différentes.

040: Éliminez 20 Fuiteaux.

041: Faites-vous transformer 5 fois en beignet de crevette.

042: Battez le Sorcier du Chaos à l'aide de l'arc ange.

043: Obtenez 5 griffes différentes.

044: Éliminez 280 ennemis dans le chapitre 17.

045: Battez Pyrrhon Aurum dans le chapitre 17 en étant en limite.

046: Obtenez des griffes qui possèdent une amélioration de défense contre tirs.

047: Battez Pétraroc sans le toucher au bas du dos dans le chapitre 11.

048: Terminez le chapitre 12 avec la santé au max.

049: Obtenez un bâton qui possède une amélioration de vitesse de course.

050: Terminez le chapitre 18 en 16 minutes maximum.

051: Éliminez 230 ennemis dans le chapitre 14.

052: Jouez 10 fois à Lumière vs Ténèbres.

053: Jouez 10 fois en mode Multijoueur en local.

054: Jouez 20 fois à Chacun pour soi.

055: Obtenez 5 mains différentes.

056: Utilisez des dons 50 fois.

057: Obtenez 5 satellites différents.

058: Récupérez plus de 150 000 coeurs.

059: Éliminez 240 ennemis dans le chapitre 21 (intensité 5.0 ou plus).

060: Obtenez 5 bâtons différents.

061: Éliminez 3 000 ennemis.

062: Trouvez la chambre du zodiaque de la Balance.

063: Obtenez 50 armes.

064: Atteignez un score total de 2 000 000.

065: Obtenez 5 canons différents.

066: Effectuez 300 attaques au corps à corps.

067: Terminez le chapitre 16 en utilisant des griffes.

068: Jouez 10 fois en mode Multijoueur à distance.

069: Terminez le chapitre 15 en 17 minutes maximum.

070: Éliminez 5 Poissons-coffres rares.

071: Obtenez 5 arcs différents.

072: Battez Pétraroc à l'aide du canon Poséidon.

073: Obtenez une lame qui possède une amélioration d'affaiblissement.

074: Capturez le Sorcier du Chaos cinq fois à l'aide d'un piège électrique dans le chapitre 21.

075: Tirez 20 000 fois.

076: Battez Phosphora à l'aide de l'arc météore.

077: Éliminez 10 ennemis à l'aide du bouclier du cercle d'éther avant d'en descendre (intensité 5.0 ou plus).

078: Battez 50 boss.

079: Obtenez 100 fons.

080: Réalisez un lancer d'icaron 50 fois.

081: Terminez le chapitre 15 avec la santé au max (intensité 5.0 ou plus).

082: Esquivez 500 fois.

083: Terminez le chapitre 18 avec un score de 150 000 ou plus.

- 084: Terminez le chapitre 17 en 18 minutes maximum.
- 085: Terminez le chapitre 20 sans mourir (intensité 5.0 ou plus).
- 086: Effectuez 50 attaques spéciales.
- 087: Obtenez des satellites qui possèdent une amélioration de tir chargé en ruée arrière.
- 088: Terminez le chapitre 10 en 14 minutes maximum.
- 089: Mettez plus de 50 000 coeurs dans le chaudron maléfique.
- 090: Terminez le chapitre 22 en 12 minutes maximum.
- 091: Trouvez la chambre du zodiaque du Bélier.
- 092: Obtenez une massue qui possède une amélioration d'endurance.
- 093: Trouvez la chambre du zodiaque du Verseau.
- 094: Battez 10 adversaires dans le mode Multijoueur.
- 095: Terminez le chapitre 24 en 16 minutes maximum.
- 096: Détruisez un véhicule avec un autre véhicule.
- 097: Faites vous transformer en beignet de crevette.
- 098: Evitez 25 tirs de justesse en combat aérien.
- 099: Terminez le chapitre 24 avec la santé au max.
- 100: Terminez le chapitre 13 sans mourir (intensité 5.0 ou plus).
- 101: Jouez 100 fois en mode Multijoueur.
- 102: Obtenez un arc qui possède une amélioration d'annulation de tir.
- 103: Terminez le chapitre 11 sans subir de dégâts (intensité 2.0 ou plus).
- 104: Dépassez 8000 points de dégâts à l'entraînement en combat aérien.
- 105: Terminez le chapitre 23 en 14 minutes maximum.
- 106: Totalisez plus de 50 heures de jeu.
- 107: Détruisez 3 miroirs au cours du combat contre Pandora Amazone dans le chapitre 22.
- 108: Terminez le chapitre 11 en 14 minutes maximum.
- 109: Battez Solice à l'aide des satellites gardiens.
- 110: Trouvez la chambre du zodiaque du Scorpion.
- 111: Jouez 10 fois en mode Multijoueur.
- 112: Battez le Coeur d'Hadès grâce à une attaque en ruée au corps à corps.
- 113: Chargez et éliminez 15 ennemis avant de descendre de l'exotank (intensité 5.0 ou plus).
- 114: Terminez le chapitre 18 en utilisant des satellites (intensité 5.0 ou plus).
- 115: Battez l'Aurige et terminez le chapitre 19 en limite.
- 116: Terminez le chapitre 16 en 16 minutes maximum.
- 117: Éliminez 20 ennemis avec l'attaque au corps à corps du chérubot avant d'en descendre (intensité 5.0 ou plus).
- 118: Trouvez la chambre du zodiaque de la Vierge.
- 119: Battez Solice avec une attaque en ruée au corps à corps (intensité 5.0 ou plus).
- 120: Retombez 50 fois sur vos pieds après avoir été déséquilibré.

LES FUITEAUX

Si vous voulez empocher un maximum de coeurs, guettez les Fuiteaux, des monstres qui ressemblent à des pâtisseries. Dès que vous en avez localisé un, attaquez-le sans relâche ! Si, en plus, vous avez le don "Moisson de coeurs", c'est le jackpot assuré. Notez que les Fuiteaux restent dans les mêmes zones à chaque chapitre (exemple: dans la source chaude, chapitre 18), donc si vous en ratez un, il réapparaîtra au même endroit si vous recommencez le chapitre. Inconvénient : comme son nom l'indique, la spécialité du Fuiteau est de... fuir. Et il le fait très bien. Si vous en repérez un, tâchez de lui régler son compte avec des armes à longue portée ou avec un don comme le "Méga laser". Il est très rapide et assez petit, donc attention à bien le viser. Il disparaîtra au bout d'un moment, donc dépêchez-vous !

MENACES D'HADÈS

Attendez 5 minutes après les crédits de fin du jeu pour entendre Hadès menacer d'effacer votre fichier de sauvegarde.

OBTENIR BEAUCOUP DE COEURS RAPIDEMENT

Pour commencer, il vous faut le don "moisson de coeur". Une fois ce don en votre possession, allez dans le mode solo et faites le premier chapitre en intensité 9,0. Il ne vous reste plus qu'à vous accrocher et à ne pas oublier d'activer le don "moisson de coeur". Vous recevrez à chaque fois environ 30 000 coeurs.

OBTENIR DES ARMES PUISSANTES

Pour obtenir des armes très puissantes d'une valeur supérieure à 300, il n'est pas nécessaire de faire le chapitre en intensité de 9,0. En effet, il est possible de trouver de meilleures armes dans un chapitre en intensité supérieure ou égale à 7,0. Gardez en tête que l'obtention d'armes repose sur la chance (car les statistiques appliquées dessus sont aléatoires) et qu'il vous faudra certainement refaire le chapitre à plusieurs reprises pour trouver une arme qui vous convienne, mais ne vous efforcez pas à monter l'intensité à 9,0 à chaque fois.

DÉBLOQUER LES DONS

Certains dons nécessitent d'être débloqués avant de pouvoir les trouver dans des coffres ou en guise de récompense. Remplissez les conditions suivantes :

Aléatoire

Obtenez 100 dons (chaque niveau compte comme un don distinct).

Aubergine

Faites-vous transformer cinq fois en aubergine.

Éponge Balance

Trouvez la chambre du zodiaque de la Balance et récupérez son trésor (chapitre 14).

Furie

Battez 50 boss.

Juke-box

Récupérez toutes les armes du zodiaque (9 au total).

Mort instantanée

Éliminez 3000 ennemis.

Protection Bélier

Trouvez la chambre du zodiaque du Bélier et récupérez son trésor (chapitre 18).

Soins Poissons

Trouvez la chambre du zodiaque des Poissons et récupérez son trésor (chapitre 24).

Super vitesse

Arrivez 30 fois à la fin d'un chapitre.

Téléportation

Remportez 30 victoires en mode Multijoueur dans Lumière vs ténèbres.

Tempura

Faites-vous transformer cinq fois en beignet de crevette.

OBTENIR TOUTES LES PLUMES

Les plumes vous permettent de débloquent des cases dans les tableaux « Chasse aux trésors » sans avoir à effectuer les défis demandés. Chaque plume ne peut être utilisée qu'une seule fois, et la case « Terminez tous les chapitres en intensité 9,0 » ne peut pas être débloquée via une plume. Il y a 5 plumes par tableau, soit 15 au total :

Plumes de la chasse aux trésors de Palutena :

- Terminez le chapitre 1.
- Évitez cinq tirs de justesse en combat aérien.
- Décomposez 50 armes.
- Atteignez un total de 5000 coeurs ou plus en votre possession.
- Totalisez plus de 10 heures de jeu.

Plumes de la chasse aux trésors de Viridi :

- Arrivez 50 fois à la fin d'un chapitre.
- Récupérez plus de 150 000 coeurs.
- Obtenez une lame qui possède une amélioration d'affaiblissement.
- Effectuez 50 attaques spéciales en combat aérien.
- Terminez le chapitre 10 en 14 minutes maximum.

Plumes de la chasse aux trésors d'Hadès :

- Battez le Phénix dans le chapitre 10 à l'aide du canon apocalypse.
- Jouez 50 fois en mode Multijoueur local.
- Ouvrez 150 coffres au trésor.
- Terminez le chapitre 3 en utilisant une lame (intensité 9,0).
- Effectuez 1000 attaques au corps à corps.

Arcs

Arc Aurum

Battez Pyrrhon Aurum et terminez le chapitre 17 en état de limite.

Arc Palutena

Terminez le chapitre 24 en 11 minutes maximum.

Arc Phosphora

Battez le boss du chapitre 14.

Arc Sagittaire

Trouvez la chambre du zodiaque du Sagittaire et récupérez son trésor (chapitre 2).

Bâtons

Bâton maléfique

Battez le boss du chapitre 6.

Bâton Scorpion

Trouvez la chambre du zodiaque du Scorpion et récupérez son trésor (chapitre 16).

Bâton Thanatos

Battez le boss du chapitre 7.

Bras

Bras Kraken

Battez le boss du chapitre 8.

Bras Phénix

Battez le boss du chapitre 10.

Bras Taureau

Trouvez la chambre du zodiaque du Taureau et récupérez son trésor (chapitre 4).

Canons

Canon Cerbéros

Battez le boss du chapitre 1.

Canon Lion

Trouvez la chambre du zodiaque du Lion et récupérez son trésor (chapitre 10).

Canon Pétraroc

Battez le boss du chapitre 11.

Canon Poséidon

Terminez le chapitre 8 en 20 minutes maximum.

Griffes

Griffes Cancer

Trouvez la chambre du zodiaque du Cancer et récupérez son trésor (chapitre 8).

Griffes Pandora

Battez le boss du chapitre 5.

Griffes Viridi

Terminez le chapitre 22 sans mourir (intensité 5,0 ou plus).

Lames

Lame Aurum

Détruisez huit canons du Noyau Aurum dans le chapitre 15.

Lame Palutena

Terminez le chapitre 9 en 28 minutes maximum.

Lame Verseau

Trouvez la chambre du zodiaque du Verseau et récupérez son trésor (chapitre 23).

Mains

Main Aurum

Battez le Réacteur Aurum sans changer de rail pendant le combat final du chapitre 16.

Main Grand Faucheur

Battez le boss du chapitre 4.

Main Vierge

Trouvez la chambre du zodiaque de la Vierge et récupérez son trésor (chapitre 12).

Main Viridi

Obtenez cinq mains différentes.

Massues

Massue Aurum

Terminez le chapitre 15 en 17 minutes maximum.

Massue Capricorne

Trouvez la chambre du zodiaque du Capricorne et récupérez son trésor (chapitre 20).

Massue Hydra

Battez le boss du chapitre 3.

Massue Magnus

Terminez le chapitre 18.

Satellites

Satellites Archurion

Battez l'Aurige et terminez le chapitre 19 en état de limite.

Satellites artilleurs

Terminez le chapitre 25 en 15 minutes maximum.

Satellites Aurum

Terminez le chapitre 16 en utilisant des griffes.

Satellites Gémeaux

Trouvez la chambre du zodiaque des Gémeaux et récupérez son trésor (chapitre 6).

Satellites Solice

Battez le boss du chapitre 13.

Base du quadriga foudroyant (ch. 19)

Terminez le chapitre 19 en 25 minutes maximum.

Château des Enfers (ch. 9)

Terminez le chapitre 9 en 36 minutes maximum.

Cité en flammes (ch. 3)

Terminez le chapitre 3 en 13 minutes maximum.

Combat contre un boss 1

Battez un boss.

Combat contre un boss 2

Battez Magnus à l'aide de la massue Magnus.

Dans la ruche (ch. 16)

Terminez le chapitre 16 en 16 minutes maximum.

Dans le dédale (ch. 5)

Terminez le chapitre 5 en 18 minutes maximum.

Gardien des Enfers (ch. 9)

Détruisez les canons du Gardien des Enfers et terminez le chapitre 9.

Île Aurum (ch. 15)

Terminez le chapitre 15 avec la barre de santé pleine.

Intérieur de la réserve (ch. 12)

Terminez le chapitre 12 avec la barre de santé pleine.

Intérieur du temple (ch. 7)

Terminez le chapitre 7 en 18 minutes maximum.

La déesse de la Nature (ch. 11)

Terminez le chapitre 11 en 14 minutes maximum.

Le Cerveau Aurum (ch. 17)

Terminez le chapitre 17 en 18 minutes maximum

Le combat foudroyant (ch. 14)

Éliminez 230 ennemis et terminez le chapitre 14.

Le navire de l'espace (ch. 8)

Terminez le chapitre 8 avec un score de 180 000 ou plus.

Le sanctuaire lunaire (ch. 13)

Terminez le chapitre 13 en 22 minutes maximum.

Le seigneur des Enfers (ch. 23)

Terminez le chapitre 23 en 14 minutes maximum.

Le temple de Palutena (ch. 20)

Terminez le chapitre 20 en 15 minutes maximum.

Le vortex du Chaos (ch. 21)

Éliminez 240 ennemis et terminez le chapitre 21 (intensité 5,0 ou plus).

Les ailes brûlées (ch. 22)

Terminez le chapitre 22 en 12 minutes maximum.

Les trois épreuves (ch. 24)

Terminez le chapitre 24 avec la barre de santé pleine.

Montagne du Phénix (ch. 10)

Terminez le chapitre 10 en utilisant un bâton.

Pit maléfique (ch. 6)

Battez Pit maléfique dans le chapitre 6 et terminez le chapitre en état de limite (intensité 5,0 ou plus).

Repaire des Faucheurs (ch. 4)

Terminez le chapitre 4 en utilisant une massue (intensité 5,0 ou plus).

Thème d'Hadès

Battez 100 boss.

Thème de Magnus

Battez Gaol dans le chapitre 2 en évitant que Magnus soit vaincu (intensité 5,0 ou plus).

Thème du chien (ch. 18)

Terminez le chapitre 18 avec un score de 150 000 ou plus.

Bombe Aubergin

Faites-vous transformer en aubergine.

Bombe Tempura

Faites-vous transformer en beignet de crevette.

Cercle de capture

Battez un adversaire dans le mode Multijoueur.

Créateur de géant

Recomposez la genèse en collectant ses 3 parties lors d'un match dans le mode Multijoueur.

Faille du tourment

Battez 10 adversaires dans le mode Multijoueur.

Kingdom Hearts 3D : Dream Drop Distance

© Square Enix 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

LES BRIBES DE RÊVE

Les Bribes de Rêve trouvables dans les coffres (dans l'ordre de haut en bas et de gauche à droite)

Sora

{lille de Traverse
Illusion tranquille
Création de mobilité
Illusion de mobilité
Illusion tranquille
Illusion de trouble
Création intrépide
Illusion de mobilité
{lité des Cloches
Création mélodique
Création d'altitude
Chimère de trouble
Création noble
Illusion noble
{lradis des Garnements
Illusion Maniable
Chimère de mobilité
Illusion d'altitude
Chimère de mobilité
{lille
Chimère de trouble
Création de mouvement
Création mélodique
Création formidable
Création de mouvement
Illusion d'altitude
{lys des Mousquetaires
Chimère mélodique
Illusion de mouvement
Chimère de mouvement
{llyphonie du Sorcier
Illusion intrépide
Illusion intrépide
Illusion épique
{llusiopolis
Illusion mélodique
Illusion sauvage
Illusion formidable

Riku

{lille de Traverse
Illusion de mobilité
Création intrépide
Illusion de trouble
Illusion de trouble
Création intrépide
Illusion tranquille
{lité des Cloches
Création de mobilité
Création mélodique
Illusion noble
{radis des Garnements
Illusion de charme
{lille
Création de mouvement
Création formidable
Illusion noble
Chimère de trouble
Chimère formidable
Création de mouvement
Création noble
{lys des Mousquetaires
Illusion d'épines
Illusion mouvement
Illusion mouvement
{llyphonie du Sorcier
Chimère intrépide
Illusion intrépide
Chimère mélodique
{llusiopolis
Illusion mélodique
Illusion d'altitude
Chimère intrépide
Illusion formidable

Bribes de rêves que lâchent les Cauchemars de Illusiopolis

{lragonnet
Illusion Formidable
Chimère de mobilité
{lilraptor
Illusion sauvage
{lhicotaigüe
Illusion intrépide
Chimère mélodique
{lolaigle
Création tranquille
Création d'altitude

BRIBES DE RÊVE (PAR ENNEMIS)

{Iribes de rêve de la ville de traverse :

Création de trouble : Neko, Vampory

Création d'altitude : Hippoflamme, Toupifleur, Malysse

Création noble : Générale Coa

Création flegmatique : Cafarcorne

Création de mobilité : Alcipingou

Chimère flegmatique : Cafarcorne, Hippoflamme

Chimère noble : Générale Coa, Zéléphant

Chimère formidable : Carcarête, Chef Coa, Moquetout

Chimère tranquille : Moquetout

Chimère de mouvement : Girafoudre

{Iribes de rêve de la cité des cloches :

Création mélodique : Neko, Miaou Waou

Création intrépide : Zarpent, Barbilion, Zéléphant

Création de mobilité : Miaou Waou, Vampory, Neko

Création de trouble : Neko, Vampory, Zarpent, Salamortel

Création noble : Rhinoféroce

Création de mobilité : Rhinoféroce

Création tranquille : Toupifleur

Création flegmatique : Toupifleur, Boulobêê

Chimère de trouble : Salamortel

{Iribes de rêve de la grille :

Création tranquille : Miaou Waou, Volaigle

Création d'altitude : Volaigle

Création Noble : Cafarcorne

Création formidable : Choumirette

Création mouvement : Briscargot

Création flegmatique : Cyberbic

Chimère de mouvement : Refaire la course de l'arène des cycles lumineux

{Iribes de rêve du paradis des garnements :

Création flegmatique : Carcarête

Création de trouble : Vampory

Création intrépide : Kooma Panda, Barbilion

Création d'altitude : Hypercampe

Création mélodique : Hypecampe

Création tranquille : Moquetout

Création formidable : Générale Coa

Chimère tranquille : Alcipingou, Moquetout

Chimère de mobilité : Alcipingou, Carcarête, Vampory

{Iribes de rêve du Pays des mousquetaires :

Création formidable : Choumirette

Création mouvement : Girafoudre

Création tranquille : Kooma panda

Création noble : Zéléphant, Cafarcorne

Chimère de mouvement : Girafoudre

Chimère noble : Lapinouïe

Chimère mouvement : Cafarcorne

Chimère formidable : Dragonnet, Chef Coa, Tyranoregis

Chimère tranquille : Plumacier

Chimère intrépide : Lapinouïe

Chimère d'altitude : Plumacier

Chimère de mobilité : Alcipingou

Illusion intrépide : Tyranoregis

{Ilribes de rêve de la Symphonie du Sorcier :

Création mouvement : Briscargot

Création de mouvement : Girafoudre

Création tranquille : Boulobêê

Création formidable : Cafarcorne, Chef Coa

Chimère d'altitude : Dracodémon, Pagastuce

Chimère formidable : Carcarête, Chef Coa

Chimère de mobilité : Alcipingou

Chimère flegmatique : Cafarcorne

{Ilribes de rêve de Illusiopolis :

Création d'altitude : Volaigle, Plumacier

Création tranquille : Volaigle

Chimère intrépide : Cératerror

Chimère de mouvement : Lapin Majik, Girafoudre

Chimère de mobilité : Dragonnet

Chimère mélodique : Chicotaigüe, Lapin Majik

Chimère d'altitude : Dracodémon

Illusion formidable : Dragonnet

Illusion sauvage : Vilraptor

Illusion intrépide : Chicotaigüe

Illusion flegmatique : Cératerror

Note : Les bribes de rêve non répertoriées sont trouvables dans des coffres ou des portails spéciaux.

📌 TOUTES LES KEYBLADES

Chaîne Royale (Sora)

Début du jeu.

Point du jour (Riku)

Début du jeu.

Craque-crâne (Sora et Riku)

Finir la ville de Traverse pour la première fois.

Cloche Gardienne (Sora et Riku)

Finir la Cité des Cloches.

Double disques (Sora et Riku)

Finir la Grille.

Rouage (Sora)

Finir le Paradis des Garnements.

Rage Océanique (Riku)

Finir le Paradis des Garnements.

Suppercut (Sora et Riku)

Finir la ville de Traverse pour la deuxième fois.

Tous pour un (Sora et Riku)

Finir le Pays des Mousquetaires.

Contrechant (Sora et Riku)

Finir la Symphonie du Sorcier.

Doux Songes (Sora et Riku)

Remporter tous les Combat Effrénés.

Aile du Piqué (Sora et Riku)

Finir les phases de Transition avec le rang A pour chaque personnage.

Dolor Fina (Sora et Riku)

Réussir tous les défis des portails d'accès spéciaux.

Ultima (Sora et Riku)

Battre le Boss secret pour chaque personnage.

L'illustre (Sora et Riku)

Réussir tous les défis des portails d'accès secrets.

📌 RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Terminer le jeu pour débloquer l'option Théâtre dans le menu Mémos, qui permet de revoir toutes les cinématiques du jeu. Vous débloquerez également le mode Critique (ultra difficile) et le New Game+ dans lequel vous conserverez les Esprits déjà obtenus.

📌 MESSAGE SECRET

Durant les crédits de fin de jeu, lorsque vous voyez les noms défiler, vous pouvez vous déplacer avec votre personnage. Essayez de toucher toutes les lettres dorées pour afficher à l'écran "Secret Message Unlocked". Cela débloquera une nouvelle entrée dans votre glossaire.

↓ ESPRITS RARES

En utilisant les cartes RA fournies avec chaque exemplaire du jeu, des Esprits rares peuvent être débloqués. Cependant, on ne peut avoir qu'un seul Esprit rare par partie.

↓ AFFRONTER À NOUVEAU LES BOSS

Pour affronter un boss déjà vaincu, rendez-vous à l'endroit où vous l'aviez rencontré la première fois et cherchez le portail sur lequel s'affiche la mention "Secret". Vous pourrez l'affronter à nouveau mais il sera plus difficile à vaincre. Notez que vous devez avoir terminé le jeu et enregistré les données de fin de partie.

↓ BOSS SECRET

Après avoir terminé le jeu et enregistré les données de fin de partie, rendez-vous à la Ville de Traverse et approchez-vous de la fontaine pour affronter le boss secret.

↓ DÉBLOQUER LA FIN SECRÈTE

Les conditions pour obtenir la fin secrète dépendent d'abord du niveau de difficulté choisi et du nombre de trophées que vous avez obtenus.

<u>Niveau de difficulté</u>	<u>Nombre de trophées requis</u>
Beginner	10
Standard	7
Proud	5
Critical	0

Ensuite, à la fin du jeu, durant la scène où Riku doit répondre à trois questions, vous devez donner les réponses suivantes :

1. Perdre quelque chose d'important (3ème réponse).
2. Mes amis (2ème réponse).
3. Trouver quelque chose d'important (2ème réponse).

Enfin, pendant les crédits, vous devez débloquer le message secret en touchant toutes les lettres dorées avec Sora.

A présent, sauvegardez vos données de fin de partie et rechargez-les. Un message vous dira que vous avez débloqué la fin secrète, et vous pourrez la visionner dans le menu Théâtre !

Badge of Pride

Terminer le jeu en difficulté Proud.

Critical Praise

Terminer le jeu en difficulté Critical.

Daring Diver

Obtenir plus de 7 500 000 points en mode Transition (Dive).

Dream Pleaser

Booster l'affinité de tous les Esprits au maximum.

Frequent Friend

Placer au moins 30 portails.

In the Clear

Terminer l'histoire.

In the Munny

Amasser au moins 5 000 munnies.

Keyslinger

Éliminer au moins 2 500 Avale-Rêves.

King of Rush

Terminer premier dans toutes les coupes Flick Rush.

Memento Maniac

Enregistrer au moins 20 photos lorsque vous améliorer vos relations avec les Esprits.

Motion Slickness

Éliminer au moins 1 000 ennemis avec la Fluidité.

Portal Champ

Valider tous les portails spéciaux et portails secrets.

Pro Linker

Fusionner au moins 50 fois avec vos Esprits.

Reality Shifter

Éliminer au moins 50 ennemis avec l'altération du réel.

Spirit Guide

Obtenir au moins un exemplaire de chaque Esprit.

Stat Builder

Booster toutes les compétences de stat.

Stop Drop Roller

Marquer 2 000 points de Drop (passage).

Treasure Seeker

Trouver tous les trésors.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Les Iles du Destin

L'aventure de Kingdom Hearts 3D commence sur les chapeaux de roues puisque vous êtes directement confrontés au premier boss du jeu, la terrifiante Ursula. Enfin, pas si terrifiante que cela, puisqu'il ne s'agit que d'un tutoriel pour prendre en mains le personnage. Suivez docilement les conseils affichés à l'écran et tapez cette pieuvre géante en utilisant les magies lorsqu'il s'agit de l'atteindre de loin. N'oubliez pas qu'un stock de potions est disponible dans la liste des actions pour vous régénérer en cas de soucis. Une fois Ursula vaincue, vous les HP maximum de Sora sont augmentés. Les choses sérieuses peuvent enfin commencer.

Ville de Traverse

Sora

Chaque monde à visiter de Kingdom Hearts 3D commence par un beau plongeon en chute libre, une " transition " durant laquelle divers objectifs sont à remplir pour ouvrir " l'anneau d'accès ". Cette première épreuve vous demande donc de récolter 600 points récompense, ces petites entités orange suspendues dans les airs aussi regroupées sous formes d'étoiles. N'hésitez pas à éliminer vos ennemis lorsque une réticule de visée les entoure afin de vous frayer un chemin sans encombre jusqu'à la Ville de Traverse.

Premier Quartier (2 trésors)

Chaque monde est constitué de plusieurs zones reliées par différentes sortes de portes, portails, fenêtre, ouvertures... Quoiqu'il en soit, tous ces passages sont clairement indiqués par un trait rose sur la carte en bas de l'écran. Votre but est simple : parcourir chaque zone afin d'arriver au boss final. Seulement voilà, de nombreux groupes d'ennemis apparaîtront tout au long de votre chemin, ne vous facilitant pas les choses. Il est certes possible de fuir le combat, mais on vous conseille plutôt d'y participer avec de monter régulièrement de niveaux. L'autre particularité est que chaque zone regorge de petits coffres planqués dans les endroits les moins visibles. Contenant des trésors en tous genres, ils seront le principal intérêt de ce cheminement, puisque le passage d'une zone à l'autre n'est pas vraiment chose difficile.

Vous apprenez donc à manier la Fluidité, ce pouvoir qui vous permet de vous élancer à toute vitesse contre un mur, sur une rampe ou bien autour d'un lampadaire. Les deux trésors de ce Premier Quartier sont une Potion au terme de l'enfoncement à l'ouest, et une Glace au rêve, sur le petit toit à l'ouest de la porte de sortie, au nord de la carte.

Deuxième Quartier (3 trésors)

Chaque monde de Kingdom Hearts 3D permet une " Altération du réel ", c'est-à-dire un pouvoir qui permet d'utiliser à son avantage les éléments du décor pour vaincre les ennemis. Dans la Ville de Traverse, il s'agit de la Fronde qui permet, grâce à l'écran tactile, de lancer une caisse ou un ennemi sur d'autres afin de leur infliger des dégâts. Vous êtes également invité à créer votre propre Esprits, une bestiole qui vous accompagne tout au long de votre aventure et vous aide durant les affrontements. Le premier trésor est un Ballon, qui se trouve au sommet d'un toit au sud-est de la carte. Le deuxième trésor est une Potion + qui se trouve tout au nord, sur un toit. Le troisième, des Confettis, se trouve également au nord, dans l'angle le plus à l'est. La sortie se trouve quant à elle au sud-est de la carte dans une ruelle étroite.

Troisième Quartier (2 trésors)

Le premier trésor contient un Chocobloque, et se trouve tout au bout de la ruelle à l'est. Le second contient une Illusion tranquille et est posé sur un balcon au nord-ouest de la carte. Retournez ensuite dans le premier quartier et examinez la boîte aux lettres qui gige pour ouvrir l'accès au centre de tri.

Le Centre de Tri (7 trésors)

Le premier trésor se trouve à droite de la tour rouge, à gauche sur votre carte, et contient une Potion. Quelques pas au sud, c'est une Glace au rêve que vous dénicher. Vous allez ensuite devoir monter en hauteur. Vous pouvez utiliser les rails, même s'il est plus conseillé de rebondir sur les murs grâce à la fluidité afin de se déplacer plus librement. Dans la petite salle tout à l'ouest, vous trouvez une Illusion de trouble. Passez ensuite à la partie de droite du centre de tri et plus exactement tout au nord-est pour ramasser 10 Pistolets rouges. Toujours au nord-est mais un étage en-dessous, c'est une Illusion de mobilité qui vous attend. Dans le coin sud-ouest, vous trouvez une Illusion tranquille. Le dernier trésor se trouve au sommet de la tour ouest, et c'est un gros coffre synonyme de gros butin : une nouvelle attaque, les Etincelles !

Place de la Fontaine (5 trésors)

Le premier trésor est une Création intrépide dans l'enfoncement au sud-ouest de la carte. Progressez vers le nord et tournez dans la ruelle en angle droit, à l'est, pour trouver une Illusion de mobilité. Descendez ensuite au bout de l'impasse pour récupérer un Ballon. Rendez-vous ensuite sur la grande place circulaire, plus précisément à l'ouest où vous trouvez une Glace au rêve. Un gros coffre vous attend enfin au sommet de la fontaine en forme de coeur : c'est une nouvelle technique, le Diskobolos !

Quatrième Quartier (7 trésors)

Commençons par le sud de la zone, où un Bouclier biscuit se trouve en face de vous dès votre entrée. Grimpez les escaliers de droite pour trouver une Potion. Au pied de la tour, vous récupérez une Glace au rêve, et un Ballon dans le gros coffre à son sommet. Direction la place éclairée en bleue à l'ouest de votre carte où vous dénicher une Potion, et un Tonneau sur les toits à l'ouest. Restez sur le chemin de tuiles et poursuivez vers le nord pour glaner une Potion +.

Cinquième Quartier (3 trésors)

Tout au nord, vous trouvez un Chocobloque. Descendez en montez sur les toits à l'ouest pour obtenir un Bouclier biscuit. Enfin, allez dans la petite niche à l'est pour trouver le dernier coffre contenant une Potion. Il y a autre chose à faire dans ce quartier... Un boss à vaincre, Primoko !

Boss : Primoko

Il n'y a pas de technique particulière pour le battre, tapez-le sans cesse, déchaînez vos techniques récemment apprises et évitez ses offensives pour garder vos points de vie. Leur nombre maximal augmente d'ailleurs au terme du combat qui débloque également un emplacement supplémentaire pour le JdC (la liste des techniques équipées). Sora obtient enfin la Keyblade Craque-crâne.

Serres (4 trésors)

N'oubliez pas de passer dans les serres accessibles au centre du cinquième quartier, car quatre trésors vous y attendent ! À droite après l'entrée, vous trouvez un Gâteau royal. En descendant du pont en bois, au centre de la carte, vous trouvez des Confettis sur la gauche. Dans la partie surélevée en bois à l'est se trouve une Création de mobilité. Enfin, tout au nord vous attend un réveil.

Riku

C'est parti pour une autre transition. En général, les objectifs varient entre Riku et Sora ; cette fois, c'est 300 points récompense qu'il vous est demandé de glaner au cours de votre chute. La méthode est la même : viser les cristaux tout en éliminant les ennemis !

Troisième Quartier (2 trésors)

Le premier trésor contient des Confettis, et se trouve tout au bout de la ruelle à l'est. Le second contient une Glace au rêve et est posé sur un balcon au nord-ouest de la carte. En sortant par le nord, vous êtes invité à créer un nouvel esprit, un Vampory. Une fois votre nouveau compagnon à vos côtés, vous ne tardez pas à reprendre le contrôle de Sora. Il est ainsi possible de changer à volonté de personnage simplement en pressant le bouton PASS. dans le menu de jeu.

Deuxième Quartier (3 trésors)

Après le PASS., vous vous réveillez dans le deuxième quartier de la ville. Votre but est de rejoindre les serres pour y affronter le boss, ce pour quoi il faut traverser tous les quartiers de la ville. Le premier trésor est un Ballon, qui se trouve au sommet d'un toit au sud-est de la carte. Le deuxième trésor est la recette du Bélin qui se trouve tout au nord, dans un gros coffre sur un toit. Le troisième, un Chocobloque, se trouve également au nord, dans l'angle le plus à l'est.

Premier Quartier (2 trésors)

Les deux trésors du quartier sont une Potion au terme de l'enfoncement à l'ouest, et une Illusion de mobilité, sur le petit toit à l'ouest de la porte de sortie, au nord de la carte.

Ruelles (7 trésors)

Dès l'entrée au sud de la carte, retournez-vous en grimpez en hauteur pour acquérir une Illusion trouble. Montez au nord et trouvez dans l'enfoncement à gauche une Création intrépide, et dans le carré en haut, une potion. Passez ensuite dans les égouts au centre desquels est posé un Bouclier biscuit et au sud desquels se trouve une Potion. Au sud-ouest des ruelles se trouve 10 Pistolets : bleu ciel. Enfin, c'est un gros coffre contenant la magie foudre qui vous attend au sud de la carte.

Place de la Fontaine (3 trésors)

Le premier trésor est une Illusion tranquille dans l'enfoncement au sud-ouest de la carte. Rendez-vous ensuite sur la grande place circulaire, plus précisément à l'ouest où vous trouvez une Glace au rêve. Un gros coffre vous attend enfin au sommet de la fontaine en forme de cœur : c'est une nouvelle technique, la Taille Gelante !

Quatrième Quartier (7 trésors)

Commençons par le sud de la zone, où une Potion se trouve en face de vous dès votre entrée. Grimpez les escaliers de

droite pour trouver une autre Potion. Au pied de la tour, vous récupérez des Confettis, et un Trouve-Trésor dans le coffre à son sommet. Direction la place éclairée en bleue à l'ouest de votre carte où vous dénicher des Confettis, et une Création intrépide sur les toits à l'ouest. Restez sur le chemin de tuiles et poursuivez vers le nord pour glaner un Ballon.

Cinquième Quartier (3 trésors)

Tout au nord, vous trouvez un Chocobloque. Descendez en montez sur les toits à l'ouest pour obtenir une Illusion de trouble. Enfin, allez dans la petite niche à l'est pour trouver le dernier coffre contenant une Potion +.

Serres (4 trésors)

A droite après l'entrée, vous trouvez un Réveil. En descendant du pont en bois, au centre de la carte, vous trouvez 10 Pistolets : vert sur la gauche. Dans la partie surélevée en bois à l'est se trouve un Gâteau royal. Enfin, tout au nord vous attend une Potion +. C'est également là que vous affrontez Primoko avec Riku.

Boss : Primoko

La méthode est la même, évitez ses attaques répétitives et déchaînez vos attaques sur lui sans privilégiez de point faible.

Vous ne devriez pas avoir trop de mal. Au terme du combat, les HP maximum de Riku augmentent et ainsi que son JdC qui gagne un emplacement supplémentaire. Il obtient enfin la Keyblade Craque-crâne.

La Cité des Cloches

Sora

Le deuxième monde que vous visitez n'est autre que celui du Bossus de Notre-Dame, inspiré du célèbre roman de Victor Hugo. Une bonne nouvelle si comme votre guide vous êtes aussi éperdument amoureux d'Esméralda. Chaque nouveau monde offre une nouvelle altération du réel, et c'est ici de la Chaîne d'espoir dont il s'agit, permettant de se déplacer à très grande vitesse entre les différents points reliés au stylet. C'est donc parti pour découvrir un Paris médiéval dont la visite s'effectue dans l'ordre des quartiers présenté ci-dessous.

Parvis de la Cathédrale (4 trésors)

Commencez par vous rendre sur le parvis de Notre-Dame, vous retournerez plus tard dans le centre-ville. Tout au nord-est de la carte se trouve un Chocobloque. Au sud-est, au pied de l'estrade d'un chapiteau, est disponible un Ballon. Au sud-ouest, contre la façade des maisons, est enfermée une Glace au rêve. Enfin, contre les murs ouests, à côté d'une tente verte, se trouve une Potion.

Nef de la Cathédrale (6 trésors)

A droite de la lumière traversant le vitrail visible au sol, récupérez une Potion. Toujours au rez-de-chaussée, à gauche de la base de l'arc de cercle où se trouvent des petites niches, glandez un Chocobloque. Derrière l'autel se trouve un Réveil. Passez ensuite à l'étage pour dénicher sur la plateforme sud-ouest un autre Réveil. Tout au nord est enfermé un Gâteau royal. Enfin, au sud-est vous attend un Tonneau.

Clocher de la Cathédrale (4 trésors)

Au nord de la carte, un coffre contient un Réveil. Montez à l'étage des cloches puis faufilez-vous au nord-est de la carte pour glaner un Ballon. Grimpez encore en hauteur et utilisez la barre horizontale pour accéder à la Création mélodique disponible dans le coin inférieure droit. Un peu plus au nord se trouve le dernier coffre, un énième Réveil.

Centre-Ville (7 trésors)

Tout au nord, entre des toits se trouvent des confettis. Un peu à l'ouest vous attend une Glace au rêve. Grimpez sur les

toits au sud-est de la carte pour récupérer une Création d'altitude. Plus à l'ouest, encadré par des murs des maisons, vous attend un gros coffre contenant la recette de la Toupifleur. Grimpez légèrement au nord pour trouver, toujours sur le pavé, une Chimère de trouble. A l'extrémité des toits qui se détachent, au sud-ouest, se trouve un autre gros coffre qui contient la technique Etincelles +. Grimpez enfin au sommet de la grande tour pour y découvrir un Trouve-Trésor.

Pont (4 trésors)

A partir du sud et dès votre arrivée, fouillez sur la droite pour glaner un Chocobloque. Progressez vers le nord et ramassez un Bouclier biscuit sous la première arche, à gauche. Sous la seconde arche, à droite cette fois, vous attend une Potion. Le dernier coffre est à droite en continuant de remonter le pont, ce sont 10 Pistolet : rouge.

Faubourg (5 trésors)

Dès votre entrée par l'ouest, empruntez le chemin au nord pour trouver un Réveil. De l'autre côté de la maison se trouve une Potion. Continuez en ligne droite à l'est pour récupérer un Ballon. Descendez dans la partie sud du faubourg et allez tout en bas à gauche de la carte pour obtenir une Création noble et, juste à côté, des Confettis.

Portail du Cimetière (3 trésors)

Dans le coin sud-est de la partie en herbe se trouve un Réveil. Au nord-ouest, vous trouvez une Potion. Allez maintenant au nord-est, derrière les tombes, pour glaner une Glace au rêve.

Tunnels (6 trésors)

Passez dans les deux petites salles au sud du chemin à prendre pour y récupérer 2 Glaces au rêve (un seul trésor). Utilisez ensuite la compétence Chaîne d'espoir pour monter sur la gauche de la grande salle où vous obtenez 2 Chocobloques. Casser un mur au nord de cette même salle pour y déceler une Illusion noble. Un autre mur est à briser au sud-est de la salle et dévoile un gros coffre contenant la technique Sommeil +. Allez maintenant au nord-est pour mettre la main sur 10 Pistolets : violet, derrière un gros pilier. Pour finir, allez tout en haut, toujours au nord-est, grâce à la Chaîne d'espoir pour y trouver un Réveil.

Vieux Cimetière (1 trésor)

Dans la partie tout au nord-est du vieux cimetière se trouve un coffre contenant un Réveil.

Catacombes (6 trésors)

Au sud-ouest de la carte, passez dans la petite salle secrète pour trouver un gros coffre vous offrant l'attaque Moulin Brasier. Au même endroit sur la carte, montez cette fois en hauteur pour récupérer un Tonneau. A l'extrémité du tunnel au sud se trouve un Réveil. A l'extrémité sud-est de la map, obtenez un Bouclier biscuit. Juste à côté, cassez le mur pour dévoiler un gros coffre contenant la recette du Salamortel. Montez ensuite au nord, toujours à l'est, cassez le mur, puis une fois dans la nouvelle zone, montez pour récupérer le Gâteau royal juste au-dessus de vous.

Cour des Miracles (3 trésors)

Contre la façade ouest de la Cour des Miracles se trouve en hauteur une Potion +. Au nord-ouest est caché un Chocobloque. Enfin, allez au nord-est, en hauteur sur la plateforme de bois, pour ouvrir un gros coffre dont le contenu est la technique Estoc foudroyant. Allez ensuite parler à Esméralda au centre de la Cour des Miracles.

Boss : Guergouille

Vous ne tardez pas à affronter le boss du monde, Guergouille, sur le parvis enflammé de la cathédrale. Il n'est pas difficile à battre, enchaînez vos techniques récemment apprises pour lui infliger de gros dégâts et éloignez-vous quand il fait son attaques tournoyantes, au terme de laquelle il s'effondre au sol. C'est l'occasion pour vous de le taper en toute sécurité. Au terme du combat, la capacité du JdC est accrue et vous obtenez la Keyblade Cloche gardienne.

Riku

Les pas de Riku le mènent sur un autre chemin que celui emprunté par Sora, ou du moins, pour une partie seulement. Pour le reste, les environnements sont les mêmes et sont à visiter dans l'ordre qui suit.

Parvis de la Cathédrale (4 trésors)

Tout au nord-est de la carte se trouve un Ballon. Au sud-est, au pied de l'estrade d'un chapiteau, est disponible un Bouclier biscuit. Au sud-ouest, contre la façade des maisons, sont enfermés des Confettis. Enfin, contre les murs ouest, à côté d'une tente verte, se trouve une Potion.

Nef de la Cathédrale (6 trésors)

A droite de la lumière traversant le vitrail visible au sol, récupérez 10 Pistolets : jaune. Toujours au rez-de-chaussée, à gauche de la base de l'arc de cercle où se trouvent des petites niches, glanez un Réveil. Derrière l'autel se trouve une Création de mobilité. Passez ensuite à l'étage pour dénicher sur la plateforme sud-ouest un Réveil. Tout au nord est enfermée dans un gros coffre la technique Brasier +. Enfin, au sud-est vous attendent 2 Boucliers biscuit.

Clocher de la Cathédrale (4 trésors)

Au nord de la carte, un coffre contient un Réveil. Montez à l'étage des cloches puis faufilez-vous au nord-est de la carte pour glaner un autre Réveil. Grimpez encore en hauteur et utilisez la barre horizontale pour accéder au Gâteau royal disponible dans le coin inférieure droit. Un peu plus au nord se trouve le dernier coffre, une Création mélodique.

Centre-Ville (7 trésors)

Tout au nord, entre des toits se trouve une Glace au rêve. Un peu à l'ouest vous attend une Illusion noble. Grimpez sur les toits au sud-est de la carte pour récupérer un Tonneau. Plus à l'ouest, encadré par des murs des maisons, vous attend un coffre contenant un Réveil. Grimpez légèrement au nord pour trouver, toujours sur le pavé, une Potion. A l'extrémité des toits qui se détachent, au sud-ouest, se trouve un autre coffre qui contient un Chocobloque. Grimpez enfin au sommet de la grande tour pour y découvrir un Trouve-Trésor.

Pont (4 trésors)

A partir du sud et dès votre arrivée, fouillez sur la droite pour glaner des Confettis. Progressez vers le nord et ramassez un Ballon sous la première arche, à gauche. Sous la seconde arche, à droite cette fois, vous attend une Potion. Le dernier coffre est à droite en continuant de remonter le pont, ce sont des Confettis.

Faubourg (5 trésors)

Dès votre entrée par l'ouest, empruntez le chemin au nord pour trouver des Confettis. De l'autre côté de la maison se trouvent 10 Pistolets : violet. Continuez en ligne droite à l'est pour récupérer un Réveil. Descendez dans la partie sud du faubourg et allez tout en bas à gauche de la carte pour obtenir une Potion et, juste à côté, un Bouclier biscuit.

Moulin (4 trésors)

La carte de la zone du moulin forme une sorte de U. Allez à l'extrémité de la partie ouest et fouillez sur la droite pour trouver un Tonneau. Allez ensuite tout à l'ouest pour trouver un Chocobloque. Plus au sud, toujours en longeant le mur ouest, vous rencontrez un gros coffre contenant la compétence Glissade accrue. Enfin, dans la partie la plus au sud du U, vous trouvez un Bouclier biscuit.

Boss : Guergouille

Il est maintenant temps pour vous d'affronter la Guergouille, cette fois au sommet des tours de Notre-Dame. Il est même possible à Riku de voler en utilisant les courants d'air afin d'aller frapper son ennemi ailé. Plus difficile que les précédents, ce combat nécessite beaucoup d'esquives car les attaques de Guergouille font très mal. Evitez ses

projectiles, et profitez du temps qu'il met pour récupérer pour l'asséner de coups et de techniques. Le reste devrait aller tout seul. Au terme du combat, Riku obtient un Bonus de HP, de Passage, et possède désormais la Keyblade Cloche gardienne.

La Grille

Sora

Le troisième monde à visiter n'est autre que l'univers de Tron, ou plutôt celui du récent remake signé Disney. Pour l'occasion, Sora est habillé d'un joli costume noir et blanc particulièrement tendance dans cette ville appelée la Grille. Très linéaire comme les autres, ce monde se visite une nouvelle fois en passant d'une zone à l'autre selon l'ordre qui suit.

Ville (4 trésors)

Le premier trésor, une Potion, se trouve au sud-ouest de la carte, dans un petit enfoncement sur la gauche. Passez ensuite dans la partie droite de la carte et récupérez tout en bas une Chimère de trouble. Montez les rails rouges jusqu'à trouver un Tonneau à la hauteur où un passage est disponible sur la droite. En descendant de l'autre côté du mur qui vous empêche l'accès vers l'est, n'oubliez pas le dernier coffre qui contient 2 Chocobloques.

Passerelle (6 trésors)

Dirigez-vous vers la plateforme en forme octogonale (en forme de panneau stop) en grimpez dessus pour ouvrir un gros coffre contenant l'attaque Lancer circulaire. Revenez sur vos pas pour arriver sur une seconde plateforme octogonale à l'est de laquelle se trouvent des Confettis. Prenez ensuite le chemin en forme d'arc de cercle et montez en hauteur grâce aux rails car vous glanerez une Création mélodique immédiatement après le deuxième octogone. Continuez vers le nord pour arriver sur une troisième plateforme octogonale au centre de laquelle vous obtenez une Potion. À sa gauche se trouvent deux autres plateformes plus petites. Sur celle du bas, vous récupérez une Création mouvement, sur celle du haut, un Gâteau royal.

Pont (2 trésors)

Les deux trésors se trouvent respectivement à droite et à gauche de l'étoile blanche au centre de la carte. Il s'agit d'un Réveil et d'un Chocobloque.

Quais (Partie basse) (3 trésors)

Cette fois-ci, la carte est en forme d'hexagone. Au centre de la map se trouve un Réveil. Contre la face ouest se trouve un Ballon. Enfin, au sud-est se trouve une Panacée.

Voilier solaire (9 trésors)

Ce ne sont pas moins de neuf trésors qui se trouvent dans le voilier solaire. Fiez-vous aux compartiments verticaux sur votre carte pour les trouver. Des Confettis se trouvent dans celui le plus en haut à droite. Descendez d'un compartiment, puis allez dans celui de gauche pour trouver une Potion +. Un Ballon se trouve dans le petit passage en-dessous de votre position. Revenez dans le compartiment vertical et allez ensuite dans celui de gauche pour dénicher une Panacée. Explotez la tourelle et passez dans le compartiment de gauche pour trouver trois coffres : Ballon +, Tonneau et Création de mouvement. Passez ensuite sur le toit du voilier où est posé un Trouve-Trésor dans l'angle nord-ouest. Redescendez dans le voilier pour obtenir une Création formidable tout en bas à gauche de la zone.

Rectifieur 1F (8 trésors)

Le premier coffre se trouve tout au nord-est et contient 2 Glaces au rêve. Toujours dans la partie droite de la zone, descendez en longeant le mur est pour trouver un Réveil. Descendez encore et montez sur les conteneurs de lumière

pour glaner une Potion. Utilisez le conteneur mouvant accroché à une grue pour atteindre celui surélevé sur lequel est posée une Illusion d'altitude. Tout au sud de cette partie droite de la map se trouve une Glace au rêve. Glissez-vous dans la partie remplie de néons jaunes pour trouver en haut de petits escaliers une Potion +. Passez ensuite dans la partie gauche de la zone et allez tout au sud où vous trouvez une Panacée. Remontez enfin vers le nord pour acquérir un Bouclier biscuit.

Rectifieur 2F (6 trésors)

Les deux premiers trésors se trouvent tout en bas et sont 10 Pistolets : vert et une Glace au rêve. Montez ensuite les marches vers la partie supérieure pour trouver de suite une Potion. Suivez le chemin d'hexagones et allez dans celui à l'est. Dans son angle supérieur se trouve un Réveil. Après avoir emprunté le transport, vous vous trouvez sur une nouvelle parcelle d'hexagone. A son nord se trouvent 2 Boucliers biscuit. Le dernier trésor est au sud-est de cette même parcelle, un gros coffre contenant la recette du Cyberbic.

Quais (Partie haute) (3 trésors)

Le premier trésor est un gros coffre qui se trouve à l'ouest de la boucle visible sur la carte. Il contient la recette du Volaille. Le deuxième est dans la partie nord de cette même boucle et renferme un Trouve-Trésor. Sortez ensuite de la boucle, progressez en nord et tournez à gauche dans la petite salle rectangulaire, là où vous débloquent l'accès à la zone suivante. Vous y obtenez 10 Pistolets : noir.

Boss : Rinzler

Pour une fois, ce n'est pas un Avale-Rêves que vous combattez mais bien Rinzler, le personnage de Tron. Le combat n'est pas aisé puisqu'il a beaucoup de techniques à longue portée.

Prenez le temps de vous éloigner pour les éviter puis de l'attaquer quand il a fini sa vague offensive. La gravité s'inverse par moment, vous scotchant au plafond. Si vous avez du mal à vous diriger dans cette situation où les commandes sont inversées, contentez-vous de fuir en attendant que la gravité redevienne normale. Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés, des Bonus de Passage sont débloqués et vous gagnez la Keyblade Double disque.

Riku

Dès son entrée dans la Grille, Riku se retrouve au volant d'une des célèbres motos de Tron qui laissent derrière elles une traînée de lumière. Le but est simple : éliminez vos ennemis en leur barrant le chemin avec ce faisceau qui vous suit ou tirez-leur dessus s'ils sont devant vous en utilisant le mode visée. Une fois de retour sur la terre ferme, vous devez parcourir le monde dans le sens inverse de Sora, selon l'ordre qui suit.

Pont (2 trésors)

Les deux trésors se trouvent respectivement à droite et à gauche du centre de la carte. Il s'agit d'un Tonneau et d'une Panacée.

Passerelle (6 trésors)

Commençons par le sud-ouest. Dirigez-vous vers la plateforme en forme octogonale (en forme de panneau stop) en grimpez dessus pour ouvrir un coffre contenant une Illusion formidable. Revenez sur vos pas pour arriver sur une seconde plateforme octogonale à l'est de laquelle se trouve un Bouclier biscuit. Prenez ensuite le chemin en forme d'arc de cercle et montez en hauteur grâce aux rails car vous glandez une Illusion noble immédiatement après le deuxième octogone. Continuez vers le nord pour arriver sur une troisième plateforme octogonale au centre de laquelle vous obtenez une Potion. A sa gauche se trouvent deux autres plateformes plus petites. Sur celle du bas, vous récupérez un Gâteau royal, sur celle du haut, 2 Glace au rêve.

Ville (5 trésors)

Commençons encore une fois par le sud-ouest. Le premier trésor, une Potion, se trouve au sud-ouest de la carte, dans un petit enfoncement sur la gauche. Au nord-est de cette partie de gauche de la zone se trouvent des Confettis. Passez

ensuite dans la partie droite de la carte et récupérer tout en bas l'attaque Foudre + dans un gros coffre. Montez les rails rouges jusqu'à trouver une Création mouvement à la hauteur où un passage est disponible sur la droite. En descendant de l'autre côté du mur qui vous empêche l'accès vers l'est, n'oubliez pas le dernier coffre qui contient un Réveil.

Quais (Partie haute) (3 trésors)

Le premier trésor est un gros coffre qui se trouve à l'ouest de la boucle visible sur la carte. Il contient 2 Confettis. Le deuxième est dans la partie nord de cette même boucle et renferme la technique Aura de riposte. Sortez ensuite de la boucle, progressez en nord et tournez à gauche dans la petite salle rectangulaire, là où vous débloquez l'accès à la zone suivante. Vous y obtenez un Bouclier biscuit.

Quais (Partie basse) (3 trésors)

Cette fois-ci, la carte est en forme d'hexagone. Au centre de la map se trouve une Potion. Contre la face ouest se trouve un Ballon. Enfin, au sud-est se trouve un Réveil.

Rectifieur 1F (8 trésors)

Le premier coffre se trouve tout au nord-est et contient un Ballon. Toujours dans la partie droite de la zone, descendez en longeant le mur est pour trouver une Potion +. Descendez encore et montez sur les conteneurs de lumière pour glaner un Chocobloque. Utilisez le conteneur mouvant accroché à une grue pour atteindre celui surélevé sur lequel est posée une Création mouvement. Tout au sud de cette partie droite de la map se trouve un gros coffre contenant la recette de la Choumirette. Glissez-vous dans la partie remplie de néons jaunes pour trouver en haut de petits escaliers une Potion. Passez ensuite dans la partie gauche de la zone et allez tout au sud où vous trouvez 2 Bouclier biscuit. Remontez enfin vers le nord pour acquérir une Panacée.

Rectifieur 2F (6 trésors)

Les deux premiers trésors se trouvent tout en bas et sont un Réveil et une Création noble. Montez ensuite les marches vers la partie supérieure pour trouver de suite une Potion. Suivez le chemin d'hexagones et allez dans celui à l'est. Dans son angle supérieur se trouvent 2 Confettis. Après avoir emprunté le transport, vous vous trouvez sur une nouvelle parcelle d'hexagone. A son nord se trouvent 2 Chocobloques. Le dernier trésor est au sud-est de cette même parcelle, un gros coffre contenant l'attaque Frappe de gravité.

Escaliers du Portail (3 trésors)

En partant du sud de map, progressez vers le nord en longeant le mur de gauche pour trouver une Potion +. Plaquez-vous ensuite sur celui de droite et avancez jusqu'à trouver un Réveil. Enfin, 10 Pistolets : noir se trouvent à droite de l'escalier tout au nord de la zone.

Boss : Commantis

Vous retrouvez l'Avale-Rêves-insecte que vous aviez déjà affronté sur la moto au début du niveau. Cette fois, elle ne cesse de tourner autour de l'arène circulaire à une vitesse telle que ses attaques sont redoutables. Faites de même en utilisant la Fluidité sur les rails pour enchaîner avec de puissantes attaques en l'air (bouton A). Répétez la manoeuvre jusqu'à venir à bout de Commantis. Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés et vous obtenez la Keyblade Double disque.

Voilier solaire (9 trésors)

Ce ne sont pas moins de neuf trésors qui se trouvent dans le voilier solaire. Fiez-vous aux compartiments verticaux sur votre carte pour les trouver. Une Panacée se trouve dans celui le plus en haut à droite. Descendez d'un compartiment, puis allez dans celui de gauche pour trouver une Potion +. 10 Pistolets : blanc se trouvent dans le petit passage en-dessous de votre position. Revenez dans le compartiment vertical et allez ensuite dans celui de gauche pour dénicher un réveil. Explotez la tourelle et passez dans le compartiment de gauche pour trouver trois coffres : Création formidable, Gâteau royal et 2 Boucliers biscuit. Passez ensuite sur le toit du voilier où est posé un Trouve-Trésor dans

l'angle nord-ouest. Redescendez dans le voilier pour obtenir une Chimère de trouble tout en bas à gauche de la zone.

Paradis des Garnements

Sora

Sora visite ensuite le monde de Pinocchio, ou plus exactement le paradis des garnements, ce parc d'attraction dans lequel il se retrouve dans la seconde partie du dessin-animé. Une nouvelle fois, le niveau ne demande qu'à être parcouru de manière très linéaire jusqu'à son boss, selon le schéma suivant.

Parc d'Attractions (10 trésors)

Le parc d'attractions compte en son sein le nombre vertigineux de dix trésors. En entrant par le sud, tournez directement à droite pour récupérer une Potion + contre le mur. Allez ensuite examiner le pied de la tour bleue sur la gauche de votre carte pour saisir un Ballon. Au sommet de cette grande tour est posé un gros coffre qui contient la magie Glacier +. Approchez-vous ensuite du petit escargot violet visible sur la map pour obtenir 2 Chocobloques. Allez dans le bâtiment de gauche, au pied de la grande roue, pour trouver 10 Pistolets : jaune. Dans l'une des nacelles se trouvent d'ailleurs deux coffres : un Trouve-Trésor et une Illusion maniable. Au nord-ouest de la carte, en suivant le tracé du grand-huit, vous dénicher 2 Boucliers biscuit. Au pied de la spirale à l'est de la map se trouve un Réveil. Pour terminer, 2 Glaces au rêve sont posées légèrement au sud du précédent coffre.

Voie des poupées (5 trésors)

Avant de rentrer dans le bâtiment dont la porte est entourée de flèches lumineuses, examinez à droite pour acquérir 2 Chocobloques. A l'intérieur, le plan fait une sorte de S. Un Réveil se trouve à l'intérieur du second virage. Vous arrivez ensuite dans un premier chapiteau où il faut prendre de la hauteur pour trouver un gros coffre contenant l'attaque Slam aérien. Sur le lustre suspendu de ce même chapiteau est posé un Gâteau royal. Allez enfin tout en haut de la carte, sur l'estrade en bois, pour trouver dans le coin nord-est une Potion +.

Cirque (4 trésors)

Directement à droite une fois entré dans le cirque, vous trouvez 2 Confettis. Contournez le cirque par la droite pour glaner un Ballon. Tout au nord, à gauche de la toile bleue est posé un Réveil. Rentrez ensuite à l'intérieur du cirque et utilisez les trampolines pour prendre de la hauteur et dénicher une Chimère de mobilité.

Promontoire (3 trésors)

Une fois entrée par le sud-ouest, prenez directement à droite et récupérez une Potion +. Avancez en rendez-vous au point le plus au nord sur la map pour trouver 2 Glaces au rêve. Continuez votre chemin et, juste avant la sortie, montez sur les rochers pour glaner un Tonneau.

Fonds Marins (4 trésors)

Tout au nord de la carte se trouve une Panacée. 10 pistolets : bleu ciel sont perchés au sommet d'une tour dans la partie droite de la map. Utilisez ensuite le geyser du raccourci sud entre les deux parties de la zone pour trouver une Illusion d'altitude. Enfin, allez au nord-ouest de la partie la plus au sud pour récupérer la technique Gravité nulle + dans un gros coffre.

Abysses (5 trésors)

Allez tout à l'est de la partie gauche de la carte pour récupérer une Chimère de mobilité. Sautez dans le courant marin pour atterrir dans la partie supérieur de la carte où se trouve un Trouve-Trésor. Continuez à l'est et, au centre du virage, montez pour glaner un Gâteau royal. Vous arrivez ensuite dans la grosse zone au sud-est. Un peu à droite après l'entrée, vous obtenez 2 Boucliers Biscuit en altitude. Le dernier trésor est gros et se trouve à même le sol, tout au sud.

Il contient la recette de l'Hypercampe.

Boss : Grimard algide

Après avoir fait sympathiquement connaissance avec Monstro, vous vous retrouvez face au boss du niveau. Attendez sagement qu'il termine ses attaques aériennes pour le ruer de coups en privilégiant la tête qui est son point faible. Le combat n'est pas difficile du tout. Vers la fin du combat, vous devez monter sur le dos de la baleine avant de la libérer de la glace. Vous êtes alors sur son dos et achevez l'Avale-Rêve en lui fonçant dessus tout en évitant les projectiles qu'il vous lance. Au terme du combat, la capacité du JdC s'accroît et vous obtenez la Keyblade Rouage.

Riku

Riku a moins de chance que Sora sur ce coup, puisqu'il se retrouve directement dans l'estomac de Monstro où il rencontre Gepetto. En revanche, le niveau est plus court, comme le prouve le petit nombre de zones à traverser.

Bouche de Monstro (5 trésors)

Le premier coffre est au sud-est de la carte, près des dents de la baleine, et contient 10 Pistolets : bleu. Le second se situe plus à l'ouest, au sol : une Potion +. Sur une construction en bois, au sud-ouest de la carte près des dents toujours, se trouvent 2 Glaces au rêve. Progressez vers le nord, sur le pont du bateau échoué pour glaner une Panacée. Enfin, sur une épave en bois, à droite de la sortie est posé un Ballon.

Gosier de Monstro (8 trésors)

Dès l'entrée, tournez à gauche pour récupérer une Potion +. Grimpez sur l'espèce de champignon vert à droite de la porte pour obtenir une Illusion de charme, puis montez vers l'est pour trouver une Potion +. En-dessous d'un autre champignon vert à l'ouest se trouvent 2 Boucliers biscuit. Utilisez ensuite les filaments du gosier pour monter au nord, en hauteur, et ramasser la recette du Général Coa dans un gros coffre. Redescendez et avancez légèrement vers l'est pour trouver au sol un Trouve-Trésor. Passez à droite de la sortie et trouvez au sol 2 Boucliers biscuit. Dans la partie est du gosier, allez tout au sud dans la zone éclairée en violet sur la carte pour prendre la technique Mini dans un second gros coffre.

Estomac de Monstro (5 trésors)

Dans la partie sud-est de la carte, vous trouvez au sol une Potion +. Passez par un premier trou pour rejoindre la partie verticale centrale où vous dénêchez, sur des planches de bois, 2 Chocobloques. Passez ensuite dans la petite salle à gauche où se trouve un Réveil. Renversez ensuite l'estomac en tapant l'espèce de glotte qui dépasse et montez tout au nord de la carte pour trouver au sol 2 Confettis. Empruntez le petit trou pour ouvrir enfin le dernier trésor qui est un gros coffre et qui contient l'attaque Collision aimantée.

Cavité de Monstro (5 trésors)

Dans les chemins tortueux au nord, allez tout à l'ouest pour trouver un Tonneau, et au point le plus au nord pour récupérer un Réveil. Tapez ensuite la glotte pour faire monter des plateformes. Descendez dans la grosse partie sur de la carte et fouillez vers l'ouest pour trouver une Panacée. À l'est se trouve, à côté d'une autre glotte, 2 Confettis. Tapez-la pour renverser la zone et descendez dans le trou au centre pour trouver un Gâteau royal.

Boss : Grimard ardent

Pas difficile du tout, ce boss est à battre selon la manière traditionnelle, c'est-à-dire en le tapant sans cesse. Ses attaques ne sont pas à redouter, alors n'hésitez pas à jouer au bourrin. Au terme du combat, vos HP maximum augmentent et vous obtenez la Keyblade Rage océanique.

Retour à la Ville de Traverse

Sora

Avant de poursuivre la visite de nouveaux mondes, vous devez faire un petit tour par la Ville de Traverse. Aucun coffre à récupérer ici, si ce n'est ceux que vous avez pu louper lors de votre première visite. Suivez les cinématiques et éliminez les ennemis place de la fontaine. Rejoignez ensuite le troisième quartier pour vaincre Pélisort, où plutôt pour affronter les trois boss qu'il invoque. Vous les connaissez bien, vous les avez déjà vaincus dans les précédents mondes : il s'agit de Primoko, Guergouille et Grimard. La technique n'a donc pas changé, vous ne devriez normalement en faire qu'une bouchée. Au terme du combat, vous gagnez un Bonus de HP, de Passage, et obtenez la Keyblade Supercut.

Riku

Pas de boss pour Riku dans ce retour à la Ville de Traverse, mais un combat contre plusieurs ennemis sur la place de la fontaine. Le combat ne demande aucune stratégie particulière puisque vous devez éliminer vos opposants comme vous savez désormais très bien le faire. La victoire vous rapporte un Bonus de HP, accroît la capacité du JdC et vous offre la recette du Cératerror. Pour terminer le niveau, rejoignez le troisième quartier pour assister à une cinématique chaleureuse au terme de laquelle vous gagnez la Keyblade Supercut.

Pays des Mousquetaires

Sora

Que les fans des Trois Mousquetaires se réjouissent, ils sont directement mis à l'honneur dans ce nouveau monde reprenant Mickey, Donald et Dingo. A Sora d'endosser le rôle du quatrième mousquetaire pour déjouer un complot contre la reine Minnie... Et qui dit " capes et épées " dit forcément voyage épique, voilà pourquoi c'est une succession de lieux différents qu'il vous faut visiter, dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Terrain d'Entraînement (3 trésors)

Vous voilà dans une magnifique cour en terre de la Renaissance. En haut à gauche, caché derrière un pilier, se trouve un coffre contenant 10 Pistolets : bleu ciel. Tout en bas à droite est cachée une Mégapotion. Enfin, à l'étage, en bas à gauche, vous trouverez 2 Glaces au rêve.

Chemin de la Tour (3 trésors)

Si l'on imagine que la carte forme un angle droit, allez à l'intérieur de l'angle, en son centre, pour trouver 2 Bouclier biscuit. Sur la plage, au même endroit, est posé un Rêve en sucre. Remontez ensuite vers le nord, très en hauteur pour trouver perché un gros coffre avec la technique Brasier X.

Tour (3 trésors)

Un Réveil se trouve sur une planche en bois en plein milieu de la montée d'escaliers... Vous ne pouvez pas le rater. A la même hauteur, dans une cage suspendue, est posé un Trouve-Trésor. Continuez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour où vous attend un coffre immanquable qui contient 2 Glaces au rêve.

Baie (2 trésors)

Au centre de la zone, vous voyez comme un cercle avec un gros point au milieu. En bas, un petit tunnel qui rentre dans la montagne... 10 Pistolets : bleu sont à l'intérieur. Le second trésor est sur la plage face au Mont-Saint-Michel, tout au nord et contient un Rêve en sucre.

Mont-Saint-Michel (4 trésors)

Paris, puis maintenant le Mont-Saint-Michel... Décidément, Kingdom Hearts 3D met en valeur les joyaux architecturaux de la France ! A l'extrême nord, récupérez un Gâteau royal. Un poil au sud de l'entrée du nord, vous glanez une Potion

+ dans l'ombre des escaliers qui descendent. Longez la façade ouest de la zone et grimpez en hauteur pour trouver une Illusion mouvement. Dans le sud-ouest de la carte se trouve un gros coffre contenant la technique Etincelles X.

Cachots (6 trésors)

Allez dans la zone encadrée par huit cellules, plus exactement dans celle en bas à droite pour récupérer 3 Chocobloques. Dirigez-vous vers le point le plus à l'ouest de la carte pour obtenir un Tonneau. A ce même endroit, montez à l'étage pour trouver une Chimère de mouvement et un Gâteau royal. Montez ensuite au nord et sautez le gouffre pour atterrir dans le petit carré marron sur la carte. Un gros coffre vous y attend, contenant la technique Aquilon. Allez ensuite tout au nord de la zone, enfoncez-vous dans les profondeurs des cachots, et tournez sur la gauche après la descente pour trouver un gros coffre vous offrant la recette du Chef Coa.

Opéra (3 trésors)

Dans la magnifique cour de l'opéra, longez la clôture à l'est en partant du bas pour trouver 2 Chocobloques. Restez bien à l'est et montez tout au nord, à droite du bâtiment pour faire face aux deux autres coffres de la zone : un Réveil et... Un piège ! Le dernier coffre est en réalité tout en bas à gauche de la carte, contre le mur côté sud.

Grand Hall (5 trésors)

Une fois entré dans le hall de l'opéra, tournez à gauche et allez dans l'angle pour trouver 2 Confettis. Restez au rez-de-chaussée et allez au nord de la grande salle carrée pour trouver une Potion +. Passez par le nord est dans le sombre couloir circulaire pour obtenir 3 Glaces au rêve. Montez les magnifiques escaliers jusqu'au dernier étage pour trouver, au nord contre un mur, 2 Chocobloques. Allez au sud du même étage pour glaner une Mégapotion.

Théâtre (2 trésors)

Une fois arrivé dans la zone, descendez de la scène tout en restant sur la gauche pour acquérir une Chimère mélodieuse. L'autre coffre est sur la scène, tout à droite, derrière des rideaux rouges et contient 3 Confettis.

Boss : Pat Hibulaire et les Rapetou

Les traditionnels méchants des films Disney que vous avez déjà pu affronter au cours du niveau veulent une nouvelle fois croiser le fer. Heureusement qu'ils ne sont que de piètres épéistes puisque vous les battez sans aucun souci. Achevez chacun d'entre eux par une altération du réel les envoyant sur Pat qui finit par descendre se battre lui aussi. Même manipulation quand il n'a presque plus de points de vie. Au terme du combat, la capacité du JdC s'accroît et vous obtenez la Keyblade Tous pour un.

Cave (1 trésor)

Retournez dans les cachots, tout au nord-ouest pour pouvoir pénétrer dans la cave où vous attend l'attaque Frappe tornade bien au chaud dans son gros coffre.

Riku

Moins habitué aux honneurs et plus solitaire, Riku se faufile au derrière de la scène pour oeuvrer discrètement. Mine de rien, c'est peut-être la chose à faire puisqu'il rencontre la princesse Minnie en personne... A lui donc de déjouer les plans machiavéliques de Pat Hibulaire en suivant le plan ci-dessous.

Opéra (4 trésors)

Dans la magnifique cour de l'opéra, allez près de la fontaine en bas à droite pour gagner une Panacée. Longez la clôture à l'est en partant du bas pour trouver 2 Boucliers biscuit. Restez bien à l'est et montez tout au nord, à droite du bâtiment pour faire face aux deux autres coffres de la zone : un Rêve en sucre et... Un piège ! Le dernier coffre est en réalité à gauche du bâtiment, c'est une Potion +.

Grand Hall (4 trésors)

Une fois entré dans le hall de l'opéra, tournez à gauche et allez dans l'angle pour trouver 2 Confettis. Passez par le nord est dans le sombre couloir circulaire pour obtenir un Gâteau royal. Montez les magnifiques escaliers jusqu'au dernier étage pour trouver, au nord contre un mur, une Mégapotion. Allez au sud du même étage pour glaner un Tonneau.

Théâtre (2 trésors)

Une fois arrivé dans la zone, descendez de la scène tout en restant sur la gauche pour acquérir 2 Confettis. L'autre coffre est sur la scène, tout à droite, derrière des rideaux rouges et contient un Ballon.

Coulisses (6 trésors)

Au sud-est des coulisses, dans la salle des instruments, vous récupérer une Mégapotion. Allez dans la partie principale de la zone, dans le coin sud-ouest pour glaner un Réveil. Montez sur des hautes caisses pour prendre une Illusion de mouvement. Contre les murs de droite, se trouve un gros coffre contenant la recette du Mandibulard. Un rêve en sucre est entre des caisses au seul, plus au nord dans la même salle. Prenez enfin de la hauteur dans le coin nord-ouest de la salle principale pour trouver un Gâteau royal.

Salles des Machines (6 trésors)

Dans la partie nord-ouest de la zone se trouve une Potion +, le coffre est au sol. Allez ensuite dans l'angle nord-est pour prendre un Réveil. Prenez de la hauteur pour monter à l'étage, toujours au nord-est, pour obtenir d'un gros coffre la recette du Glouloufou. Descendez verticalement au sud et cassez le mur pour dévoiler un gros coffre contenant la magie Glacier X. Montez ensuite grâce au cordes suspendues dans la partie ouest des étages pour acquérir 2 Glaces au rêve. Pour finir, allez tout au sud de la partie à l'étage pour prendre une Mégapotion.

Loge des Artistes (8 trésors)

Cassez la porte au nord de la zone pour trouver un gros coffre contenant la magie Stop et deux petits coffres contenant 3 Confettis et un Réveil. Cassez ensuite une autre porte à l'ouest pour mettre la main sur un Trouve-Trésor. Juste au sud, dans la garde-robe, vous obtenez une Illusion mouvement. Descendez encore et frappez d'autres manteaux pendus (décidément...) pour dénicher une Illusion d'épines. Dans la grande zone en bas, une Potion + se trouve au pied d'un pilier. Utilisez enfin le piano pour sauter à l'étage et récupérer 3 Bouclier biscuits.

Boss : Tiptaupe

Ce boss n'est pas particulièrement difficile à battre ; il est surtout ennuyeux à atteindre puisqu'il ne cesse de se déplacer sous terre. Repérez-le grâce à la map et dépêchez-vous d'aller le frapper pour achever ce combat plutôt long. A son terme, vos HP maximum augmentent, et vous obtenez la Keyblade Tous pour un.

Symphonie du Sorcier

Sora

L'avant-dernier monde vous envoie directement dans l'univers de Fantasia, ce magnifique dessin-animé de Disney orchestré par des musiques classiques connues. Sora hérite de l'histoire avec les Pégases puisqu'il doit parcourir un monde de nuages où chaque bruit est feutré... Pour un résultat très doux ! Quoiqu'il en soit, l'altération de la réalité consiste en une sorte de jeu de rythme où il faut suivre les quelques notes. Rien de bien difficile, surtout que c'est toujours les mêmes manipulations qu'il faut faire. Au fil du niveau, plusieurs passages et chemins sont à ouvrir ainsi, en utilisation ce pouvoir sur des éléments du décor mis en valeur. A côté de cela, on ne compte que peu de zones différentes, comme le montre le cheminement ci-dessous.

Tour (2 trésors)

Le premier coffre se trouve entre les arbres à gauche, et renferme 3 Chocobloques. Le second, un Elixir, est caché à droite de l'entrée du temple.

Entrée (1 trésor)

Une fois la porte passée, ne montez pas les escaliers mais allez tout droit pour tomber nez à nez avec le coffre qui contient un Rêve en sucre.

Voie Nébuleuse (8 trésors)

Progressez vers l'ouest et grincez sur les arcs-en-ciel pour trouver un gros coffre contenant l'habilité Vol plané. Poursuivez vers la gauche pour trouver non loin de là 3 Glaces au rêve, sur un petit talus à droite. En face, sur un nuage perché, récupérez un Trouve-Trésor. Poursuivez par le nord et grimpez sur les nuages en l'air pour mettre la main sur une Illusion intrépide. Traversez la zone de gauche à droite sur un arc-en-ciel pour dénicher un gros coffre contenant l'attaque Moulin multicolore. Descendez légèrement au sud-est, dans le passage près de la falaise, pour prendre un Elixir, et juste à côté 10 Pistolets : blanc. Enfin, escaladez les rochers tout à l'est pour récupérer une Mégapotion.

Vallon (5 trésors)

Des fleurs ! Immédiatement après l'entrée au sud, tournez à gauche pour prendre une Mégapotion. Allez tout à l'ouest de la carte pour obtenir 3 Glaces au rêve. Direction ensuite l'est en hauteur sur les nuages violets foncés où un gros coffre contient l'attaque Dingo-tornade. Progressez par le chemin vers le nord pour trouver sur votre gauche, sur une plateforme surélevée, un Gâteau royal. Poursuivez vers le nord et c'est cette fois à droite que se trouve le dernier coffre, encore une fois surélevé : une Illusion intrépide.

Champ (6 trésors)

La zone des champs est très vaste et... Colorée. Pour progresser, vous devez utiliser l'altération du réel sur des autels afin de dissiper les épais nuages. Depuis le sud, empruntez le chemin beige visible sur la carte qui part vers la droite pour trouver au bout une Illusion épique. Un peu plus au nord-est, en hauteur contre la montagne se trouve un gros coffre contenant la recette du Lectricorne. Passez ensuite vers l'ouest, pour dénicher 3 Chocobloques dans la zone orange sur la map. Dans la partie supérieure que vous avez libérée des nuages, obtenez dans le champ violet de droite une Mégapotion. A l'extrémité est du chemin orange surélevé est posée une Panacée. Enfin, dans la dernière partie ouest libérée des cumulonimbus, ouvrez le gros coffre pour obtenir l'attaque Plasma triple.

Boss : Pélisort

En voilà un oiseau que vous rêvez de plumer depuis un moment. Le combat se déroule en deux phases : la première où vous le suivez simplement sur un rail en évitant ses attaques pour le rattraper, la seconde où vous l'affrontez sur une parcelle d'arc-en-ciel. Il est difficilement atteignable car il se téléporte souvent loin de vous. N'hésitez pas à lui foncer dessus, il ne fait pas très mal. Vous pouvez aussi monter en hauteur grâce aux plateformes pour l'atteindre quand il vole en l'air. Au terme du combat, vos HP maximum augmentent, des bonus de Passage sont débloqués et vous obtenez la Keyblade Contrechant.

Riku

Riku aussi doit oeuvrer pour libérer Mickey de l'harmonie maléfique. Cependant, son périple le mènera dans un autre univers de Fantasia, plus précisément dans les bois dorés. Là aussi, l'altération du réel est primordiale pour avancer et faire évoluer le décor en sa faveur.

Tour (2 trésors)

Le premier coffre se trouve entre les arbres à gauche, et renferme un Gâteau royal. Le second, un Rêve en sucre, est caché à droite de l'entrée du temple.

Entrée (1 trésor)

Une fois la porte passée, ne montez pas les escaliers mais allez tout droit pour tomber nez à nez avec le coffre qui contient un Tonneau.

Bois de Luneclair (7 trésors)

Descendez depuis le nord en longeant le mur ouest pour trouver 3 Boucliers biscuit. Un peu plus bas, à côté d'un rocher plat, est posée un Mégapotion. Continuez la descente, prenez le virage vers l'ouest et longez le mur est pour trouver au sol 3 Confettis.

Grimpez en hauteur au même endroit pour obtenir une Chimère intrépide. Remontez un peu sur la droite, toujours en hauteur, pour dénicher un gros coffre qui contient l'attaque Gravité nulle XX. Longez ensuite le mur ouest (ou plutôt nord puisqu'il est horizontal) afin de récupérer un Réveil. Le dernier coffre est bien plus au sud, contre le mur est, sur de l'herbe en hauteur : 10 Pistolets : vert.

Bois Doré (5 trésors)

Le premier coffre, un Elixir est sur la grosse bûche de bois au milieu de la carte. Le deuxième est en-dessous des feuilles visibles sur la droite de la map, ce sont 10 Pistolets : rouge. Montez ensuite sur la feuille la plus au nord pour récupérer une Illusion intrépide. Passez ensuite sur la feuille tout au nord-ouest où vous attend un gros coffre contenant la recette du Dracodémon. Enfin, le dernier trésor est tout au sud-est de la carte, il s'agit d'une Mégapotion.

Bois des Flocons (6 trésors)

Au centre du grand " 8 " que forme la map, trouvez une Chimère mélodique. En contrebas sur la droite, glanez 3 Glaces au rêve. Accédez à l'extrême nord-est de la carte par un rail pour y dénicher 3 Chocobloques. Passez ensuite sur le lac tout au sud pour mettre la main sur un Trouve-Trésor, tout seul sur sa parcelle de neige. En montant sur les flocons volants qui surplombent le lac, vous accédez à un gros coffre contenant l'attaque Barrage de glace. Enfin, tout au sud-est de la carte se trouvent 3 Confettis.

Boss : Chernobog

Si vous aussi ce démon noir vous a effrayé quand vous avez regardé Fantasia étant petit, c'est le moment de se venger puisqu'il est affreusement simple à battre. Volant en sa direction, il suffit d'éviter ses attaques et de le toucher à trois reprises pour le renvoyer dans les abysses de la Terre... Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés, le JdC voit sa capacité accrue, et vous obtenez la Keyblade Contrechant.

Illusiopolis

Sora

Nous y voilà. Illusiopolis, l'ultime monde de Kingdom Hearts 3D avant les grandes révélations. Ici, l'altération du réel se fait en brisant tous les maillons de chaîne qui se meuvent en un maximum de trois coups de stylet. Pas d'affolement, en un coup oblique vous les avez normalement tous... Cette altération permet surtout de scinder en plusieurs morceaux des immeubles (si si !) pour vous frayer un chemin dans les quelques zones présentées ci-dessous.

Avenue des Rêves (8 trésors)

Commençons par la partie droite de la zone. Sans considérer la rue qui descend au sud-est, il s'agit plus ou moins d'un carrée. Allez donc à gauche de l'entrée de cette rue, en hauteur, pour trouver une Illusion mélodique. Sur l'immeuble d'au-dessus se trouve un gros coffre contenant la technique Salut. Passez ensuite contre la bordure est pour dénicher 3 Boucliers biscuit. Redescendez au sol et cherchez à droite du gratte-ciel qui a une antenne (point blanc sur la carte) pour obtenir un Tonneau. Allez ensuite sur le toit le plus à l'ouest de cette partie droite de la carte pour glaner une Illusion sauvage. Suivez maintenant le chemin des espèces des racines lumineuses bleu-ciel... Elles se rejoignent à

côté d'un gros coffre contenant la recette du Dragonnet. Passez maintenant dans la partie gauche de la zone et fouillez à droite directement à votre arrivée, au sol, pour mettre la main sur un Elixir. Le dernier coffre, un Rêve en sucre, se trouve au point le plus au sud, tout à l'ouest de la map.

Cité Rétorse (7 trésors)

Dès votre arrivée par l'ouest, avancez en prenez les 3 Chocobloques sur la gauche. Empruntez ensuite le chemin menant vers l'est et grimpez sur le débris d'immeubles sur votre gauche pour récupérer un gros coffre contenant la technique Arcanes. Juste avant d'arriver sur le grand cercle à droite de la carte, vous trouvez un Elixir au nord et 3 Boucliers biscuit au sud. Dans la parcelle de chemin au centre du cercle d'immeubles, glanez 3 Confettis. Tout au nord du cercle se trouve une Illusion formidable. Enfin, tout à l'ouest du cercle sont enfermées 3 Glaces au rêve.

Boss : Xemnas

Vous y voilà enfin, depuis le temps que vous rêviez de lui botter l'arrière-train à celui-là... Attention, le combat est d'un niveau largement au-dessus de ce que vous avez vu jusque-là. Evitez d'abord ses immeubles rouges en prenant garde que vos esprits n'en souffrent pas trop. Allez ensuite enchaîner vos attaques sur lui tout en esquivant le mieux que possible les siennes, notamment ses boules de lumière qui ne pardonnent pas. Vient un moment où il faut envoyer dans les airs pour vous lancer des immeubles : altérez le réel pour briser celui du centre, puis grincez sur les rails pour aller rapidement lui infliger un maximum de dégâts. Au terme du combat, vos HP maximum sont augmentés. C'était le dernier boss vous permettant de contrôler Sora, maintenant tout se joue avec Riku.

Riku

Riku se réveille dans une autre zone d'Illusiopolis. Son chemin croise celui de grosses boules lumineuses à pics, qu'il lui faut frapper puis détruire grâce à l'altération du réel afin de pouvoir poursuivre la route. Profitez du voyage, ce qui vous attend ensuite est nettement moins plaisant.

Illusion Originelle (11 trésors)

Cette première zone n'est autre que celle qui comporte le plus de coffres de tout Kingdom Hearts 3D ; accrochez-vous. Commençons par le sud où un Rêve en sucre vous attend sur la gauche. Au centre de la zone où vous avez cassé les vitres cylindriques se trouvent deux gros coffres : au sol, la magie Soin X et au milieu, l'attaque Double-envol. Passez dans la partie gauche de la zone pour trouver directement 3 Confettis. Dans l'impasse qui monte au nord sont posés deux coffres : un gros contenant la recette du Chicotaigüe et un petit renfermant un Elixir. A l'ouest du " rectangle " se trouve un autre Elixir. Allez ensuite dans la partie droite de la carte. Tout à l'est, grimpez sur le mur rouge pour y déceler un Elixir, une Illusion mélodique, et encore plus haut, un gros coffre contenant l'attaque Donne-ombres. Pour finir, allez dans la petite zone au centre-nord de la carte pour glaner un Rêve en sucre.

Couloir des Illusions (3 trésors)

En rentrant dans le couloir par l'ouest, regardez directement à gauche pour prendre un Réveil. Progressez vers l'est, et à la seconde plateforme carrée, récupérez une Illusion d'altitude. Enfin, tout à l'est du couloir se trouvent 3 Glaces au rêve.

Réalification (7 trésors)

Le bas de la carte forme une sorte de " U ". Remontez la branche de droite et grincez sur des tuyaux... En contrebas des tuyaux se trouvent un Ballon, un Elixir et, plus loin, une Chimère intrépide. Dans l'embranchement de droite, après les lasers est posé un Gâteau royal.

En haut des tuyaux se trouve un gros coffre contenant l'attaque Lancer étincelle. La partie nord de la carte se présente comme une ligne horizontale. A sa gauche, récupérez 3 Chocobloques. Le dernier coffre est une Mégapotion qui se trouve sur la gauche avant la sortie par le nord de la zone.

L'Orée du Chaos (7 trésors)

En arrivant, sortez du mince couloir et scrutez à gauche pour obtenir 10 Pistolets : noir. Tout au nord, toujours au sol, se trouve un Elixir. Grindez ensuite pour monter sur les tuyaux verticaux pour accéder à diverses plateformes, sur lesquelles on trouve : un Trouve-Trésor (sur la gauche), une Illusion formidable (au milieu), la recette du Vilraptor (gros coffre sur la droite). Enfin, allez prêt de la sortie nord de la zone pour dénicher à côté du point de sauvegarde un Elixir, et à côté du magasin du Mog, 3 Boucliers biscuit. C'était le dernier coffre de Kingdom Hearts 3D, félicitations ! Il est maintenant temps de passer aux choses sérieuses...

Boss : Cauchemar Anti Manteau Noir

Ce premier boss (oui, il y en a plusieurs...) est loin d'être évident. Restez toujours éloigné, calme, et évitez primordialement ses attaques : les ombres au sol, les tentacules qu'il vous lance et SURTOUT la trainée d'ombre qui vous fonce dessus car elle vous vide automatiquement votre jauge de vie. Une fois les esquives maîtrisées, pour pouvez aller le frapper en chacune de ses attaques pour remporter le combat, au terme duquel vous ne remportez aucune amélioration particulière.

Boss : Ansem (premier combat)

Ce combat n'est pas difficile du tout. Dans les airs, Ansem se content de vous foncer dessus, ce qui est facilement évitable, et de vous envoyer des disques, ce qui est assez inoffensif également. Martelez-le d'attaques, la démarche est exactement la même quand vous mettez les pieds au sol. Au terme du combat, aucune amélioration particulière non plus.

Boss : Ansem (second combat)

Cet Ansem-là est déjà beaucoup plus redoutable. Quand vous êtes proche de lui, contentez-vous de bourriner son " ventre " en déchaînant vos techniques, tout en esquivant ses coups de poings et les disques qu'il lance quand il recule. Au bout d'un moment, il vous envoie au fond de la zone... Attention, il va tirer des lasers très difficiles à esquiver, ainsi que plusieurs projectiles empoisonnant. Arrive même un moment où ce sont des grosses boules d'énergies qui se ruent sur vous... Utilisez les murs de chaque côté pour vous élever un maximum et esquiver tout cela, bonne chance ! Au terme du combat, vos HP maximum augmentent. Vous retournez dans Illusiopolis et êtes libre de faire ce que vous voulez (retour à la carte des mondes...) avant le combat final.

Boss final de Kingdom Hearts 3D

Boss : Xehanort

Xehanort n'est pas très difficile à battre, il suffit de bien esquiver ses attaques, notamment ses aiguilles qui vous figent quelques moments, puis déchaîner sur lui ses techniques. Arrive un moment où il désire remonter le temps pour recouvrer ses barres de vie... Pas une seconde à perdre, utilisez vite l'altération du réel sur l'horloge ! A vous ensuite de la briser pour l'empêcher de l'utiliser et en venir à bout. Félicitations, vous avez battu Xehanort !

Boss : Cauchemar de Ventus

Ce dernier boss n'est autre qu'un double maléfique de Sora dans une armure noire. Il n'est pas difficile à battre, si ce n'est qu'il bouge dans tous les sens et qu'il faut se concentrer pour l'atteindre. Mais vus les précédents combats que vous venez de livrer, vous ne devriez avoir aucun mal. Félicitations, vous avez terminé Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance !

Secrets de Kingdom Hearts 3D

Un titre onirique comme Kingdom Hearts 3D se doit d'avoir une bonne dose de secrets que l'on vous présente ci-dessous.

Fin secrète

Pour accéder à la fin secrète de Kingdom Hearts 3D, vous devez préalablement avoir remporté un nombre précis de trophées variable selon le mode de difficulté choisi.

Si vous jouez en mode facile, vous devez avoir remporté au moins 13 trophées.

Si vous jouez en mode normal, vous devez avoir remporté au moins 7 trophées.

Si vous jouez en mode difficile, vous devez avoir remporté au moins 5 trophées.

Par ailleurs, il vous faut ensuite répondre correctement aux trois questions qui sont posées à Riku, sur la plage.

-De quoi as-tu si peur ? De perdre une chose importante.

-Quelle est la chose à laquelle tu tiens le plus au monde ? Mes amis proches.

-Que veux-tu ? Retrouver une chose importante.

Si vous jouez en mode critique, finissez tout simplement le jeu pour être sûr d'assister à la fin secrète.

A vous de découvrir qui sera le septième coeur de lumière...

Message secret

Durant le générique de fin, vous contrôlez Sora dans une chute libre identique aux phases de transition. Vous remarquez que certaines lettres du texte brillent... Récupérez-les en les touchant simplement pour former un message au bas de l'écran " Secret Message Unlocked " (message secret débloqué). Il est disponible dans le Glossaire du jeu.

Boss secret

Le boss secret, Julius, n'est disponible qu'après avoir terminé le jeu une première fois. Retournez dans la Ville de Traverse sur la place de la fontaine. Courage, ce boss est particulièrement coriace, en plus d'être très gros, il a énormément de barres de vie. Soyez préparé mentalement et physiquement ! Au terme du combat, vous remportez la Keyblade Ultima.

`tc Liste des Keyblades

Chaîne Royale (Sora uniquement)

Attaque : +5

Magie : +4

Disponible dès le début du jeu.

Point du jour (Riku uniquement)

Attaque : +5

Magie : +4

Disponible dès le début du jeu.

Craque-crâne

Attaque : +7

Magie : +7

Terminer la Ville de Traverse (première visite).

Cloche gardienne

Attaque : +7

Magie : +10

Terminer la Cité des Cloches.

Double disque

Attaque : +10
Magie : +7

Terminer la Grille.

Rouage (Sora uniquement)

Attaque : +8
Magie : +8

Terminer le Paradis des Garnements avec Sora.

Rage océanique (Riku uniquement)

Attaque : +8
Magie : +10

Terminer le Paradis des Garnements avec Riku.

Suppercut

Attaque : +12
Magie : +10

Terminer la Ville de Traverse (seconde visite).

Tous pour un

Attaque : +10
Magie : +12

Terminer le Pays des Mousquetaires.

Contrechant

Attaque : +12
Magie : +14

Terminer la Symphonie du Sorcier.

Doux songes

Attaque : +14
Magie : +12

Obtenir toutes les coupes des Combats Effrénés.

Aile du Piqué

Attaque : +12
Magie : +15

Terminer toutes les transitions (début de niveaux) au rang A.

Dolor Fina

Attaque : +14
Magie : +16

Terminer tous les portails d'accès spéciaux.

Ultima

Attaque : +16
Magie : +16

Vaincre Julius (boss secret de Kingdom Hearts 3D).

L'Illustre

Attaque : +18
Magie : +14

Terminer tous les portails d'accès secrets.

Recettes des Esprits

Esprits classiques

Alcipingou

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (second passage).
Disponible au portail spécial du parc d'attractions du Paradis des Garnements avec Sora, sur une tente au nord.
Ingrédients : 2 Illusions de mobilité + 4 Chimères d'altitude.

Auralion

Disponible au portail spécial au nord-est du hall d'entrée du Pays des Mousquetaires avec Riku.
Ingrédients : 3 Illusions intrépides + 3 Illusions nobles.

Barbillion

Disponible à l'achat pour 50 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (première visite).
Ingrédients : 3 Créations intrépides + 2 Créations de mobilité.

Boulobêê

Disponible dans le quatrième Quartier de la Ville de Traverse avec Riku (première visite), à côté du Colisée des combats effrénés.
Ingrédients : 3 Créations tranquilles + 2 Créations de trouble.

Briscargot

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Grille.
Ingrédients : 3 Créations mouvement + 4 Créations flegmatiques.

Cafarcorne

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé le Paradis des Garnements.

Ingrédients : 3 Chimères nobles + 6 Créations de mobilité.

Carcarête

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (seconde visite).

Ingrédients : 3 Chimères formidables + 5 Créations de mobilité.

Cératerror

Disponible automatiquement avec Riku, dans la Ville de Traverse (seconde visite).

Ingrédients : 4 Illusions flegmatiques + 8 Chimères intrépides.

Chef Coa

Disponible dans un coffre des cachots du Mont-Saint-Michel, au Pays des Mousquetaires avec Sora.

Ingrédients : 3 Chimères formidables + 3 Chimères nobles.

Chicotaigüe

Disponible dans un coffre à Illusiopolis avec Riku.

Ingrédients : 2 Illusions sauvages + 1 Illusion d'épines.

Choumirette

Disponible dans un coffre au même endroit que le rectifieur 1F de la Grille avec Riku.

Ingrédients : 3 Créations formidables + 3 Créations mélodiques.

Cyberbic

Disponible dans un coffre au même endroit que le rectifieur 2F de la Grille avec Sora.

Ingrédients : 3 Chimères nobles + 4 Créations flegmatiques.

Dracodémon

Disponible dans un coffre de la forêt automnale, dans la Symphonie du Sorcier avec Riku.

Ingrédients : 2 Illusions d'éclat + 3 Illusions d'altitude.

Dragonnet

Disponible dans un coffre d'Illusiopolis avec Sora.

Ingrédients : 3 Illusions formidables + 4 Chimères tranquilles.

Général Coa

Disponible dans un coffre dans Monstro, au Paradis des Garnements avec Riku.

Ingrédients : 3 Chimères nobles + 4 Créations flegmatiques.

Girafoudre

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 280 médailles.

Disponible au portail spécial du deuxième quartier de la Ville de Traverse avec Sora, sur un toit au sud-est.

Disponible au portail spécial du premier quartier de la Ville de Traverse avec Riku.

Ingrédients : 5 Chimères mouvement + 7 Chimères nobles.

Glougloufou

Disponible dans un coffre du Pays des Mousquetaires avec Riku.
Ingrédients : 3 Chimères mélodiques + 3 Chimères tranquilles.

Hippoflamme

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (seconde visite).
Ingrédients : 3 Chimères flegmatiques + 3 Chimères de mobilité.

Hoptarie

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 180 médailles.
Disponible au portail spécial dans la cavité de Monstro avec Riku (Paradis des Garnements), au plafond.
Ingrédients : 2 Illusions tranquilles + 4 Chimères formidables.

Hypercampe

Disponible dans un coffre avant le boss du Paradis des Garnements avec Sora.
Ingrédients : 3 Créations d'altitude + 5 Créations formidables.

Kooma Panda

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 80 médailles.
Disponible à l'ouest portail spécial du tri postal de la Ville de Traverse avec Sora (première visite).
Ingrédients : 3 Chimères tranquilles + 5 Créations intrépides.

Lame Fatale

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Cité des Cloches.
Ingrédients : 3 Chimères de mobilité + 3 Créations nobles.

Lapin Majik

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 400 médailles.
Ingrédients : 2 Illusions mélodiques + 8 Créations de trouble.

Lapinouïe

Disponible à l'achat pour 100 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (seconde visite).
Ingrédients : 3 Chimères intrépides + 6 Créations de mobilité.

Lectricorne

Disponible dans un coffre dans les champs de la Symphonie du Sorcier avec Sora.
Ingrédients : 2 illusions mouvement + 4 Chimères d'altitude.

Malysse

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé la Grille.
Ingrédients : 3 Chimères de trouble + 3 Chimères d'altitude.

Mandibulard

Disponible dans un coffre des coulisses du Pays des Mousquetaires avec Riku.
Ingrédients : 3 Chimères flegmatiques + 4 Créations mouvements.

Mangetout

Disponible au portail spécial du bois de Luneclair, sur la cime d'un arbre à l'est, dans la Symphonie du Sorcier avec Riku.

Ingrédients : 3 Illusions formidables + 5 Créations mélodiques.

Miaou Chou

Disponible au portail spécial du Deuxième Quartier de la Ville de Traverse avec Riku (première visite), sur un toit au sud-est.

Ingrédients : 3 Illusions maniables + 2 Illusions de mouvement.

Miaou Waou

Disponible automatiquement avec Sora dans la Ville de Traverse (première visite).

Ingrédients : 3 Créations de mobilité + 2 Créations tranquilles.

Moquetout

Disponible automatiquement avec Sora, dans le Paradis des Garnements.

Ingrédients : 3 Chimères tranquilles + 4 Créations de mobilité.

Neko

Disponible à l'achat pour 200 Munnies après avoir terminé le Paradis des Garnements.

Disponible au portail spécial au nord-ouest du Faubourg du Paradis des Garnements avec Riku.

Ingrédients : 3 Chimères mélodiques + 6 Créations de mobilité.

Pégastuce

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 330 médailles.

Disponible au portail spécial dans la voie nébuleuse de la Symphonie du Sorcier avec Sora, sur des rochers au sud.

Ingrédients : 3 Chimères d'altitude + 4 Chimères mélodiques.

Plumacier

Disponible au portail spécial au sud de la baie du Mont-Saint-Michel dans le Pays des Mousquetaires, avec Sora.

Ingrédients : 1 Illusion épique + 4 Chimères d'altitude.

Prince Coa

Disponible après avoir vaincu le prince Coa dans les différents mondes.

Ingrédients : 2 Illusions d'éclat + 5 Chimères nobles.

Rhinoféroce

Disponible à l'achat dans le magasin du combat effréné pour 150 médailles.

Disponible au portail spécial du centre-ville de la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 2 Illusions nobles + 5 Chimères intrépides.

Salamortel

Disponible dans un coffre des catacombes de la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 5 Créations de trouble + 6 Créations tranquilles.

Toupifleur

Disponible dans un coffre du centre-ville de la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 3 Créations d'altitude + 4 Créations de mobilité.

Tyranoregis

Disponible automatiquement avec Sora, au Pays des Mousquetaires.

Ingrédients : 1 Illusion épique + 3 Illusions intrépides.

Vampory

Disponible automatiquement avec Riku dans la Ville de Traverse (première visite).

Ingrédients : 3 Créations de trouble + 2 Créations de mobilité.

Vilraptor

Disponible dans un coffre avant le boss d'Illusiopolis avec Riku.

Ingrédients : 2 Illusions sauvages + 1 Illusion d'éclat.

Volaigle

Disponible dans un coffre sur les quais de la Grille avec Sora.

Ingrédients : 1 Illusion d'épines + 3 Chimères flegmatiques.

Zarpent

Disponible à l'achat pour 50 Munnies après avoir terminé la Ville de Traverse (première visite).

Ingrédients : 3 Créations intrépides + 2 Créations nobles.

Zéléphant

Disponible automatiquement dans la Cité des Cloches avec Sora.

Ingrédients : 1 Illusion maniable + 4 Chimères mélodiques.

Esprits spéciaux

Bibiballe

Disponible en scannant la carte RA correspondante.

Miaoujesté

Ingrédients : 1 Illusion maniable + 2 Illusions de mobilité.

Pandapitre

Ingrédients : 1 Illusion épique + 3 Illusions intrépides.

Scaracanon

Ingrédients : 2 Illusions sauvages + 2 Illusions d'éclat.

Sudo Neku

Ingrédients : 1 Illusion sauvage + 2 Illusions nobles.

Tcha-Tcha

Disponible en scannant la carte RA correspondante.

Kirby et le Labyrinthe des Miroirs

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

📌 SALLE DES HABILÉTÉS

Pour avoir accès à cette salle, débloquent tout les portes du jeu.

📌 BOSS RUSH MODE

Terminez le jeu à 100% puis choisissez l'option Boss Rush sur le menu principal.

📌 MODE ARENA

Récupérez 100% des trésors durant votre partie.

📌 SOUND TEST

Trouvez l'item du CD durant le jeu pour débloquent le Sound Test dans la liste des trésors. Vous pourrez rajouter des musiques en dénichant les notes de musiques.

📌 CHANGER DE COULEUR

Pour changer la couleur de votre Kirby, trouvez les bombes de peinture en cours de jeu et choisissez l'option "Couleur de Kirby" dans la liste des trésors.

📌 L'ÉPÉE METAKNIGHT

Battez tous les boss de fin et terminez le jeu pour voir apparaître l'épée Metaknight en face du miroir magique.

Kirby's Adventure

© Nintendo / HAL Laboratory 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

RESET DANS LE JEU

Appuyez sur A + B + Select + Start pendant le jeu

Kirby's Dream Land

© Nintendo / HAL Laboratory 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

ECRAN D'OPTIONS

Appuyez simultanément sur les boutons : Bas, B, Start dans cet ordre et vous verrez alors apparaître un tableau d'options qui vous permettra entre autres de paramétrer le nombre de vies, la musique, etc...

INVINCIBILITÉ

Maintenez la touche Haut enfoncée à l'écran titre, puis appuyez simultanément sur A, B et Start.

JEU PLUS DIFFICILE

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Haut, Select et A. Le jeu sera plus difficile et comportera de nouveaux ennemis.

Lego Batman 2 : DC Super Heroes

© Warner Bros Games / Traveller's Tales 2012

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

CODES DE TRICHE

Ces codes sont accessibles via la section dédiée du menu Pause.

4LGJ7T	Coeurs supplémentaires
5KKQ6G	Détecteur de briques rouges
74EZUT	Pièces x2
7TXH5K	Switch bonus
95KPYJ	Sbire de Double-Face
9ZZZBP	Sbire du Joker
BCT229	Kart de Mr. Freeze
BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
BTN248	Sous-marin du Pingouin
BWQ2MS	Déguisements
C79LVH	Moto d'Harley Quinn
CCB199	Le Joker (tropical)
CHP735	Hélicoptère du port
CRY928	Sbire de l'Homme-mystère
CWR732	Hélicoptère de police
DDP967	Commissaire Gordon
DUS483	Camion de poubelles
DWR243	Employé de zoo
EFE933	Camion blindé de Double-Face
GCH328	Hélicoptère
GTB899	Sbire de Poison Ivy
HAHAHA	Jet de l'Homme-mystère
HGY748	Poissonnier
HJK327	Sbire du Clown
HKG984	Tireur d'élite
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du chapelier fou
HTF114	S.W.A.T.
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JCA283	Chapelier Fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JN2J6V	Super Construction
JRY983	Officier de police
JUK657	Van du Joker
JXN7FJ	Vigne
KJL832	Voiture de police
KJP748	Homme de main du Pingouin
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Moto de police
LRJAG8	Détecteur de Minikit
M1AAWW	Catwoman (classique)

M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier Fou
MAC788	Van de la police
MBXW7V	Détecteur de briques d'or
MKL382	Militaire
MNZER6	Attraction de pièces
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Acolyte de Freeze
NJL412	Yéti
NKA238	Homme de main du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
PLC999	Bateau de police
Q2851k	Sbire de l'homme-mystère
RDT637	Camion d'Harley Quinn
RYD3SJ	Détecteur de danger
TPGPG2	Impossible de tomber
TPJ37T	Pièces des personnages
TTF453	Sous-marin de Robin
UTF782	Homme de main du Joker
V9SAGT	Policier
VJD328	Navire de police
W49CSJ	Lexbot
XEU824	Acolyte de l'Homme-mystère
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred
ZHAXFH	Beep Beep
ZQA8MK	Sbire du Mime
ZXEX5D	Régénérateur de coeurs

Lego Le Seigneur des Anneaux

© Warner Interactive / TT Games 2012

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

📌 TOUS LES CODES

1F5YH2	Briques x2
2MCRDN	Découvreur de coeurs de mithril
5LV6EB	Radagast le Brun
73HJP6	Hama
7B4VWH	Galadriel
A24TVJ	Kit de découverte de trésors
A2LU58	Construction rapide
A9FB4Q	Elrond (2ème Age)
AVJII1	Gamling
B72D7E	Kit de découverte de Mithril
BU95CB	Grima Langue de Serpent
C19F3A	Madril
C2A58D	Elfe de la Lothlorien
C7FJ7B	Attirer les briques
D49TXY	Briques déchets
EY4K32	Découvreur de quêtes
F3H14H	Déguisement de boss
F4M7FC	Bouche de Sauron
GD35HC	Musique 8-Bits
H5L6N6	Régénérateur de coeurs
HTYADU	Boromir (Capitaine)
IH7E58	Roi des Morts
J4337V	Bilbon Saquet
LG5GI7	Eclaireur du Gondor
LYQU1F	Nazgûl Blanc
MX26RJ	Déguisements
PJB6MV	Shagrat
PR3V4K	Briques de personnages
QL28WB	Lurtz (nouveau-né)
R7XKDH	Orientaux
RJV4KB	Denethor
T1JM4R	Action Assist
U47AOG	Eomer
UE5Z7H	Berserker
WS68P2	Chute sans effet

Mode Histoire

La Communauté de l'Anneau

La Bataille de la Dernière Alliance

Après avoir cliqué sur " Nouvelle partie ", vous aurez le droit à une cinématique d'introduction, relatant l'histoire de l'Anneau.

Puis vous aurez le contrôle d'Elendil et de son fils, Isildur. Avec l'un des deux, détruisez la dizaine d'Orques qui viendra se frotter à vous. Faîte cependant attention aux rochers qui s'écroulent de la Montagne.

Une fois les Orques détruits, deux archers viendront vous harceler de flèches. Résistez un peu, jusqu'à ce que les piliers sur lesquels ils se tiennent s'effritent. Prenez alors le contrôle d'Elendil, seul apte à détruire les blocs du Mordor grâce à son épée, Narsil. Allez à gauche et frottez-vous au bloc du Mordor. Maintenez la touche Y appuyée, et relâchez pour détruire le bloc. Puis faîte de même avec celui de droite. De nouveaux Orques descendront du versant de la Montagne, tuez-les.

Puis vous aurez affaire à d'autres Orques, munis de boucliers. Renversez-les avec la touche A puis achevez-les.

Puis affrontez un nouveau bataillon d'Orque, jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche, dans laquelle Sauron tuera Elendil, puis se fera détruire par Isildur, qui récupèrera l'Anneau.

Vous incarnez maintenant Isildur et Elrond. Détruisez deux Orques et parte sur la droite. Sautez sur les rochers qui traversent la lave pour atteindre l'autre côté. Puis grimpez au mur gris. Allez ensuite à droite, et avec Isildur, approchez-vous du pilier. Maintenez la touche Y puis relâchez pour le détruire. Les débris vous permettront de traverser le torrent de lave. Tuez l'Orque qui viendra à votre rencontre. Puis continuez à droite, vous serez bloqué par de la lave. Prenez le contrôle d'Elrond et grâce à son double-saut, atteignez l'autre côté. Puis tranchez le rocher rouge et noir que vous pouvez apercevoir. Le passage sera alors libéré, et Isildur pourra vous rejoindre. Détruisez ensuite le drapeau rouge pour le transformer en un trampoline. Sautez-dessus pour atteindre le haut de la Montagne. Puis avec Isildur et son épée, détruisez le mur brillant. Grimpez les parois avec Elrond pour atteindre le haut. Continuez sur la droite, vous verrez u rocher surélevé, poussez-le dans les flammes. Reprenez le contrôle d'Isildur et sautez sur le rocher poussé par les flammes au bon moment pour rejoindre votre compagnon. Puis allez en haut à droite et détruisez le mur. Sautez sur les accroches jaunes pour atteindre l'autre côté. Continuez à droite puis sautez pour rejoindre un autre bout de la Montagne. Là, partez sur la droite et grimpez es rochers pour atteindre les Portes menant au cratère de la Montagne du Destin. Tuez les Orques qui la protègent, puis ramassez un engrenage sur le dernier. Insérez-le à gauche de la grille, puis appuyez sur A et faîte tourner votre joystick pour ouvrir la grille. Engouffrez-vous-y !

Allez tout à droite et appuyez sur A lorsque vous serez dans le cercle brillant.

Vous aurez le droit à une cinématique marquant la fin du prologue du Seigneur des Anneaux, dans laquelle Isildur sera tué, et l'Anneau récupéré par Gollum, puis par Bilbon.

La Comté

Après un dialogue entre Bilbon et Gandalf, vous incarnez Frodon Sacquet et son fidèle jardinier, Sam Gamegie. Vous voici donc dans l'Open World de la 3DS. Regardez votre carte sur l'écran tactile, et grâce à elle, rendez-vous au point indiqué par la flèche bleue, correspondant à la maison de Bilbon. Après une cinématique, vous devez partir pour le village de Bree.

Allez donc au point indiqué sur votre carte. Cela correspond aux champs du Père Maggote, dont l'accès est sécurisé par

l'un de ses chiens. Juste en face du chien (positionnez correctement la caméra), il y a une clôture, sautez par-dessus ! Allez près de la tente pour vous approcher du Hobbit assoiffé. Il lui faut quelque chose à boire, et c'est à vous que revient cette tâche. Allez sur le haut pour trouver deux Hobbit en train de manier un grand panneau " Happy Birthday ". Approchez-vous d'eux, et le panneau s'écroulera. Récupérez du bois à gauche du panneau. Mettez-le en-dessous de la théière, à gauche du Hobbit assis. Puis avec Sam, mettez-vous dans le cercle et appuyez sur A pour faire du feu. Ramassez la tasse qui en sortira, et allez la tendre au Hobbit assoiffé de toute à l'heure, qui vous donnera un morceau de viande. Filez la donner au chien du Père Maggote, puis passez dans le champ. Suivez les pièces. Vous finirez par rencontrer deux autres Hobbits, Merry et Pippin. Il vous faudra leur donner des champignons si vous voulez passer. Allez à droite, puis tout en bas. Prenez ensuite sur la gauche. Allez en haut dès que l'occasion se présente, puis à droite et encore en haut. Vous aurez alors un aperçu du Père Maggote. Il va falloir faire vite pour récupérer son champignon. Lorsque vous serez devant lui, appuyez sur A pour le prendre dans votre main. Partez ensuite sur le bas, puis à gauche, et ensuite sur le haut. Allez ensuite tout à droite, puis en bas, à gauche, en bas, à droite, tout en haut, à gauche et vous arriverez au niveau des deux Hobbits. Donnez le champignon à Pippin, et ces deux derniers seront ajoutés à votre groupe. Partez ensuite sur la gauche pour enclencher une discussion entre Sam et Frodon, ce qui viendra boucler le chapitre.

Le Cavalier Noir sur le chemin

Après une cinématique qui marquera l'arrivée d'un Nazgûl, vous prenez le contrôle des quatre Hobbits dans la forêt.

Partez donc sur la droite pour que le Cavalier Noir fasse son apparition. Approchez-vous de lui mais ne rentrez pas en contact visuel avec lui. Donnez un coup dans le pommier juste à gauche du tronc, et ramassez la pomme avec la touche A. Collez-vous au tronc, et en maintenant la touche Y, visez et lancez la pomme dans le petit cercle rouge, en-dessous du hibou. Le Nazgûl partira, mais aussitôt il revient à un autre endroit. Avancez sur la droite, et arrivez à la hauteur du Spectre de l'Anneau, prenez le contrôle de Sam et creusez dans la terre située sur le haut. Appuyé sur A, et bougez votre joystick. Ramassez avec A l'objet qui en sortira et approchez-vous du Nazgûl. Visez le cercle rouge, et lancez l'objet. La chute du rocher fera fuir le Nazgûl (Pff...Quel peureux !) Continuez à droite pour être bloqué à nouveau par le Cavalier. Détruisez alors les plantes qui bouchent le petit tunnel. Entrez ensuite dedans avec A. Vous déboucherez sur la droite du Nazgûl, et ferez par conséquent tomber un rocher dans l'eau. Le Nazgûl partira se réfugier sur le pont. Allez sur le bas et détruisez le tronc d'arbre, et réparez le pont avec les morceaux. Puis approchez-vous du pont de fortune, et avec Merry, utilisez votre canne à pêcher pour sortir un poisson de l'eau, tout en agitant votre joystick. Le poisson en main, jetez-le sur la torche, à gauche du pont où se trouve le Nazgûl. Puis traversez votre propre pont et allez à droite. Avec Sam, près du Nazgûl, approchez-vous de la terre et appuyez sur A pour y planter des graines. Des plantes jailliront du sol pour bloquer la vue du Spectre de l'Anneau, qui s'enfuira par la gauche pour revenir plus loin sur la droite. Logique. En attendant, continuez sur la droite. Allumez un feu avec Sam près du tronc et entrez dans le tunnel. Votre compagnon vous suivra. Puis allez à droite, et avec Pippin, puisez de l'eau dans un puits. Avec votre seau, partez sur la droite et appuyez sur A devant le hibou pour l'asperger, et le réveiller. Puis continuez encore à droite, et vous apercevrez un tunnel en hauteur. Impossible de l'atteindre ! Du moins, sans l'entraide de son camarade. Appuyez sur A une fois dans le cercle pour que votre compagnon vous fasse grimper. En haut, montez sur les branches de l'arbre. Au bout la branche se brisera, ce qui aura pour effet de faire fuir le Nazgûl. Revenez sur la terre ferme et continuez à droite. Détruisez alors le caillou à gauche d'un énième Nazgûl, et avec Pippin, appuyez sur A une fois dans le cercle pour que le Hobbit sorte son petit sac. Farfouillez-dedans à l'aide du joystick pour en sortir une carotte. Approchez-vous du Nazgûl, et lancez la carotte dans la ruche pour que les abeilles de déversent et attaquent le pauvre Nazgûl. Puis une petite discussion s'enclenchera, Merry propose à Frodon de le suivre jusqu'au bac des Chateaubouc. Allez donc à droite pour pénétrer dans l'arbre.

Mais laissons nos quatre Hobbit de côté pour l'instant, et intéressons-nous plutôt à Gandalf le Gris. Celui-ci est venu demander conseil à Saroumane le Blanc, mais celui-ci s'est rallié à Sauron. Il va falloir le combattre...

Engagez le combat en lui tirant dessus avec A. Puis Saroumane vous attaquera. Evitez ces sorts gris, mais lorsqu'il vous lancera des boules de feu, appuyez sur A pour contrer, et lui renvoyer le tir. Il se protégera à son tour, insistez ! Saroumane sera touché, tirez-lui trois fois dessus. Puis refaites de même avec une deuxième boule de feu, qui vous touchera cette fois. Mitraillez alors la touche A pour catapultez Saroumane et assistez à une nouvelle cinématique où Gandalf sera vaincu et passera par le plafond de la Tour d'Orthanc...

Revenons-en à nos moutons...Euh Hobbit. Vous serez poursuivi par les Nazgûl, zigzaguez pour ne pas vous faire toucher, en sautant au bon moment. Vous finirez par arriver à la barque, et finir le chapitre.

Bree

Vous revoici dans l'Open World, dans la ville de Bree. Regardez l'écran tactile pour voir deux flèches bleues. Rendez-vous à la flèche la plus proche de votre position. Elle correspond à l'entrée de l'auberge du Poney Fringuant. Mais vous ne pouvez pas ouvrir la porte. Allez un peu vers le bas pour trouver de quoi creuser avec Sam. Réparez la cloche de l'auberge et sautez-dessus pour l'activer, et ouvrir la porte. Engouffrez-vous-y.

Assistez à une cinématique marquant l'entrée des Nazgul dans Bree. Grands-Pas fera aussi son apparition. Mais il ne se joindra pas tout de suite à vous. Il réclame trois objets, qui par chance, sont indiqués sur votre carte. Allez à chacune des trois flèches, et voici comment faire pour ramassez les objets.

*Pour la flèche la plus à droite de votre carte, vous déboucherez devant un puits. Avec Merry, pêchez une boîte. Oui oui, on peut pêcher des boites de nos jours. Bref, détruisez-la, et réparez, puis activez, le mécanisme qu'elle contenait. Vous ramasserez un drap blanc, allez le donner à Grands-Pas.

*Pour la flèche la plus à gauche, vous arriverez dans un enclos. Là, détruisez tout, et réparez une plaque bleue. Avec Pippin, sortez un objet de votre sac, et lancez-le sur la caisse au-dessus de votre tête. Récupérez l'objet qui en tombera, et donnez-le à Grands-Pas.

*Pour la flèche du milieu, vous arrivez devant une palissade grise. Avec Sam, allumez un feu. Récupérez l'objet et donnez-le à Grands-Pas.

Une fois les trois objets réunis devant lui, Grands-Pas se joindra à vous. Prenez la caisse dans vos bras et emmenez-la à l'endroit indiqué. Puis avec Grands-Pas/Aragorn, foncez vers la grille. Détruisez le cadenas argenté avec son épée, en chargeant avec Y puis en relâchant. Enfoncez-vous hors de Bree, en suivant le sentier. Vous finirez par arriver près d'un tas de terre, surmonté d'une patte de chien jaune. Avec Aragorn, appuyez sur A une fois sur la terre, pour qu'il se saisisse d'une loupe. Suivez alors les briques jaunes au sol pour arriver devant un deuxième tas de terre. Appuyez à nouveau sur A avec Aragorn, vous récupérerez un engrenage. Allez le mettre dans le mécanisme situé à gauche, et tournez-le avec le joystick. Traversez le pont, et sautez sur la petite île de droite. En haut de celle-ci, détruisez le tronc d'arbre et réparez un pont de fortune avec, traversez-le.

Puis une fois sur la terre ferme, suivez le sentier pour en finir.

Campement au Mont Venteux

Après une cinématique, vous incarnerez Merry, Pippin et Sam, désormais munis d'épées.

Allez en haut à gauche pour commencer, et détruisez le rocher devant le tunnel. Entrez dedans, vous déboucherez un peu plus en hauteur. Allez sur la gauche et tranchez un rocher pour faire tomber un tronc d'arbre. Descendez en bas, et réparez un épouvantail avec les débris. Puis partez sur le bas détruire un objet pour récupérer un morceau de bois. Prenez-le et mettez-le sur le bucher, au centre. Puis à droite, avec Sam, creusez la terre. Vous obtiendrez un deuxième morceau de bois, mettez-le avec le 1er. Revenez sur la droite et détruisez la charrette, pour la réparez en catapulte. Allez à gauche, prendre l'épouvantail, pour ensuite le mettre sur la catapulte. Puis revenez tout à gauche et grimpez les escaliers. Une fois devant la catapulte, appuyez sur A pour sautez-dessus, et envoyez l'épouvantail dans le nid de l'oiseau. Revenez en bas, sur la droite, et empruntez de nouveau le tunnel. Grimpez au mur gris et allez à droite pour rejoindre le nid, et prendre un oeuf. Descendez et allez le mettre dans un chaudron, indiqué par la flèche verte au-dessus de votre tête. Détruisez les plantes à droite de ce chaudron et récupérez un troisième morceau de bois, mettez-le avec les deux autres. Puis avec Sam, allumez un feu. Ensuite, avec Merry, partez sur le haut pour pêcher un poisson dans l'étendue d'eau. Mettez le poisson dans le chaudron. Puis en haut à gauche, avec Sam, plantez des graines. Détruisez l'arbre et ramassez son fruit pour le mettre dans le chaudron. Puis prenez la marmite et mettez-là dans le feu pour enclenchez une nouvelle cinématique.

Partez sur la gauche et démolissez le tronc d'arbre. Réparez un pont et traversez-le. De l'autre côté, avec Pippin,

utilisez son sac pour tirer un objet, et le lancez sur le petit cercle rouge qui vous fait face. Sautez, et à l'aide la corde, atteignez l'autre côté.

Partez sur la gauche, et avec Sam, faites pousser un champignon. Sautez-lui dessus en maintenant B appuyé pour sauter toujours plus haut. Lorsque vous l'êtes suffisamment, vous pouvez atteindre un endroit surélevé. Détruisez le rocher qui bloque le tunnel, et pénétrez dedans. Détruisez les branches et réparez de quoi faire du feu. Faites-le avec Sam. Repassez dans le tunnel et traversez le tronc d'arbre, autre fois obstrué par les roches. Puis détruisez le rocher en haut à gauche, et entrez dans le passage.

Partez à gauche puis sautez sur les rochers pour atteindre le haut. De là, sautez de l'autre côté. Allez en haut, puis pêchez avec Merry. Vous pêcherez un coffre. Normal. Détruisez-le, et réparez l'accroche jaune. Sautez-dessus, puis sautez d'accroches en accroches jusqu'à atterrir sur la plateforme de droite la plus élevée. Avec Sam, allez plantez des graines dans la terre. Détruisez la plante et faites rouler le gland qui viendra détruire une palissade de bois. Descendez à cet endroit-là, et réparez la palissade en une plateforme. Sautez-dessus pour atteindre l'autre côté. Là, allez en haut à droite, et brûlez avec Sam l'enchevêtrement de feuilles. Passez à travers l'ouverture.

Vous arriverez au sommet du Mont Venteux. Là, trois Nazgûl vous assaillent (Mais où sont passés les deux autres qu'on voyait dans la cinématique ?). Allez en haut à droite et détruisez les feuillages qui bloquent la terre. Puis avec Sam, creusez à cet endroit. Une lumière bleue apparaîtra. Avec Frodon, construisez l'objet qu'il y a à l'intérieur. Un des Nazgûl s'en approchera, et vous prenant pour cette illusion, tranchera le pilier en face de lui, ce qui aura pour effet de l'assommer.

Partez ensuite sur la gauche pour détruire un rocher et permettre à Sam de creuser. Avec Frodon, refaites un Frodon-illusion, et un deuxième Nazgûl se fera encore avoir. Puis partez en bas à gauche pour détruire un rocher, creuser avec Sam, et enfin, réparez le Frodon illusion avec Frodon. Une fois les trois Nazgûl hors d'état de nuire, observez la cinématique. Un des Nazgûl poignarde Frodon, et Aragorn refait enfin son apparition.

Frappez les Nazgûl, et lorsqu'ils sont étourdis, c'est-à-dire lorsque vous verrez des étoiles au-dessus de leur tête, visez-les avec Y et lancez-leur le flambeau. Ils prendront feu et sauteront par-dessus le Mont Venteux. Une fois les trois détruits, vous assisterez à une nouvelle cinématique.

Fondcombe

Vous voici à Fondcombe, dans la demeure du seigneur Elrond. Vous devez impérativement participer à son Conseil, mais voilà qu'ils vous ferment la porte ! Bref, allez à droite, près de deux Elfes qui discutent. Grimpez à l'aide de l'accroche jaune pour récupérer l'engrenage. Revenez en bas près de la porte pour mettre l'engrenage sur un des mécanismes, tournez-le avec le joystick. Puis partez tout à gauche pour trouver de quoi planter des graines. Traversez en sautant sur les fleurs. De l'autre côté, creusez avec Sam pour récupérer le deuxième engrenage. Revenez à droite le mettre dans le deuxième mécanisme près de la porte. Tournez-le, et pénétrez pour participer au conseil.

Après une cinématique où la communauté de l'Anneau sera créée, vous devez aller parler à Bilbon. Celui-ci vous attendra devant la fontaine, allez donc lui parler, il vous donnera son armure en Mithril, et son épée, Dard.

Prenez ensuite la route vers la flèche bleue sur l'écran tactile, en empruntant le pont et en suivant Elrond.

Vous finirez par arriver près du col du Caradhras, ce qui viendra clôturer le chapitre.

Le Col du Caradhras

Commencez par aller vers le haut. Vous apercevrez des Crébins du pays de Dun qui survolent le ciel. Prenez le contrôle de Legolas et abattez les cinq oiseaux, dont deux sont dans le ciel et trois sur les murs. Vous récupérerez un engrenage, prenez-le pour aller le mettre dans le mécanisme situé sur la droite. Puis appuyez sur A et bougez le joystick pour lever la grille juste à côté. Engouffrez-vous dans le passage autrefois indisponible. Dans le fond, tirez une flèche dans le point d'acrobate. Puis appuyez deux fois sur B pour faire un double-saut avec Legolas pour s'agripper à la flèche. Sautez avec B sur celle d'après, puis sur le toit du bâtiment d'en face. En bas à droite, poussez la caisse pour

la faire tomber. Descendez pour réparer le tout, et en faire une échelle. Regrimpez, et avec Gimli, faite une attaque chargée sur le pilier qui scintille. Descendez et approchez-vous du pilier effondré avec Gandalf. Appuyez sur A, et avec le joystick, envoyez-le valdinguer sur les roches qui vous bloquent le passage.

Vous pouvez donc avancer dans cette direction, faite-le. Après avoir fait quelques pas, vous commencerez par entendre " Un bruit sinistre dans les airs ". Il s'agit bien sûr de Saroumane qui, depuis sa Tour à Orthanc, tente de déclencher une avalanche. Bref, continuez d'avancer en évitant les rochers de neiges qui vous tomberont dessus. Vous arriverez dans une impasse. Enfin, pas tout à fait, aller sur la droite pour glisser le long de la Montagne. Arriverez en bas de la pente, rendez-vous à la flèche bleue indiquée par votre carte. Le niveau sera terminé.

Moria : La tombe de Balin

Vous voici donc devant l'entrée des Mines de la Moria. Sur la droite de la porte, il y a un morceau de porte. Prenez-la et allez la mettre sur la droite de la porte. Puis avec Gandalf, soulevez-là et accroché et mettez-la sur la porte. Partez ensuite à gauche. Avec Aragorn, déterrez l'indice dans la terre surmonté d'une patte de chien. Suivez les traces de pas qui vous mèneront devant l'eau. Déterrez le tout, vous en sortirez un morceau de porte. Prenez-la, et emmenez-la à la porte. Soulevez-là avec Gandalf pour l'accrocher à la porte. Puis revenez sur la gauche, et avec Legolas, sautez sur le pilier en un double-saut, juste à gauche du bloc du Mordor. Décochez une flèche dans le petit rond rouge, et sautez dessus pour atteindre l'autre côté. Sautez sur la plateforme de gauche, et poussez la caisse. Descendez pour réparer les bouts de bois, que vous brûlerez ensuite avec Sam. Montez à la paroi grise et brûlez à nouveau du bois. Grimpez à nouveau à une paroi, et récupérez la plaque de porte disponible ici. Mettez-la devant la porte et fixez-la avec Gandalf. Allez ensuite sur la droite. Faite une attaque chargée sur les pierres argentées pour les détruire. Puis avec Sam, faites-vous porter par votre compagnon pour atteindre le tunnel. En haut, faites pousser une plante. Servez-vous en pour atteindre la plateforme suivante, et récupérez une nouvelle plaque. Prenez-la pour aller l'apposer sur la porte. Pendant que Gimli vante le sens de l'hospitalité des siens, résolvez le puzzle, c'est-à-dire, remettez correctement les quatre plaques. Une fois cela fait, vous serez alors attaqué par le Guetteur, qui happera Frodon.

Allez dans l'eau et lorsque le Guetteur attaque, éloignez-vous de ses tentacules, puis revenez les frapper avec votre épée. Puis une fois le 1er tentacule tranchée, prenez le contrôle de Legolas et criblez la tête du monstre avec vos flèches pour lui enlever des vies, en évitant les tentacules. Le monstre revient à la charge avec deux tentacules. Évitez-les, et tranchez-en une. La tête du monstre réapparaîtra, faite attention, elle ne reste pas longtemps, alors profitez-en pour lui infliger un max de dégâts. Puis fait cela jusqu'à ce que le monstre redonne Frodon. Vous fuirez alors dans les mines.

Après une cinématique, vous arriverez jusqu'à la tombe de Balin où Gimli se répandra en lamentations, et où Pippin fera son " crétin de Touque ". Et bien sûr, il criera comme un forcené pour qu'on le libère. Faite donc !

Sur la droite, tirez une flèche avec Legolas dans la cible, où un coffre y est suspendu. Allez sur la droite, pour allumer un feu avec Sam. Récupérez la clé, et mettez-la dans le coffre. Vous récupérez un piston, allez le mettre dans le mécanisme, sur votre gauche. Puis allez à gauche de la salle, et détruisez le mur scintillant avec Gimli. Récupérez l'engrenage, et insérez-le dans le mécanisme rencontré précédemment, sur la droite. Puis détruisez les tombes encadrant le puits, et réparez le dôme de ce dernier. Puis activez le mécanisme pour sortir le Hobbit du puits. Mais bien sûr, ses cris auront eu le temps d'alerter tous les gobelins de la mine !

D'ailleurs, ils tambourinent à la porte. Avec Legolas, décochez deux flèches dans les deux cibles fixées au mur qui encadrent la porte. Puis avec votre compagnon, baisser les leviers pour renforcer la porte. Puis juste à droite de la porte, détruisez les armes.

Réparez les haches, et mettez-les contre la porte. Puis préparez-vous à recevoir l'ennemi. Éliminez les trois Gobelins qui débarqueront, en faisant attention au porteur du bouclier. Puis faite face à une deuxième, puis troisième vague.

Et enfin, le troll des cavernes arrive. Il brisera la tombe de Balin. Réparez les débris, et sautez en un double saut vers la plateforme d'en face, et faite cela rapidement, avant que le troll ne vienne détruire votre structure. Puis réparez le pilier, et le troll viendra y glisser sa massue. Grimpez sur le fil de l'arme, et sautez sur le troll pour lui coller une flèche. Puis réparez un escalier avec les morceaux de la tombe de Balin encore une fois, et avec Gimli, partez détruire la plaque

scintillante bloquant l'entrée du tunnel, en appuyant sur B + Y. Empruntez le conduit. Partez sur la gauche puis vers le bas, et arrivez au bout, détruisez la plaque. Réparez le pilier, puis détruisez-le après que le troll y est coincée son arme. Le troll se prendra son arme dans la figure. Puis cela en sera fait de lui, il mourra.

Moria : Le Pont de Khazad-dûm

Vous voici en route pour le pont de Khazad-dûm ! Allez tout en haut en évitant les gobelins. Arrivez là-bas, détruisez les gobelins qui vous ont poursuivis, puis traversez la crevasse de gauche avec un double-saut, en utilisant Legolas. De l'autre côté, détruisez le rocher de droite et réparez un pont. Votre compagnon devrait traverser. Continuez ensuite vers le haut pour arriver devant une porte. Sur la droite de celle-ci, brûlez les plantes grimpantes au mur pour libérer le tunnel. Puis avec un petit personnage, engouffrez-vous-y. En sortant du tunnel, tournez la manivelle en face de vous, pour que votre compagnon puisse vous rejoindre. Sur la droite, sautez ensuite en vous aidant des deux chaînes suspendues au plafond. Puis une fois de l'autre côté, avec Gandalf, appuyez A appuyé pour soulever le couvercle de la tombe, et le relâchez pour la détruire. Récupérez l'engrenage, et venez la mettre au sol : revenez donc en bas. Mettez l'engrenage à gauche de la porte et tournez le mécanisme avec le joystick. Passez par la porte que vous viendrez d'ouvrir.

Passez par les escaliers, juste en face de vous, et sautez pour atteindre le bas. C'est un raccourci. Traversez ensuite sur la gauche, en faisant attention aux flèches lancées. Avec Gimli, allez sur la petite plaque surmonté de sa tête, et appuyez sur A. Votre vaillant camarade vous lancera sur un pilier. Entrez dans le tunnel. Là, sautez sur le fil qui est visible, et utilisez-le pour rejoindre la plateforme de droite. Détruisez ensuite les échafauds de bois pour faire s'écrouler la structure. Réparez l'échelle pour rejoindre la plateforme de gauche, puis servez-vous de la corde pour remonter sur le pont et retrouver votre camarade. Là, faites vous à nouveau lancer. Descendez les marches pour une nouvelle cinématique, dans laquelle le Balrog chutera du pont en entraînant Gandalf avec lui.

D'ailleurs, dans votre chute, vous devrez tuer cette créature. Maintenez B pour foncer vers lui. Vous arriverez à empoigner votre épée après une longue descente...Une fois sur le Balrog, il faudra lui infliger un max de dégâts. Martelez A pour remplir la jauge en bas à droite. Puis une série aléatoire de bouton apparaîtra à l'écran, appuyez sur ces boutons pour attaquer le Balrog. Après cela, vous l'aurez tué, et assisterez à une nouvelle cinématique. Le chapitre se clôturera ainsi.

Lothlorien

Vous voici de retour dans l'Open World, à la sortie de la Moria. Comme d'habitude, regardez votre carte pour rejoindre la flèche bleue. Elle vous mènera....devant un buisson -_- . Allez un peu plus vers le haut, vous arriverez devant un mur de bois, qu'il vous faudra brûler. Pivoter la caméra pour vous retrouver dos aux morceaux de bois. En vous décalant légèrement sur la droite, vous devriez voir une série de gros rochers gris. Rendez-vous-y. Collez-vous à leur gauche, et détruisez la plaque scintillante avec Gimli. Puis creusez avec Sam, et emmenez le bois près du mur. Près de ce mur-là, pivotez la caméra pour voir un paysage composé de trois îles. Deux ruisseaux coulent, chacun entre deux îles. Vous suivez ? Si oui, tant mieux ! Approchez-vous donc un peu, et avant de traverser l'eau, pêchez au bord avec Merry. Récupérez le bois et allez le mettre avec le premier. Revenons-en à nos îles. Allez sur celle du milieu en traversant l'eau. Il n'y a ici qu'un arbre, détruisez-le, puis avec Aragorn, creusez la terre. Suivez les traces jaunes, elles vous mèneront jusqu'au troisième bout de bois. Allez le mettre avec les deux autres, puis embrassez le tout avec Sam. Avancez un peu, vous vous retrouverez face à un portail. Avec Legolas, tirez des flèches dans les supports, puis toujours avec l'elfe, sautez de flèches en flèches pour atteindre une plateforme. Sauter sur celle du dessus, puis encore une fois sur une au-dessus, puis traversez avec la corde, à gauche. Activez la manivelle pour ouvrir le portail, et engouffrez-vous dedans. Nouvelle cinématique.

Ensuite, Galadriel vous invite à jeter un oeil à son miroir. Rendez-vous à la flèche bleue sur l'écran tactile pour rejoindre l'Elfe. Arrivez là-bas, mettez-vous face au miroir. Pivotez alors la caméra, jusqu'à ce que vous voyiez un tunnel de Hobbit, surmonté d'une petite flamme. Allez-y avec Sam, et embrassez le tout. Entrez ensuite dans le tunnel. Poussez la caisse sr la gauche pour laisser échapper un jet d'eau. Puis revenez en bas et prenez la cruche dans la bassine d'eau. Allez la donner à Galadriel, et vous pourrez regarder dans le miroir, pour vous faire éjecter ensuite. Le chapitre sera fini !

Escarmouche sur Amon Hen

Après une cinématique d'introduction dans laquelle Boromir succombera à la tentation de l'Anneau, vous incarnerez Frodon.

Partez sur le haut et entrez dans la petite caverne. Récupérez l'objet à l'intérieur, puis vous quitterez la caverne automatiquement (Bah ouais...Frodon a peur dans le noir). Dirigez-vous vers la droite et montez la petite pente. Vous tomberez sur ce pauvre détraqué de Boromir...Approchez-vous de lui, mais pas trop.

Lorsque vous le verrez, lancez l'objet sur le petit cercle rouge, à gauche de l'homme du Gondor. Il s'enfuira ensuite en vous accusant de la plus haute trahison. Poursuivez votre chemin en suivant le sentier. Vous arriverez près d'un escalier, prenez le tunnel à gauche. Vous déboucherez un peu au-dessus de Boromir. Faites tomber la poutre. Puis descendez pour grimper l'escalier de droite. En haut, partez sur la gauche. Détruisez le rocher, et ramassez un objet. Lancez-le dans la statue, en face de vous. Réparer un escalier avec les débris, et grimpez-le. Détruisez la plante qui enlace la statue, pour la faire tomber en un effet " domino ". Puis repartez sur la droite, jusqu'à tomber sur une flamme bleue. Réparez l'objet qui s'y trouve. Grimpez les marches de fortune, et faite glisser la statue, tout à droite. Descendez et continuez votre chemin. Vous retomberez sur votre cher ami. Empruntez le tunnel de Hobbit et prenez l'objet que vous trouverez pour le lancer sur le papillon géant, à gauche de votre position. Puis descendez et partez sous l'arche, tandis que Boromir se confond en lamentations, ignorez-le.

Grimpez les marches pour tomber face à l'oeil de Sauron. Mitraillez A pour dégager l'Anneau de votre doigt, et tomber. Vous tomberez alors sur Aragorn. Dard devient bleu, vous savez ce que ça veut dire. Les Uruk de Saroumane sont arrivés.

Tuez les Uruk en face de vous. Puis dirigez-vous vers la droite, et détruisez la plaque scintillante avec Gimli. Fouillez le sol avec Aragorn, puis suivez la piste. Au bout, déterrez les morceaux LEGOS et réparez-les. Brûlez l'ensemble avec Aragorn, puis allez en bas.

Vous voici dans une zone fermée. Il vous faut tuer 14 Uruk-Hai. Commencez par abattre les deux archers avec Legolas, puis accueillez les deux autres à coup d'épées, de flèches ou de haches, comme vous voulez. Partez ensuite sur le bas et détruisez les rochers avec Gimli. Partez sur le bas et détruisez 6 Uruk. En bas à droite, faite une attaque chargée avec Aragorn pour démolir les rochers argentés. Là, détruisez les 4 derniers Uruk, puis détruisez ensuite le capitaine venu en renfort. Partez enfin à la rescousse de Boromir, après avoir entendu son cor sonner.

Vous incarnez donc Boromir et les deux Hobbits, Pippin et Merry. Détruisez 14 Uruk en évitant les flèches de Lurtz. Puis vous incarnez ensuite Aragorn et Boromir, mortellement touché par une banane. Tuez Lurtz, puis assistez à une cinématique, marquant la mort de Boromir, et par conséquence, la fin de la Communauté de l'Anneau.

Les Deux Tours

L'Apprivoisement de Gollum

Après la cinématique d'introduction, vous incarnez donc Sam, muni de sa corde elfique, et Frodon. Partez sur la droite, jusqu'à arriver, sur le haut, près de plantes à brûler. Mais il vous faudra d'abord trouver les trois morceaux de bois habituels. Juste sur la droite, creusez avec Sam pour déterrer le premier. Puis allez sur la droite en suivant les pièces, vous trouverez le deuxième, il est directement sur le sentier. Puis continuez à suivre les pièces, ils vous mèneront dans une caverne. Eclairer-là avec Frodon et ho ! Surprise ! Un Gollum sauvage apparaît. Il s'enfuira, récupérer donc le dernier morceau de bois pour aller le placer sur le grill. Enflammez le tout avec Sam. Puis toujours avec notre cuisinier préféré, utilisez votre corde elfique. Grimpez la corde et balancé vous pour atteindre la plateforme désigné par les pièces. Détruisez la plante que vous apercevez, et réparez une échelle. Montez, et pousser le rocher sur le trou de gauche. Celui-ci viendra s'empiler sur un deuxième rocher. Descendez pour revenir au niveau de Frodon. Puis partez à droite jusqu'à tomber sur un cul-de-sac. A gauche de la petite zone dallée, faite pousser une graine avec Sam. Puis poussez le pilier qui viendra de tomber jusqu'au bout de la zone dallée. Grimpez ensuite le mur noir, puis sautez sur le pilier, et sur la plateforme de droite indiquée par des pièces. Là, détruisez le mur coloré et récupérez une brique noire. Allez vers le bas pour la posez avec le tas de pièce, à droite de la catapulte et réparez le tout. Puis mettez-vous dans le

cercle qui viendra d'apparaître et utilisez la corde de Sam pour tirer la catapulte. Allez un peu sur la droite pour trouver une petite corde, montez-là et frappez le rocher que vous trouverez pour le faire tomber dans la catapulte. Puis redescendez pour tirer la poignée et permettre à la catapulte de tirer. Puis retournez à droite, et après avoir franchi deux buissons, réparez le support de corde elfique, et utilisez cette dernière avec Sam. Balancez-vous pour atteindre la plateforme de droite, et plantez une graine. Frodon pourra vous rejoindre. Entrez dans le tunnel de Hobbit, puis une fois sorti, traversez le pont de bois sur la droite, et pénétrez dans la caverne avec Frodon pour l'éclairer. Tranchez les plantes qui retiennent le rocher. Puis redescendez et partez tout à droite, et poussez l'escalier sur la droite. Puis utilisez-le pour revenir en bas, et par conséquent, au point de départ. Approchez-vous des cailloux noirs, et grimpez-les pour sauter par-dessus le mur.

Vous voici face à Gollum. Partez tout en haut avec Frodon pour éclairer la caverne. Récupérez un objet et allez le poser avec un fil, indiqué par la flèche verte. Puis revenez en bas à gauche, et grimpez les escaliers faits en pierre. Détruisez la plante qui barre le mur, et grimpez à l'échelle et détruisez les buissons pour ramasser le crochet que vous allez devoir mettre au même endroit que la brique récupérée il y a quelques secondes. Le tout formera une canne à pêche, pêchez donc en utilisant le joystick. Ramassez le poisson éjecté, puis lancez-le sur Gollum.

Lorsqu'il aura mangé le poisson, frappez-le plusieurs fois pour lui enlever toute sa vie.

Assistez à une nouvelle cinématique à la suite de laquelle vous incarnerez Gandalf. Et non, le bougre n'est pas encore mort ! Partez sur la gauche en suivant les pièces, qui vous mèneront devant un tas de pièces. Détruisez-les et réparez-les pour faire deux marches. Sautez-dessus pour atteindre le rebord et continuez sur la gauche pour arriver tout en haut. Là, détruisez les rochers et pénétrez dans l'antique tour.

Montez les escaliers et sautez sur ce de gauche. Montez-les eux aussi. Détruisez les rochers et grimpez encore. En haut de nouvelles marches, vous serez bloqué. Détruisez alors la palissade en bois se situant sur votre gauche, et réparez-la en marches. Continuez votre ascension en suivant les pièces, et poussez le rocher arrivé en haut. Il viendra détruire une porte, allez-donc rejoindre l'endroit de la chute et sortez de cette tour. Réparez la porte (Si vous avez l'oeil, vous apercevrez le Balrog en bas à gauche de l'écran). Montez ensuite le mur noir. Sautez ensuite sur les marches, en vous aidant des pièces si besoin. Puis grimpez les marches et vous arriverez a sommet de la Montagne. Le Balrog vous fait face. Mitraillez-le de sortilèges avec la touche Y, tout en évitant ses attaques de feu. Puis vient un moment où il s'affaîssera, allez-vous placer sous lui pour jouer de votre épée en appuyant sur A. Puis revenez un peu en arrière, et mettez-vous dans le petit cercle bleu. Maintenez A appuyé jusqu'à ce que vous frappiez le Balrog avec la foudre.

Réitérez cette opération 4 fois pour en finir avec cette créature venue d'un autre monde...Assistez à la mort de Gandalf Le Gris, et à la fin de ce chapitre.

Rohan

Vous reprenez donc le contrôle d'Aragorn, Gimli et Legolas. Avancez tout droit jusqu'à ce qu'Aragorn interpelle des cavaliers, guidés par Eomer. Celui-ci vous suspectant, partez sur la gauche et détruisez un piquet avec des casques d'Uruk. Puis suivez la piste avec Aragorn, qui vous mènera à son tour vers une autre piste. Suivez cette dernière pour dénicher une feuille de la Lorien. Apportez-la à Eomer. Et ce sera tout. Si, je vous le jure !

Le Pistage des Hobbits

Après une cinématique, approchez-vous du brasier encore fumant. Décochez trois flèches avec Legolas. Puis avec la brique venant de tomber, réparez de quoi marcher sur le brasier. Avec Aragorn, déterrez en haut une ceinture, appartenant à l'un des deux Hobbits. Suivez les traces de pas qui vous mèneront à déterrer les liens tranchés des deux compères. Suivez une nouvelle piste pour déterrer des briques à détruire avec Gimli. Récupérez le piston pour aller le placer dans le creux d'un arbre, vers le haut. Puis sur la gauche, indiqué par un léger zoom rapide, allez-vous placez tout à gauche de la charrette, et sautez dessus pour la faire dévaler la pente. Récupérez le piston et allez le mettre avec l'autre. Puis tirez la manivelle avec le joystick, et tirez une flèche dans la cible qui vient d'apparaître. Détruisez la caisse qui viendra de tomber, puis récupérez le morceau de bois. Suivez la flèche et déposez-le dans le feu de camps. Sur la droite, détruisez un rocher marron pour récupérer un deuxième morceau de bois. Quant au dernier, il se trouve au même endroit que le deuxième, il s'agit du petit rocher noir cette fois-ci. Ensuite, allumez le tout avec Aragorn et

déterrez un deuxième lien de Hobbits. Suivez les traces qui vous mèneront près d'un amas de briques colorés. Déterrez, juste devant, des pièces et démolissez le tout avec une attaque chargée de Gimli. Avancez, jusqu'à la lisière de la forêt de Fangorn.

Prenez le contrôle des deux Hobbits, Merry et Pippin. Démolissez les Orques qui vous attaqueront. Puis traversez le lac par la droite, et pêcher avec Merry. Partez sur la droite, et tirez avec l'objet fraîchement ramassé dans l'eau sur la cible. Puis sautez sur les deux lianes pour atteindre l'autre côté. Continuez sur la droite, vous finirez par vous faire attaquer par des Orques. Une fois les deux détruits, sautez, avec votre compagnon, sur les lianes pour faire tomber deux rochers, et pouvoir grimper. Partez ensuite sur la droite pour détruire deux autres Orques. Approchez-vous ensuite de la plaque au sol, et détruisez le rocher de gauche. Réparez la plaque verte, et utilisez le sac de Pippin. Prenez l'objet, et lancez-le sur la cible, tout à droite. Réparez ensuite le tunnel de Hobbits et engouffrez-vous-y à l'intérieur. Puis partez sur la droite et sautez à terre. Démolissez le tronc d'arbre et réparez-en une échelle. Puis grimpez sur l'arbre. A la suite d'une nouvelle cinématique, vous incarnerez maintenant Legolas, Gimli et Aragorn, dans le même niveau qu'avec Pippin et Merry.

Sur la gauche, déterrez un lien avec Aragorn, et suivez les traces de pas sur la gauche. Elles vous mèneront vers un crochet, suivez donc une nouvelle piste. Cette fois, vous aboutirez sur des morceaux de plateformes, construisez-la ! Sauter ensuite dessus pour atteindre l'autre côté. Partez tout à droite, et détruisez le mur avec Gimli. Puis déterrez un morceau recourbé avec Aragorn et suivez les traces. Vous trouverez un piston, suivez la flèche verte pour savoir où le mettre. Enclenchez ensuite le mécanisme pour faire apparaître une échelle. Utilisez-la pour atteindre le haut. Là, partez sur la droite. Vous arriverez sur la zone où se trouvaient les Hobbits précédemment. Détruisez la plaque avec Gimli, pour tomber un peu plus bas. A droite des rochers détruisez le buisson et réparez un support de flèches. Décochez-en d'ailleurs deux avec Legolas et grimpez à l'aide de celles-ci. Puis en haut, poussez le rocher sur la gauche pour faire grimper votre compagnon. Tirez ensuite une flèche sur la droite pour vous servir du tronc d'arbre comme d'un pont. Partez sur la droite et brûler les branches avec Aragorn, lorsque vous aurez repérer le petit logo des flammes. Puis réparez de quoi grimper en haut : faites-le. Réparez un pont et traversez, puis déterrez, tout à gauche, un objet avec Aragorn. Suivez la piste pour trouver de quoi détruire les briques colorées avec Gimli. Puis grimpez pour clôturer le chapitre.

Edoras

Commencez par vous rendre à la flèche bleue indiquée sur l'écran tactile. Mais vous vous rendrez bien vite compte que le chemin est bloqué par une grille. Et qu'il vous manque l'engrenage nécessaire pour l'ouvrir. Positionnez la caméra de façon à être dos à la grille. Vous apercevez une ferme. Détruisez les deux barils, et dans l'un d'eux, il y a l'engrenage. Récupérez-le et mettez-le dans le mécanisme, puis faites-le tourner. Continuez votre chemin pour pouvoir arriver correctement à la flèche bleue. Mais vous serez bloqué par des gardes Rohirrim. Un drapeau s'envolera, allez le chercher en revenant vers le bas. Décochez des flèches dans les supports fait pour, nichés sur les arbres. Puis grâce aux flèches, tentez d'attraper le drapeau, qui, malheureusement, s'envolera avant que vous n'ayez pu le toucher. Il viendra se poser sur le toit d'une maison...

Repartez vers le bas jusqu'à arriver près de terre à creuser avec Aragorn. Suivez la piste qui vous fera dénicher une plaque. Avec Gimli, faites vous lancer pour faire tomber une échelle. Grimpez-y ensuite, et attrapez le drapeau ! Ah bah non, il s'envole encore...Repartez une fois de plus vers le bas, pour trouver du bois à brûler avec Aragorn : faites donc. Grimpez ensuite avec Legolas, puis traversez le petit pont pour récupérer -enfin !- le drapeau.

Amenez-le à Hama pour qu'il vous laisse passer.

A l'intérieur, éliminez les soldats du Rohan, puis faites une attaque chargée sur Théoden. Détruisez ensuite les soldats Rohirrim et refaites une attaque chargée. Assistez à une nouvelle cinématique pour clôturer ce chapitre.

Gouffre de Helm

Commencez par détruire la plaque avec Gimli pour fortifier la porte. Puis avec Legolas, visez la plaque argentée pour la détruire. La porte sera protégée. Partez ensuite vers la tente, représentée par une tente justement, sur l'écran tactile. Détruisez le baril qui se trouve sur la droite, et creusez avec Aragorn. Suivez la piste pour dénicher une plaque.

Mettez-vous dessus avec Gimli, et faites-vous lancer. Récupérez un bouclier, et allez le tendre au vieil homme. Puis aidez-vous de votre carte, rendez-vous en haut à gauche de celle-ci. Vous serez face à une caisse suspendue par des fils. Décrochez-la en tirant une flèche avec Legolas. Prenez l'épée, et allez la donner à Halet, le fils de Hama.

Puis partez rejoindre Théoden sur les remparts pour terminer.

La Bataille du Gouffre de Helm

Après la cinématique, vous voici à l'intérieur du gouffre de Helm. Commencez par décocher une flèche dans la caisse, en haut de vous. Récupérez le piston et suivez la flèche verte. Partez ensuite sur la droite pour détruire la plaque scintillante avec Gimli. Récupérez l'engrenage et mettez-le à gauche du piston précédemment trouvé. Puis faites tourner le mécanisme. Puis faites un escalier avec les briques situés en bas, et grimpez. En haut des marches, détruisez la plaque avec Gimli. Atteignez les remparts, et assistez à une nouvelle cinématique.

Détruisez les fixations de l'échelle sur votre droite, puis poussez-la en appuyant sur A. Puis faites de même avec les trois autres échelles sur la gauche. Puis un crochet viendra se pointer sous vos yeux. Détruisez-le avec une attaque chargée, puis jeter à bas l'échelle. Répétez l'opération avec les deux autres sur la gauche. La plaque devant vous se fissurera, détruisez-la avec Gimli. Faites pareil avec la plaque plus à gauche. Ensuite, le Berseker viendra démolir une partie du gouffre, et vous chuterez avec.

Détruisez les Uruk jusqu'à ce qu'un boulet vienne percuter le gouffre. Réparez une échelle avec les débris. Puis partez sur la gauche et détruisez un petit tas de pièce pour réparer un support pouvant accueillir une flèche. Faites-le d'ailleurs avec Legolas, puis sautez de flèches en flèches pour atteindre le haut. Là, montez sur la plateforme pour réparer l'allée dallée. Puis poussez la caisse pour permettre à votre compagnon de grimper. En haut, détruisez les briques avec Gimli, et débarrassez-vous des Uruk. Partez sur la gauche et abaissez les mécanismes. Récupérez la pierre et allez la poser dans la catapulte, sur le haut. Puis appuyez sur A pour tuer le troll. Puis montez les escaliers sur la gauche et réparez le mécanisme. Puis sautez dessus pour ouvrir la porte, engouffrez-vous-y.

Partez ensuite toute à gauche pour réparer, et enclenchez un mécanisme. Récupérez une pierre et allez la place dans une catapulte, indiquée par la flèche verte. Puis activez-la. Partez ensuite sur la droite pour réparer une tyrolienne, et tournez ensuite l'engrenage. Récupérez un piston, et suivez la flèche sur la droite. Activez ensuite le mécanisme et poussez la caisse pour catapulter Gimli.

Allez pousser le pont en bois sur la droite en appuyant sur A. Puis réparez la poignée en haut à gauche et barricadez la porte. Puis sautez sur une des poignées, votre compagnon fera de même. Puis grimpez à la corde.

Après une cinématique, vous incarnez Aragorn sur son cheval. Détruisez les Uruk en évitant de vous faire toucher pour en finir.

Le Retour du Roi

Dunharrow

Après une petite cinématique dans laquelle Pippin regardera dans le Palantir, vous incarnerez une joyeuse petite troupe. Vous devez retrouver les équipements de Gamelin. Je vais vous guider à l'aide de la carte sur l'écran tactile. Rendez-vous en haut à droite, entre deux petites tentes pour trouver un morceau de je-ne-sais-pas-trop-quoi. Prenez-le, et emmenez-le à gauche de la carte, vers le haut, près du symbole de l'arbre. Puis allez ensuite tout en bas à droite de la carte, entre deux tentes. Là, sautez par-dessus une clôture pour récupérer un deuxième morceau de je-ne-sais-toujours-pas-ce-que-c'est. Amenez-le au même endroit que le précédent. Les chevaux s'étant calmés, entrez dans l'enclot. Sautez à la corde et grimpez sur la branche d'arbre, partez sur la gauche pour faire fuir le volatile et récupérez le bouclier en détruisant le nid, amenez-le à Gamelin.

Allez ensuite au milieu de votre carte, vous verrez un homme usé de toutes ses forces pour récupérer une épée coincée, à l'instar d'Arthur et d'Excalibur. Détruisez le rocher avec Gimli et apportez l'épée à Gamelin.

Puis allez enfin en bas de votre carte, à la tête de Gamelin et sautez-dessus, puis sautez à la corde. Glissez ensuite sur le fil pour trouver, au bout, le casque, amenez-le à Gamelin. Entrez ensuite dans la tente pour finir le chapitre.

Le Chemin des Morts

Partez sur la droite et grimpez la corniche. Réparez le mur noir, puis grimpez-le. Récupérez le piston et revenez en bas. Partez sur la droite et accrochez le piston au levier de droite. Réparez celui de gauche puis activez-les avec votre compagnon et traversez le pont. Parcourez un long chemin sur la droite jusqu'à arriver au bout. Avec Aragorn, embrassez la palissade de bois surmonté d'un petit symbole de flamme. Ramassez la tête de mort et revenez sur le haut pour pouvoir la mettre. Puis allez sur la droite pour trouver un mur orange et noir, détruisez-le avec une attaque chargée d'Aragorn. Ramassez la deuxième tête de mort et allez la mettre à l'opposé de la 1ère. Engouffrez-vous dans le tunnel.

Partez sur la droite et dégommez un archer-mort. Puis plus loin, un guerrier-mort et encore deux plus loin. Arrivez au bout, réparez la statue de gauche et l'allée dallée pour la statue de droite. Puis poussez les deux. Traversez le pont et affrontez deux soldats morts qui sortiront de leurs cercueils. Puis faite de même avec deux autres. Puis détruisez les deux blocs du Mordor avec Aragorn et réparez-en un escalier. Attendez que la fumée verte passe, puis grimpez l'escalier. Avancez.

Allez en haut, en éliminant les gêneurs. Détruisez un bloc du Mordor quand vous en verrez et passez le tunnel avec Gimli. Débarrassez-vous du mort, puis réparez un levier ainsi qu'un support de flèche. Activez le levier, puis décochez une flèche dans le support avec Legolas. Accrochez-vous-y puis sautez sur la deuxième flèche, et enfin, sur le rebord. Poussez le bac d'os pour permettre à votre compagnon de construire une échelle, et de pouvoir ainsi vous rejoindre. Partez ensuite sur la droite et lancez Gimli. Puis descendez sur la droite pour tomber devant une grille fermée (Bien sûr). Ramassez l'engrenage à droite et allez le mettre dans le mécanisme en bas. Tournez-le pour faire monter le pont. Puis allez en bas à droite et réparez le mur marron. Avec Legolas, grimpez entre les deux en utilisant votre agilité elfique. Partez sur la corniche de gauche. Réparez le levier et activez-le. Puis revenez en bas et sautez sur l'un des leviers : votre compagnon activera l'autre. Engouffrez-vous à travers la grille.

Vous voici devant le Roi des Morts. Après une petite discussion entre lui et Aragorn, il s'entourera d'une protection qu'il vous faudra désactiver. Éliminez les soldats morts qui se jetteront sur vous, puis une grille s'ouvrira, allez-y et dégommez le bloc avec Aragorn. Éliminez une seconde vague de morts puis une deuxième grille s'ouvrira, rendez-vous-y pour détruire le bloc du Mordor avec Aragorn. Le Roi des Morts ne sera plus protéger, battez-vous contre lui pour l'éliminer. Une dernière cinématique marquera la fin de ce chapitre.

Osgiliath

Commencez par aller à gauche et détruisez les rochers. Réparez le mur de Gollum, et grimpez-celui-ci avec Gollum. De l'autre côté, s'engage alors un débat passionnant entre Gollum et...Gollum. A l'aide de votre carte, rendez-vous à la flèche bleue se situant vers le bas, juste en-dessous du symbole de la tente blanche. La flèche bleue désigne un trou, allez à l'intérieur. Suivez les pièces puis grimpez le mur. Sauter sur le mur de droite, puis sautez une nouvelle fois sur la droite. Détruisez une charrette et réparez-en une plateforme. Grimpez-la pour atteindre le rebord, puis grimpez le mur-gollum sur la droite. Arrivé au bout, détruisez les trois piliers de droite puis poussez la statue pour qu'elle détruise le bois et tout ce qui bloquait les deux Hobbits. Ensuite, on vous demande de trouver les drapeaux nécessaires à célébrer la reprise d'Osgiliath par Faramir. Les flèches bleues ne vous seront d'aucun secours ici, vu qu'elles indiquent les poteaux et non la position des drapeaux. Bref, je vais une fois de plus vous guider en utilisant la carte de l'écran tactile.

Rendez-vous à la 3ème flèche en partant du haut de l'écran. Avec Gollum, engouffrez-vous dans le trou et traversez le petit chemin pour grimper sur le mur. Partez ensuite sur la droite et sautez de l'autre côté, puis empruntez la corde. Traversez ensuite le pilier pour trouver un drapeau. Suivez la flèche verte pour savoir sur quel poteau le mettre. Quand vous l'aurez trouvé (il s'agit en fait de la 1ère flèche bleue en partant du haut de l'écran), tournez l'engrenage qui est juste à côté. Et de un ! Ensuite, à l'aide de la carte, rendez-vous ici (Le lieu où vous devez vous rendre étant indiqué par la flèche rouge sur l'image :

Engouffrez-vous donc dans ce mini labyrinthe. Au bout, détruisez les rochers et récupérez un deuxième drapeau. Après avoir trouvé le drapeau, allez vers la droite, pour voir un tunnel en hauteur. Avec un des Hobbits, faites-vous porter pour

l'atteindre. Détruisez la charrette pour réparer complètement l'escalier puis aller à gauche. Tournez l'engrenage pour élever le drapeau. Plus qu'un.

Rendez-vous ensuite ici et détruisez les rochers. Réparez le support de corde, et utilisez la corde elfique avec Sam. Faites tomber la statue et récupérez le drapeau pour aller le planter au dernier poteau. Puis faites quelques pas vers la droite et plantez une graine à l'endroit prévu avec Sam, puis grimpez sur la plante. Partez à gauche, et tournez l'engrenage pour élever le dernier drapeau. Descendez ensuite voir Faramir pour lui parler. Passez ensuite par la grille pour en finir.

L'Antre d'Arachné

Partez sur la droite et sautez par-dessus le gouffre. Puis sautez sur les quatre supports jaunes pour atteindre l'autre côté. Grimpez l'escalier en vous réfugiant dès que possible pour éviter un rocher solitaire qui viendra débouler la montagne. En haut, creusez avec Sam pour dénicher un morceau de bois et le mettre à l'endroit prévu. Puis sur la droite, détruisez un rocher et récupérez un deuxième morceau de bois : allez-le mettre avec le 1er. Partez à nouveau sur la droite et détruisez un rocher pour réparer l'allée dallée, puis plus loin, le dernier morceau de bois. Allez le mettre avec les deux autres puis allumez le tout avec Sam. Grimpez ensuite le mur avec Gollum. Poussez le rocher vers la droite pour le faire tomber. Revenez en bas et poussez-le à nouveau, et toujours vers la droite. Grimpez ensuite l'escalier en évitant les chutes de rocher. En haut, réparez le support jaune sur la gauche, puis utilisez la corde elfique de Sam. Utilisez ensuite les supports pour atteindre l'autre côté. Grimpez un nouvel escalier et pénétrez dans une nouvelle zone.

Grimpez l'escalier et détruisez un rocher sitôt arrivé en haut. Réparez le mur de Gollum, et grimpez-le. Poussez ensuite le rocher sur la droite pour démolir d'autres rochers, puis passez dans le tunnel avec Sam. Faites pousser une graine pour faire tomber un nouveau rocher : allez-y. Réparez l'échelle de fortune et grimpez-la. Puis montez l'escalier pour enclencher une nouvelle cinématique dans laquelle Frodon chassera Sam, au grand plaisir de Gollum.

Continuez de monter l'escalier, faites cependant gaffe : les rochers arrivent par deux désormais. Une fois en haut, partez sur la droite et réparez le rocher. Utilisez-le pour grimper. Partez sur la gauche et grimpez le mur spécial Gollum. Détruisez ensuite la toile d'araignée en détruisant ses fixations, puis entrez dans la grotte.

Avancez en détruisant les toiles des araignées. Puis dans une nouvelle zone circulaire, détruisez une petite armée d'araignée. Partez ensuite en haut à droite et dégommez la toile, puis une autre. Avancez pour débouchez dans une nouvelle zone.

Partez sur la droite et détruisez les araignées. Puis grimpez le mur avec Gollum. Détruisez d'autres araignées, puis poussez le rocher pour permettre à Frodon de vous rejoindre en utilisant le tunnel. Allez en haut à gauche et ramassez un petit objet, jetez-le sur la cible. Réparez le rocher pour grimper, puis détruisez la toile d'araignée. Détruisez-en une autre ainsi que son occupante. Avancer encore. Détruisez une autre toile d'araignée et avancez, pour vous faire courser par Arachné. COUREZ !

Une fois sorti de ce guêpier, Frodon jettera Gollum par-dessus-bord, mais se fera " " tuer " par Arachné. Sam arrive comme par miracle. Frappez l'araignée plusieurs fois puis lorsque l'indication arrive à l'écran, aveuglez-la avec A. Puis frappez-la au torse. Faites ceci 4 fois, puis faites la reculer en appuyant sur A. Puis le chapitre sera fini quand vous pénétrerez dans le Mordor.

Minas Tirith

Avancez vers la porte pour arriver en haut de la cité. Il vous faudra réveiller les gardes pour prévenir de l'invasion. Allez à la flèche bleu sur la droite de votre carte. Soulevez un objet lourd avec Gandalf pour venir le faire s'écraser dans une charrette, ce qui aura pour conséquence de réveiller le garde. Approchez-vous ensuite de la fontaine pour récupérer de l'eau avec Pippin, puis allez asperger le deuxième garde indiqué par la flèche de gauche. Les gardes iront sonner l'alerte, poursuivez Dénéthor pour l'assener de coups et le faire taire.

La Bataille de Pelennor

Admirez la cinématique. Vous aurez ensuite le contrôle de Gandalf et de Pippin. Partez sur la gauche pour arriver près d'une catapulte détruite. Réparez-la. Puis faites de même en revenant tout à droite des remparts. Puis les premiers Orques viendront se joindre à la bataille. Allez sur la droite, vous devriez tomber sur une première échelle. Frappez-la, puis appuyez sur A pour la faire chuter. Continuez sur la droite, une deuxième échelle vous attend. Frappez-la puis envoyez-la valdinguer avec A, et n'oubliez pas au passage de donner un billet gratuit pour les Enfers aux Orques. Revenez tout à gauche désormais, vous tomberez sur un grappin, juste à côté de la catapulte. Faites une attaque chargée avec Gandalf, puis la catapulte s'abaissera en même temps que l'échelle se brisera. Toujours avec Gandalf, placez le rocher de gauche sur la catapulte, pour tuer un Troll. Continuez sur la gauche, près de la deuxième catapulte et détruisez une nouvelle échelle. Faites cependant attention à l'Orque plus puissant que les autres. Puis il y a une autre échelle de l'autre côté de la catapulte, puis la dernière se trouve tout à gauche des remparts.

La catapulte s'abaissera une fois les Orques détruits. Allez-y, et mettez le rocher de droite, cette fois-ci. Vous aurez le droit à une seconde vague. Partez sur la gauche, et détruisez avec l'attaque chargée de Gandalf le grappin qui vient tout juste de s'installer. Continuez encore sur la gauche pour détruire un deuxième grappin. Après avoir tué les Orques, allez à la catapulte en revenant sur la droite et mettez-y le dernier rocher, pour tuer un seul Orque. Bref, un des Trolls aura réussi à arriver jusqu'aux remparts, et aura apposé la tour qu'il transportait. Partez sur la gauche accueillir les nouveaux arrivants. Revenez ensuite sur la droite jusqu'à être accueilli par des flèches. Tuez les Orques et leurs archers, puis démolissez l'échelle située près d'eux. Repartez sur la droite pour détruire une seconde échelle, puis un grappin, quelques pas plus loin. Revenez sur la gauche lancez le dernier rocher. Puis retournez à gauche pour détruire de nouveaux Orques. Puis descendez les marches tout à gauche pour pénétrer par une porte.

Dans la cour, allez tout à droite pour trouver une petite cuve d'eau. Avec Pippin, récoltez-la. Puis allez en haut à gauche de la cour. Grimpez les marches puis allez éteindre le feu pour secourir les soldats. Puis consolidez la porte avec Gandalf. Revenez ensuite à droite avec Pippin pour trouver un tunnel, empruntez-le. Allez vers le bas, puis vers la droite, et poussez le rocher vers la gauche. A ce moment, un bélier défoncera la porte, allez recevoir l'ennemi. Puis assistez à une cinématique dans laquelle le Rohan fera son entrée en scène. A ce même moment, Aragorn et sa clique arrive à leur tour. Ce sera bien sûr notre trio favori que vous contrôlerez.

Affrontez les Orques, puis continuez vers le haut. Tuez-en des nouveaux, puis lorsque vous les aurez tous tués, une pierre sortira du sol, rendez-vous-y. Devant elle, appuyez sur A avec Aragorn, puis baissez votre joystick pour libérer l'armée des morts. Revenez vers le haut et avec Legolas, sautez sur la flèche accroché à la cuisse de l'Oliphant, puis sautez sur la corde. Sautez sur la planche de bois, puis montez sur l'Oliphant en tuant les Haradrim. Puis sautez sur la planche au-dessus de la tête de l'Oliphant pour lui décocher une flèche et le tuer. Mais bon, " ça ne compte quand même que pour un ". Contournez ensuite l'Oliphant pour avancer, allez vers la droite, puis vers le haut quand la caméra bougera. Théoden passera à cheval le temps d'écraser trois Orques. Continuez, vous verrez un deuxième Oliphant. Détruisez la plaque avec Gimli sur la gauche. Réparer le levier et activez-le. La catapulte lancera un rocher, ce qui entraînera la mort de l'Oliphant. Contournez-le.

Détruisez les Orques, une pierre noire finira par sortir du sol, invoquez les morts avec Aragorn. Allez réparer de quoi grimper, pour redescendre de l'autre côté. Battez de nouveaux Orques, et avancez sur le haut pour détruire toujours plus d'Orques, ainsi que leur général, Gothmog. Allez ensuite activer la pierre des morts pour enclencher une nouvelle cinématique dans laquelle le Roi-Sorcier d'Angmar percutera de plein fouet le Roi Théoden. Éliminez le Nazgûl en évitant ses attaques et ses cris (Qu'il lancera après avoir abattu sa masse). Une dernière cinématique s'enclenchera, marquant la fin du niveau, et la mort du Roi Théoden.

Mordor

Rendez-vous à la flèche bleue. Le passage sera bloqué par trois Orques qui auront égarés leurs affaires. Partez sur la gauche et brûlez des branches avec Sam, puis grimpez le mur. En haut, partez sur la gauche. Vous trouverez un rocher noir, détruisez-le. Sautez à la corde et aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté. Partez sur la gauche et détruisez aussi au passage une grosse caisse pour réparer une corde. Continuez, et plantez une graine avec Sam. Rebondissez 7 fois sur le champignon, et propulsez-vous de l'autre côté lors de votre 8ème saut. Détruisez les squelettes, vous finirez par trouver un casque, amenez-le à l'un des Orques. Allez vers la droite pour tomber dans une crevasse. Illuminez-la avec Frodon, et allez tout au bout. Détruisez des rochers pour trouver un bouclier, apportez-le à un des Orques restants. Puis à l'aide de votre carte, rendez-vous en bas de celle-ci, au milieu. Vous devrez trouver un tunnel de Hobbits en hauteur, faites vous porter pour l'atteindre. De l'autre côté, détruisez les rochers qui bloquent les

roues de la catapulte, et faite-la dévaler la pente. Réparez u escalier avec les débris, et grimpez-le pour récupérer l'arme et aller la tendre au dernier Orque. Traversez ensuite le pont sous les cris du capitaine Orque. Puis continuez ensuite sur le haut.

La Quête aboutit

La bataille de la Porte Noire a commencée. Le dernier niveau aussi d'ailleurs. Allez combattre les Orques que vous apercevez dans le fond, puis ceux qui arriveront en renfort. Sous le corps du dernier Orque tué, récupérez une arme et allez la placer à côté de la catapulte. Puis détruisez la plaque scintillante avec Gimli, juste en haut de la catapulte. Récupérez une deuxième arme. Mettez-les dans la catapulte avec Gandalf, puis tirez. Puis vainquez une nouvelle vague d'Orques qui arrivera. Récupérez un missile et mettez-le à côté de la catapulte, puis allez activer la pierre des morts en haut à droite pour trouver un deuxième missile. Chargez le tout et tirez avec Gandalf. Tuez les derniers Orques ainsi que la Bouche de Sauron.

Vous incarnez désormais, après une petite cinématique, Frodon et Sam. Partez sur la droite et sautez sur les plaques pour atteindre l'autre côté. Détruisez une pierre pour construire un tunnel de Hobbits : entrez-y. Ensuite, creusez avec Sam en bas à gauche. Récupérez l'objet et lancez-la sur une cible. Puis reprenez l'objet et lancez-le sur la 2ème cible. Sautez sur les plaques, puis continuez à droite. Utilisez la corde elfique pour traverser un pont. Puis partez sur le haut et brûlez du bois pour grimper au mur et sautez de support en support. Puis poussez le rocher que vous trouverez vers la gauche. Descendez et éclairez la petite grotte avec Frodon et récupérez la caisse. Mettez-là sur le petit carré blanc, et réparez de quoi utiliser la corde elfique : Faîte-le. Passer le pont.

Allez sur la droite. Détruisez les rochers et utilisez deux fois votre corde elfique. Réparez une plaque sur la droite puis une échelle sur la gauche, et grimpez. Sautez sur les piliers quand les flammes se calment, puis traversez le chemin en l'éclairant avec Frodon. Descendez ensuite, et réparez un pont, puis utilisez la corde elfique avec Sam. Allez dans le tunnel de Hobbits, et partez sur la gauche. " Futés les Hobbits d'avoir grimpé si haut ! ". Gollum est arrivé.

Prenez Sam et allez creuser en haut, est jeté l'objet trouvé à la tête de Gollum. Reprenez Frodon pendant que Gollum saute sur Sam, et éclairez la grotte en haut pour trouver de quoi faire mal à la tête de Gollum. Puis avec Frodon (Et Gollum sur la tête aussi), approchez-vous des centres verts au sol pour vous prendre un rocher. Puis vous pourrez enfin entrer dans la Montagne du Destin, pour pouvoir détruire l'anneau. Quoi que...

Gollum vous sautera dessus à plusieurs reprises. A chaque fois, faite en sorte qu'un rocher s'écrase sur vous pour blesser Gollum et avancer toujours plus près de la crevasse de feu. Faites ceci plusieurs fois jusqu'à enclencher la cinématique finale.

Le mode histoire sera terminé !

Mode Jeu Libre

La Communauté de l'Anneau

La Bataille de la Dernière Alliance

Rendez-vous en Comté et rendez-vous au globe terrestre le plus en bas de la carte. Vous pourrez rejouer le niveau.

Pour le finir à 100%, vous devrez posséder, en plus des personnages du mode histoire: Un nain (Gimli), un archer (Legolas), Gollum, un personnage puissant (Lurtz), Sam (Corde elfique).

Commencer par tuer les Orques, puis lorsque les archers feront leur apparition, détruisez les piliers avec l'attaque chargée, avec bien entendu Narsil ou Andurill. Puis affrontez une nouvelle vague d'Orque avant d'être transporté sur le volcan.

Partez sur la droite et détruisez les Orques. Sautez ensuite sur les plaques pour rejoindre l'autre côté. Grimpez le mur

gris, puis partez sur la droite pour démolir un pilier avec Narsil/Andurill. Traversez le pont en tuant un Orque, puis continuez encore sur la droite. Prenez ensuite un Elfe pour atteindre l'autre côté de la crevasse. Puis détruisez le rocher pour permettre à votre compagnon de vous rejoindre. Détruisez ensuite le drapeau pour en faire une trampoline. Avant de sauter, détruisez le mur scintillant avec un nain. Vous récupérerez un trésor : Le Casque d'Arnor. Sautez sur le trampoline pour atteindre le haut. Ensuite, décochez une flèche dans le support de gauche avec un archer, et sautez dessus, puis sur l'autre. Vous récupérerez un Soldat Elfe de la Dernière Alliance. Revenez sur la droite et détruisez le mur avec Narsil/Andurill. Sautez ensuite entre les deux murs avec un elfe. Puis grimpez le mur gris avec Gollum pour récupérer le jeton de Galadriel. Poussez le rocher sur la droite et détruisez le mur avec Andurill/Narsil, puis sautez sur les supports pour atteindre l'autre côté. Partez sur la droite pour venir détruire une poignée rouge avec un personnage puissant pour récupérer le jeton de Gil-Galad. Continuez ensuite votre chemin pour arriver devant les portes de la Crevasse du Destin. Tuez les Orques. Allez ensuite sur la droite pour utiliser la corde elfique de Sam. En haut de la corde, vous trouverez la lance de Gil-Galad, Aiglos.

C'est tout ce qu'il y a à récupérer ici, vous pouvez quitter.

Le Cavalier Noir sur le chemin

Rendez-vous en Comté pour accomplir ce niveau, et en vous aidant de la carte, dirigez-vous vers le globe terrestre le plus en haut de la carte.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Un personnage apte à suivre les pistes (Aragorn), un Nain (Gimli), un personnage pouvant faire des attaques chargées (Aragorn), un personnage pouvant éclairer (Gandalf le Gris), un personnage possédant Narsil ou Andurill (Elendil)

Après avoir fait fuir les deux premiers Nazgûl, partez sur la droite. Vous arriverez devant le 3ème. Détruisez la plante devant le tunnel de Hobbit, et engouffrez-vous à l'intérieur. Le Nazgûl parti, allez sur la gauche pour trouver une piste à suivre avec Aragorn. Suivez les pas sur la gauche, qui vous mèneront à une autre piste. Celle-ci vous mènera au début du chapitre, déterrez-la pour trouver de quoi planter des graines. Faîtes-le donc avec Sam. Puis prenez ensuite un magicien tel que Gandalf et soulevez la plante. Puis celle-ci s'ouvrira, prenez le jeton de Tom Bombadil.

Après avoir franchi le pont et fait pousser des plantes pour masquer la vue du Nazgûl, détruisez le mur scintillant avec un Nain, comme Gimli. Vous récupérerez les diamants du vieux Touque, Paladin le père de Pippin. Puis ensuite, après avoir écrasé une branche d'arbre pour faire fuir un autre Nazgûl, détruisez un mur argenté avec une attaque chargée d'Aragorn par exemple. Éclairez l'espace avec Gandalf. Détruisez le rocher pour récupérer le livre des Heures et des Saisons. C'est tout ce qu'il y aura à faire dans cette partie de la forêt.

Dans la pièce d'Orthanc, avec Elendil, détruisez les piliers rouges et orange. Les quatre détruits, vous aurez en poche le jeton de Radagast le Brun.

Durant la poursuite avec les Nazgûl, restez sur la droite, vous y trouverez le jeton de Bilbon. Soyez cependant vigilant, il n'est pas aisé de le récupérer ! Puis ce sera tout, quittez le niveau !

Campement au Mont Venteux

Rendez-vous à Bree et dirigez-vous vers le seul globe apparaissant sur la carte.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un personnage pouvant utiliser la corde elfique (Sam (Code elfique)), un personnage possédant Narsil/Andurill (Aragorn (Andurill)), un personnage pouvant effectuer des attaques chargées (Aragorn).

Commencez le niveau en allant plonger dans l'eau. Vous débloquerez le Nazgûl au Crépuscule. C'est la seule chose à voir par ici.

Dans la nouvelle zone, partez sur la droite pour utiliser la corde elfique à droite.

En haut, sautez à la corde, et balancez-vous pour atteindre une plateforme sur la gauche. Grimpez le mur noir puis

sauter à une nouvelle corde. Détruisez un rocher pour réparer une échelle : grimpez-la. En haut, détruisez un tronc et récupérez le jeton d'Arwen.

Ensuite, toujours dans la 2ème zone, vous finirez par franchir un pont de fortune, réparé par vos soins. Puis à gauche, une cible. Partez sur le haut, là où vous voyez deux symboles de flammes. Une fois les deux bacs embrasés, un mur du Mordor apparaîtra, détruisez-le avec Aragorn (Andurill). Récupérez le jeton du Nazgûl.

Dans la 3ème zone, vous devrez à un moment grimper sur des supports jaunes. À l'aide de ceci, rendez-vous sur la plateforme en haut à gauche. Détruisez l'arbre pour récupérer la Carte de la Montagne Solitaire.

Dans la 3ème zone, vous finirez par croiser deux murs argentés. Détruisez-les avec une attaque chargée d'Aragorn ou d'autre. Puis approchez-vous de la double-porte, et ouvrez-la avec votre partenaire en sautant sur les cordes. Détruisez le bloc du Mordor avec Aragorn (Andurill) et récupérez la Tête du Dragon du Nord. Vous en aurez terminé ici, vous pouvez quitter le niveau.

Moria : La tombe de Balin

Rendez-vous au Col du Caradhras. Allez au globe indiqué, celui le plus à gauche.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Un personnage possédant Narsil/Andurill : Elendil, Gollum

Dans la 1ère zone, commencez par partir à gauche. Près du bloc de Mordor, sautez sur la petite plateforme. Décochez une flèche puis sautez sur la plateforme de gauche, puis sur une nouvelle à gauche. Partez sur le haut et détruisez une toile d'araignée, puis détruisez le coffre pour récupérer le jeton de Bilbon (Aventurier).

Redescendez détruire le bloc du Mordor vu précédemment. Reconstituez l'échelle, puis grimpez-la. Partez ensuite sur la droite et sautez. Détruisez le coffre pour récupérer le jeton de Dunlending.

Revenez près du bloc de Mordor détruit. Avec Aragorn, suivez la piste qui vous conduira à un morceau de la porte. Ceci ne nous intéresse pas, allez plutôt pêcher à droite avec Merry. Détruisez le coffre que vous pêcherez pour avoir le jeton d'un Orque du Mordor.

Lors du combat contre le Troll des cavernes, après avoir franchi le tunnel de Hobbit, grimpez le mur gris avec Gollum. Au bout, vous pourrez récupérer une gemme en Mithril de la Moria.

Toujours à ce même niveau, lorsque vous arriverez devant un mur argenté, détruisez-le pour récupérer la Hache de Durin. Vous en aurez fini ici, passez à la 2ème partie de la Moria.

Moria : Le Pont de Khazad-Dûm

Rendez-vous au Col du Caradhras. Le niveau sera représenté par un globe sur la carte, c'est celui le plus à droite.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire :

Dans la 1ère zone, détruisez un rocher sur la gauche, au début du chapitre. Vous pourrez alors obtenir le jeton de Grima Langue-de-Serpent.

Après avoir parcouru le 1er chemin, juste avant de sauter vers une crevasse, allez sur la droite et détruisez le pilier avec Gimli. Détruisez ensuite le coffre pour récupérer le livre de Mazarbul.

Ensuite, près des portes, une fois en haut, vous devriez apercevoir un jeton. Sauter sur une chaîne, puis aller en haut de celle-ci. Puis exécuter un double-saut pour atteindre l'endroit surélevé, et prenez le jeton de l'Orque de la Moria.

Au début de la 2ème zone, descendez les marches, puis décochez une flèche dans la cible pour détruire les Orques, et récupérez le jeton de Gloin.

Durand la chute du Balrog, vous trouverez à un moment la Corne du Balrog. Bonne chance pour vous en saisir !

Escarmouche sur Amon Hen

Rendez-vous en Lothlorien et allez à la position des globes sur la carte. Prenez le bateau de droite.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Gris), un nain armé d'une hache puissant (Gimli (Hache de Balin)), un porteur de l'Anneau (Frodon)

Au tout début, commencez par aller à droite. Avec Gandalf le Gris, soulevez la statue, pour qu'elle détruise un rocher. Grimpez ensuite dessus pour récupérer le jeton de Madrill.

Après que Boromir se soit installé sous l'arche, prenez le tunnel de Hobbit sur la gauche. Ensuite, allez sur la droite et détruisez la plaque avec Gimli. Vous récupérerez le jeton de l'Eclaireur Uruk-Hai.

Dans la 2ème zone, grimpez les marches et détruisez le pilier avec Elendil pour récupérer l'Eket d'Isildur.

Dans la 3ème zone, après avoir brûlé des branches pour passer, aller sur la gauche et réparer de qui grimper avec un porteur de l'Anneau. Faîte le et récupérer le jeton de Lurtz.

Dans la dernière zone, détruisez un rocher vers le bas pour récupérer le cor du Gondor (Brisé). Vous aurez tout récupérer.

Les Deux Tours

L'approvisionnement de Gollum

Rendez-vous en Lothlorien et allez à la position des globes sur la carte. Prenez le bateau de gauche.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Un personnage possédant Narsil/Andurill (Elendil), un Nain (Gimli), un magicien (Gandalf le Gris), Gollum

Dans la 1ère zone, vous finirez, après avoir grimpé un pilier, par tomber sur un mur multicolore. Détruisez-le. Puis avec Elendil, détruisez le coffre du Mordor pour récupérer le jeton de Faramir.

Exactement au même endroit, vers la droite, détruisez un pilier scintillant avec Gimli. Puis entrez dans le tunnel et récupérer le Bandeau Claire-de-Lune.

Dans la 2ème zone, approchez-vous du lac et soulever la pierre des morts avec Gandalf. Puis activez-la et récupérer le jeton d'Halbarad.

Après avoir pêché un poisson, jeter le à Gollum. Puis avec Gollum, grimpez le mur gris et récupérez le jeton de Sméagol.

Dans le niveau avec Gandalf, après avoir sauté deux marches, détruisez les rochers. Vous finirez par tomber sur une boule de neige, prenez-la et allez la mettre à la position indiquée. Puis suivez les pièces pour sauter sur la boule de neige (Qui aura bien grossie...) puis sauter sur les marches. Arrivée au bout, sautez sur la gauche et récupérez le Livre du Savoir. Vous en aurez terminé ici.

Le Pistage des Hobbits

Rendez-vous au Rohan, vous trouverez le niveau facilement car c'est le seul niveau ici.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Gris), un personnage possédant Narsil/Andurill (Elendil), un personnage pouvant planter des graines (Sam)

Dans la 1ère zone, après avoir détruit le mur avec Gimli, partez ne pas à droite. Vous trouverez une caisse à soulever avec Gandalf : faites-le ! Puis avec Elendil, activez la pierre des morts. Vous récupérerez le jeton de Grishnack.

Juste en haut de la précédente charrette, faites pousser un champignon avec Sam. Sautez-dessus plusieurs fois, jusqu'à atteindre le jeton de Saroumane le Blanc.

Dans la forêt, après avoir franchi un tronc ouvert (il y a même une étendue d'eau à côté), détruisez un rocher pour récupérer le jeton d'Ugluk.

Tout de suite après être arrivé dans la 2ème zone, partez sur la gauche, et détruisez un bac enflammé. 1/5.

Toujours dans la 2ème zone, après être allé tout à droite, vous verrez un bac enflammé ; détruisez-le ! 2/5

Dans la 2ème zone, après avoir fait apparaître une échelle, vous arrivez sur les rochers. Partez à droite pour détruire un nouveau bac enflammé. 3/5

Après avoir détruit une plaque scintillante avec Gimli (Hache de Balin), vous arriverez en-dessous de la zone où vous étiez. Partez sur la droite pour détruire un bac. 4/5

Après avoir franchi un pont, détruisez le dernier bac pour récupérer la couronne de feuille de l'Ile de l'Ouest.

Après avoir récupéré le précédent item, partez sur la droite et détruisez le bloc du Mordor avec Elendil, pour récupérer la fiole de potion Entique. Vous en aurez terminé ici !

La Bataille du Gouffre de Helm

Rendez-vous au Gouffre de Helm, il n'y aura qu'un niveau ici : activez-le.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Blanc), un personnage fort (Orque du Mordor), un elfe (Legolas)

Au début du niveau, partez de suite vers la gauche. Vous verrez une grille à soulever, faites-le avec Gandalf. Récupérez le marteau de Helm Hammerhand.

Puis toujours au début du niveau, partez tout à droite. Avec un personnage fort, tel que l'orque du Mordor, détruisez la grille et récupérez le jeton d'un Uruk-Hai.

Sur les remparts du Gouffre, vous finirez par rencontrer, vers la fin, deux leviers. Abaissez-les. Une plaque arrivera vers où, il y a un coffre et une pierre. Détruisez le coffre pour récupérer le jeton du Berserker Uruk-Hai.

Une nouvelle fois sur les remparts, quand vous devez catapulte Gimli, allez tout à gauche. Vous verrez un coffre, attirez-le à vous avec Gandalf. Vous récupérerez une gemme des cavernes scintillantes.

Une fois après avoir catapulté Gimli, abaissez le pont sur la droite. Puis traversez-le et avec Legolas sautez sur un levier. Puis une porte s'ouvrira, et un jeton en sortira. Il s'agira d'Haldir. Vous en aurez terminé ici !

Le Retour du Roi

Le Chemin des Morts

Rendez-vous à Dunharrow pour faire ce chapitre.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un magicien (Gandalf le Gris), Sam (Corde elfique)

Une fois être entré dans le chemin des Morts, juste avant d'avoir à combattre un deuxième soldat, vous verrez un

squelette en hauteur.

Attirez-le à vous avec Gandalf et détruisez la tombe pour récupérer le jeton du Roi des Morts.

Après avoir détruits deux archers et deux soldats, juste avant de devoir détruire des piliers avec Aragorn (Andurill) pour en faire un pont, empruntez le tunnel en vous faisant soulever. De l'autre côté, détruisez les rochers et récupérez l'ancien miroir.

Dans la 3ème zone, après avoir lancé Gimli, détruisez le coffre avec Elendil pour récupérer Glorfindel.

Dans la 3ème zone, devant la grille, utilisez Sam et la corde elfique pour trouver un coffre. Sortez-le avec Gandalf et détruisez le coffre. Vous récupérerez une épée ancienne.

Dans la 3ème zone, devant la grille, utilisez un elfe tel que Legolas pour grimper sur les parois. En haut, détruisez les têtes de mort sur la droite pour récupérer le jeton du soldat des Morts. C'est tout ce qu'il y a à voir par ici !

L'Antre d'Arachne

Rendez-vous à Osgiliath pour faire ce niveau.

Pour finir ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnes du mode histoire : un nain (Gimli), un archer (Legolas)

Commencer par aller à gauche et descendre quelques marches, pour détruire un rocher. Vous récupérerez le jeton de Shagrat.

Après avoir grimpé le 2ème escalier, partez sur la droite et détruisez un mur avec Gimli, pour récupérer un dent d'araignée.

Une fois dans la tanière d'Arachné, il vous faut détruire 5 squelettes :

- Le 1er se trouve sur la gauche
- Le 2ème se trouve derrière une toile, au-dessus du 1er
- Le 3ème se trouve en haut à droite
- Le 4ème se trouve derrière une toile, en bas à droite
- Le 5ème se trouve derrière une toile, tout en haut. A partir de là, détruisez les roches sur la gauche pour trouver le squelette

Vous récupérerez le jeton du soldat Rohirrim.

Une fois dans la 2ème zone de la caverne, détruisez la toile sur la gauche, puis détruisez le coffre. Vous récupérerez le jeton de Gamelin.

Vers la fin de la 2ème zone, vous verrez des morceaux de bois accrochés à des fils. Prenez alors Legolas et détruisez les cibles. Puis ramassez-les et mettez-le sur le feu, que vous allumerez avec Sam. Puis récupérez le bouclier d'Anarion. Vous en aurez terminé ici.

La Bataille du Pelennor

Rendez-vous à Minas Tirith pour faire cette mission.

Pour terminer ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : Sam (corde elfique), un personnage fort (Orque du Mordor), un personnage pouvant creuser (Sam), un porteur de l'Anneau (Elendil)

Partez tout à gauche dès le début du chapitre, et grimpez les supports jaunes. En haut, récupérez l'étendard du Gondor

Partez tout à droite dès le début du chapitre, et utilisez la corde elfique. En haut, vous obtiendrez le jeton du chef Mûmak.

Après la bataille sur les remparts, partez sur la droite. Avec l'orque du Mordor, détruisez la poignée rouge et récupérez le jeton de Gothmog.

Une fois sur le champ de bataille, partez en haut à gauche. Juste avant la tour effondrée, détruisez le bloc du Mordor. 1/3.

Avant le 1er Oliphant, allez sur la droite. Creusez avec Sam pour pouvoir démolir un bloc avec Elendil. 2/3.

Juste après avoir tué l'Oliphant, mettez-vous sur la gauche pour trouver un dernier bloc. Détruisez-le et récupérez le Roi-Sorcier d'Angmar.

Lors de la bataille contre le Roi-Sorcier, allez en haut à gauche et avec un porteur de l'Anneau, détruisez la statue entourée de bleu pour récupérer la Couronne d' Angmar. Vous en aurez terminé ici.

La Quête aboutie

Allez en Mordor pour faire ce niveau.

Pour terminer ce niveau à 100%, vous aurez besoin, en plus des personnages du mode histoire : un personnage fort (Orque du Mordor)

Au début, allez en haut à gauche et détruisez la poignée rouge avec l'orque du Mordor. Réparez le squelette. Partez ensuite en haut à droite et faites une attaque chargée pour détruire le rocher argentée. Réparez un nouveau squelette. Partez ensuite tout en bas et avec un porteur de l'Anneau, réparez le squelette à travers la fumée bleue. Allez ensuite en bas à gauche et creusez pour trouver et réparer un nouveau squelette. Allez ensuite en bas à droite pour détruire un bloc du Mordor et réparer un dernier squelette. Allez récupérer le Pendentif de la Porte Noire.

Dans la 2ème zone, après avoir traversé le 1er tunnel de Hobbit, allez sur la gauche pour détruire la poignée rouge. Eclairer la caverne et récupérez le jeton de la Bouche de Sauron.

Dans la 2ème zone, juste après avoir utilisé la corde elfique de Sam pour traverser une crevasse, bougez un rocher avec Gandalf et traversez le tunnel de Hobbit. Récupérez le jeton du Prince Imrahil.

Dans la 3ème zone, lorsque vous devrez utiliser deux fois la corde elfique, partez sur la droite pour pêcher. Détruisez le bloc du Mordor et récupérez le jeton de Sauron.

Dans la dernière zone, avancer jusqu'à ce que vous puissiez récupérer la Sculpture de Coeur fondu. C'est fini pour le mode libre, passons désormais à l'Open World !

Open World

La Comté

Commençons par nous intéresser aux briques rouges disponible ici. A l'aide de la carte, rendez-vous aux flèches bleues :

- La plus en bas correspondant à Paladin Touque, il vous demande les diamants du vieux Touque que vous trouverez dans la mission du Cavalier Noir sur le chemin. Il vous donnera le multiplicateur de pièce x2.
- La 2ème flèche en partant du bas correspondant à Rosie Chaumine, qui vous demandera la Sculpture de Coeur fondu que vous trouverez dans la mission La Quête aboutit. Elle vous donnera la voix hélium.
- La 2ème flèche en partant du haut correspond à une jeune Hobbit, qui vous demandera la fiole de potion Entique, que vous trouverez dans la mission Le Pistage des Hobbits. Elle vous donnera la brique rouge Grosses Têtes.

- La 1ère flèche en partant du haut correspond à Tom Bombadil, qui vous demandera les partitions de musiques de Fondcombe et de la Lothlorien, que vous trouverez à Fondcombe et en Lothlorien, dans le monde ouvert. Il vous donnera la brique rouge.

Intéressons-nous désormais aux profils des personnages.

- Rendez-vous près du symbole de la tente. Partez ensuite sur la droite, vous verrez un coffre, entouré d'un cadenas argenté. Détruisez-le avec une attaque chargée, puis réparez la fusée. Faîte bruler le tout, puis rendez-vous à l'endroit de l'explosion. Vous récupèrerez la 1ère partie des profils des personnages de la Comté.

- Rendez-vous au globe le plus haut placé sur l'écran tactile. Revenez un pas en arrière et allez sur la droite. Vous verrez un mur scintillant : détruisez-le avec Gimli. Puis suivez la piste avec Aragorn. Vous récupèrerez la 2ème partie des profils des personnages de la Comté.

Et pour finir, récoltons les personnages présents.

- Allez au globe le plus bas positionné sur l'écran tactile. Grimpez ensuite la petite étendue d'herbes situées un peu plus haut. Vous verrez une plaque scintillante, détruisez-la avec Gimli. Faite pousser une plante avec Sam, et ouvrez cette dernière avec Gandalf. Récupérez le jeton de Rosie Chaumine

- Rendez-vous à l'endroit où vous avez récupéré la 1ère partie des profils des personnages de la Comté. Non loin du coffre, il y a une poule, prenez-la. Menez-la à son enclos en suivant la flèche verte. Puis allez sur la droite pour trouver une deuxième poule, mettez-la également dans l'enclos. Ensuite, regardez votre carte. Vous voyez le globe le plus haut sur la carte ? Ok. Un peu à droite de celle-ci, il y a le symbole d'un arbre. Allez juste en-dessous de ce symbole, vous verrez/entendrez une poule, prenez-la et mettez-la avec les autres. Rendez-vous pour finir en-dessous de l'entrée des champs du Père Maggote (à droite de votre carte !). Il y aura une autre poule, prenez-la et mettez-la avec les 3 autres. Vous aurez le jeton du Gros Bolger.

Bree

Intéressons-nous d'abord aux briques rouges. Aidez-vous des flèches bleues indiquées sur l'écran tactile.

- La plus à droite sur votre carte correspond à Prosper Poiredebeurré, qui vous demandera une boisson Rohirrim et une boisson Gondorienne, que vous trouverez à Edoras et à Minas Tirith. Il vous donnera

- La plus à gauche sur votre carte correspond à Radagast le Brun, qui vous demandera le Moineau de Bree que vous trouverez à Bree, le Moineau de Fangorn que vous trouverez au Rohan.

Maintenant, parlons du trésor. Juste à côté de Radagast le Brun, faîte vous soulever par votre compagnon pour entrer dans le tunnel de Hobbit. Traversez la branche, puis brulez la corde avec Sam. Récupérez le Moineau de Bree.

Et enfin, allons récupérer les deux profils de personnages.

- A l'aide de la carte, regardez le symbole du gros tonneau en haut à droite. Rendez-vous en-dessous de ce symbole, vous verrez une tombe avec deux statues. Poussez la statue de droite, et creusez avec Sam. Récupérez l'engrenage avec un porteur de l'Anneau et mettez-le sur un mécanisme. Puis tirez la statue de gauche en appuyant sur A. Creusez une nouvelle fois avec Sam et prenez le piston avec un porteur de l'Anneau. Mettez-le sur le mécanisme, puis actionnez le tout. Récupérez la 1ère partie des profils de personnages de Bree dans le tombeau.

- Rendez-vous tout à gauche de la carte, vous verrez trois trolls de pierres, directement tiré des aventures de Bilbo le Hobbit. Avec Legolas, décochez deux flèches en même temps dans les yeux du troll de gauche

Puis avec Gandalf, soulevez les cymbales pour que le troll du milieu se bouche les oreilles.

Puis revenez vers le bas pour détruire un tronc d'arbre.

Réparez-le en une catapulte, puis détruisez le pommier situé non loin. Récupérez la pomme et mettez-la dans la catapulte, puis faîte feu. Récupérez la 2ème partie des profils des personnages de Bree.

Fondcombe

Intéressons-nous à nouveau aux briques rouges :

- Rendez-vous à la flèche bleue la plus en haut, sur la carte. Il s'agit de Bilbon, qui vous demandera le Livre des Heures et des Saisons, la Carte de la Montagne Solitaire et le Livre du Savoir, que vous trouverez dans la mission du Cavalier Noir sur le Chemin, dans la mission du Campement au Mont Venteux et dans la mission de l'approvisionnement de Gollum. Il vous donnera la brique rouge " détecteur de personnage ".

- La flèche la plus basse sur la carte correspond à Elrond, qui vous demandera Aiglos (la lance de Gil-Galad), le Bouclier d'Anarion, le Casque d'Arnor (la couronne d'Elendil), que vous pourrez trouver dans la mission La Bataille de la Dernière Alliance et l'Antre d'Arachné. Il vous donnera la brique rouge multiplicateur de pièces x10.

- La flèche en bas à gauche correspondant à Gil-Galad, qui vous demandera la Corne du Balrog, la Couronne d'Angmar et le Pendentif de la Porte Noire, que vous pourrez trouver dans la mission Moria : Le Pont de Khazad-Dûm, dans la mission la Bataille du Pelennor et la Quête aboutit. Il vous donnera la brique rouge de l'invincibilité.

- La dernière flèche correspond à Gloin. Il vous demandera la Gemme en Mithril de la Moria, la Gemme des Cavernes Scintillantes et le livre de Mazarbul, que vous trouverez à la mission de Moria : La Tombe de Balin, dans la mission la Bataille du Gouffre de Helm et dans la mission de Moria : Le Pont de Khazad-Dûm. Il vous donnera la brique rouge du détecteur de trésors.

Intéressons-nous maintenant au trésor. Allez vers le haut, et prenez le 1er pont qui mène vers la gauche. Vous verrez des instruments de musiques. Appuyez sur A devant l'instrument vert, puis devant le jaune, puis devant le marron et enfin devant le rouge. Vous récupèrerez une partition de musique de Fondcombe.

Allons désormais trouver les profils de personnages.

- Rendez-vous en bas de la carte. Poussez les deux statues vers la fontaine pour faire jaillir un jet d'eau. Grimpez-dessus et récupérez la 1ère partie des profils de personnages de Fondcombe.

- Allez tout en haut de la carte en prenant le pont. Lorsque deux ponts s'offrent à vous, prenez le pont de gauche. Activez la pierre des morts avec Aragorn (Anduril). Récupérez ensuite la 2ème partie des profils de personnages de Fondcombe.

Le col du Caradhras

Intéressons-nous à la brique rouge :

- Descendez la pente du Caradhras. Allez à la flèche bleue, elle correspond au roi Dain II. Il vous demandera la Hache de Durin, le marteau de Helm Hammerhand et la Dent d'Araignée, que vous trouverez dans les niveaux Moria : La tombe de Balin ; La Bataille du Gouffre de Helm et L'Antre d'Arachné. Il vous donnera la brique rouge défaite instantanée.

Passons aussi aux profils des personnages :

- Descendez la pente du Caradhras. Approchez-vous des globes du niveau. Là, partez sur la gauche et éclairez une caverne avec Frodon (Fiole de Galadriel), et détruisez la toile d'araignée. Récupérez ensuite la 1ère partie des profils de personnages du Caradhras.

- Près des niveaux, il y a deux plaques scintillantes, détruisez-les avec Gimli (Hache de Balin). Approchez-vous en suite du symbole de la tente. A sa gauche, détruisez une nouvelle plaque. Allumez un feu avec Sam, puis prenez de l'eau avec Pippin. Allez ensuite geler l'eau trouvée précédemment. Grimpez ensuite dessus pour récupérer la 2ème partie des profils de personnages du Caradhras.

Ce sera tout ici.

Lothlorien

Intéressons-nous à la brique rouge. Rendez-vous à la flèche bleue, elle correspond à Galadriel. Elle vous demandera le Bandeau Clair-de-Lune, la Couronne de feuille de l'île de l'Ouest, l'ancien miroir, que vous trouverez dans les niveaux L'approvisionnement de Gollum ; Le Pistage des Hobbit et Le Chemin des Morts. Elle vous donnera la brique rouge multiplicateur de pièces x6.

Passons maintenant aux profils de personnages de la Lothlorien.

- Lorsque vous sortez de la Lothlorien par la grille, partez tout à droite. Vous verrez un symbole de canne à pêche, pêcher donc avec Merry. Détruisez le bloc du Mordor avec Elendil. Vous récupérerez la 1ère partie des profils de personnages de la Lothlorien.

- Rendez-vous à l'endroit où se tient Galadriel. Derrière elle, décochez une flèche pour faire tomber un coffre, allez allumer un feu avec Sam. Récupérez la 2ème partie des profils de personnages de la Lothlorien

Trouvons désormais le jeton personnage :

- Aidez-vous de votre carte. Vous voyez le symbole de la tente ? Regardez un peu plus en haut, et un peu plus à droite. Entre deux arbres, vous voyez un petit espace, allez-y. Avec Legolas, entrez dans le petit cercle et appuyez sur A. Abattez les 15 cibles, et vous récupérerez le jeton de l'Elfe de la Lothlorien.

Intéressons-nous aux trésors :

- Près de la tente se trouve un arbre, montez-y. Vous verrez des instruments de musique, appuyez sur A devant le jaune, puis le vert, le rouge et enfin le marron. Vous récupérerez la partition de musique de la Lothlorien.

- Près de la tente il y a un autre arbre, montez-y. En haut, partez sur la gauche et sautez les murs avec un Elfe. Poussez la caisse et réparez, puis activez, le levier. Récupérez le miruvor elfique.

Rohan

Intéressons-nous au trésor disponible ici. Regardez la carte. Rendez-vous sur la route que vous pouvez voir en haut à droite. Allez presque à la fin de cette route, vous croiserez un arbre avec un creux. Sautez dessus et avec un Elfe, franchissez les murs elfiques. En haut, grimpez sur la branche et arrivez à son extrémité. De là, décochez une flèche dans la petite cible sur la droite. Redescendez pour récupérer un Moineau de Fangorn.

Passons maintenant aux profils des personnages :

- Près du symbole de la tente, vous devrez trouver une poignée rouge accrochée à un arbre, démolissez-la avec, par exemple, l'Orque du Mordor. Creusez pour ensuite récupérer la 1ère partie des profils de personnages du Rohan.

- Sur la même route, regardez la carte. En haut à droite vous voyez des rochers. Un peu plus bas vous voyez d'autres rochers : Allez-y. Près de ceux-là, détruisez une plaque scintillante avec Gimli. Prenez de l'eau avec Pippin puis allez éteindre les flammes quelques pas plus loin. Réparez ensuite les branches et grimpez sur le tronc pour récupérer la 2ème partie des profils des personnages du Rohan.

Gouffre de Helm

Il n'y a qu'ici que des profils de personnages, voyons voir où ils sont.

- Allez en haut à gauche de votre carte. Vous verrez un emplacement pour corde elfique, utilisez cette dernière avec Sam. Récupérez la 1ère partie des profils de personnages du Gouffre de Helm.

- Allez tout à gauche de votre carte, vous arriverez devant une grille. Soulevez-la avec un Magicien et récupérez la 2ème partie des profils de personnages du Gouffre de Helm.

Edoras

Intéressons-nous tout d'abord au jeton personnage disponible à Edoras. Tout près de la tente sur votre carte, vous verrez une sorte de rectangle qui correspond bien sûr à une maison. Un tout petit peu plus à droite de votre carte normalement. Allez-y. Parlez au Rohirrim présent, pour gagner le jeton il faudra tuer à cheval au moins 10 représentations d'Uruk-Hai. Le défi relevé, vous empocherez le jeton d'Eomer.

Place maintenant aux profils de personnages :

- Juste à gauche du Rohirrim dont il est question dans le dernier paragraphe, vous verrez un petit morceau de terre où vous pouvez planter avec Sam. Détruisez le tronc juste à gauche pour récupérer la 1ère partie des profils de

personnages d'Edoras.

- Pour cette 2ème partie, il vous faudra planter 5 plantes.

* La 1ère se trouve juste à droite du tronc d'arbre content la 1ère partie

* La 2ème se trouve, sur votre carte, entre deux maisons (à gauche de la tente), près de deux Rohirrim qui discutent.

* La 3ème se trouve tout à gauche de la carte, juste à l'entrée du village.

* La 4ème se trouve un peu plus en bas à gauche (sur votre carte) de l'endroit où vous aviez trouvé le jeton d'Eomer.

* La dernière se trouve près de la Maison d'Or, tout à droite de votre carte. Vous récupérerez la 2ème partie des profils de personnages d'Edoras.

Le trésor, enfin, se trouve au même endroit que la 4ème parcelle de terre que vous avez dû trouver précédemment. Vous trouverez deux tonneaux, abaissez la manivelle sur le tonneau de droite. Récupérez le Bouillon Rohirrim.

Dunharrow

Cherchons à trouver le jeton personnage disponible ici :

- Grimpez sur le haut des tentes avec Legolas et détruisez les drapeaux que vous trouverez sur 4 d'entre elles. A la place du 4ème drapeau détruit, vous pourrez récupérer le jeton de l'arbalétrier Uruk-Hai.

Maintenant, passons aux profils de personnages :

- Allez en haut, au-dessus de la 3ème tente, sur votre carte. Vous trouverez sur place un coffre, déterrez-le. Allez ensuite en bas à droite de votre carte, entre une tente et un arbre. Vous trouverez un deuxième coffre, déterrez-le aussi. Rendez-vous tout en haut à droite pour trouver un 3ème coffre, faites de même. Détruisez-le lui aussi pour récupérer la 1ère partie des profils de personnages de Dunharrow.

- Rendez-vous en bas à droite de votre carte. Vous trouverez une tente avec deux fils verts, sautez sur les deux pour ouvrir la tente et assister à une chorégraphie de danse. Partez ensuite un petit peu plus à gauche et faites de même avec une deuxième tente, où deux Rohirrim feront une démonstration de maniement d'arme.

Et enfin partez vers le haut de la carte. Sur celle-ci, vous pouvez voir trois petites tentes, allez devant celle de droite. Ouvrez-la à son tour pour récupérer la 2ème partie des profils de personnages de Dunharrow.

Minas Tirith

Commençons par nous intéresser aux briques rouges :

- Allez parler à Imrahil, qui correspond à la flèche bleue sur la droite de votre carte. Parlez-lui et donnez-lui la Tête du Dragon du Nord, l'Eket d'Isildur et l'Épée ancienne. Ces objets se trouvent respectivement dans les niveaux : Campement au Mont Venteux - Escarmouche sur Amon Hen - Le Chemin des Morts. Il vous donnera le multiplicateur de pièces x8.

- Parlez ensuite à Dénéthor correspondant à la 2ème flèche. Il vous demandera le Cor du Gondor (Brisé) trouvable dans le niveau Escarmouche sur Amon Hen et il vous donnera la brique rouge Émeute d'ennemi.

Intéressons-nous ensuite aux profils de personnages :

- Partez ensuite sur le haut de votre carte. La 1ère partie des profils de personnages de Minas Tirith vous y attend sans grand effort de votre part.

- Approchez-vous ensuite des escaliers et avec une attaque chargée, démolissez les deux statues. Vous récupérerez la 2ème partie des profils de personnages de Minas Tirith.

Place maintenant au trésor disponible ici :

- Transportez ensuite la caisse récupérez en ayant fait fuir la 4ème vague de pigeon, vous la ramènerez près de deux tonneaux. Détruisez ensuite la caisse et réparez la manivelle. Allez ensuite pêcher avec Merry et récupérer une tasse,

mettez-la sur un des tonneaux. Puis abaissez la manivelle. Récupérez l'Eau des Montagnes Gondorienne.

Et maintenant, les jetons personnages :

- Allez ensuite en bas à gauche, derrière le tas de foin. Avec un Elfe, atteignez le mur en utilisant les plaques blanches faites pour s'y accrocher. Traversez ensuite la poutre sur la gauche. Puis grimpez au mur suivant avec de nouvelles accroches. Arrivé sur la poutre, appuyez sur A pour faire un joli saut plongée dans un tas de foin. Ça ne vous rappelle rien ? Du style Assassin Creed ? Récupérez le jeton de Boromir (Capitaine armure)

- Dès le début, avant d'entrer dans la citadelle, partez sur la gauche. Parlez au Rôdeur du Gondor qui vous transmettra un parchemin. Entrez ensuite dans Minas Tirith, et allez tout en haut. Vous croiserez un Rôdeur qui vous donnera un 2ème parchemin. Entrez par la porte que vous avez débloqué en faisant fuir tous les pigeons. En arrivant démolissez une caisse et réparez une échelle, grimpez-là. Suivez ensuite la corde pour arriver au niveau d'un 3ème Rôdeur qui vous donnera le dernier parchemin. Les 3 en poches, revenez voir Beregond, qui vous attend accoudé sur la gauche de votre carte. Vous obtiendrez le jeton de Beregond.

- Partez tout à droite et entrez dans le tunnel de Hobbit. Grimpez ensuite sur le mur noir puis, en haut et avec Aragorn ou Sam, brûlez le bois. Récupérez le jeton de Dénéthor.

Emplacement des pigeons :

- Allez près de la tente sur votre carte. Vous pourrez voir des pigeons, approchez-vous d'eux pour les faire fuir. Allez ensuite en bas à gauche à l'extrémité de la tente pour faire fuir une 2ème troupe de pigeon. Allez ensuite en bas à gauche, derrière le tas de foin. Avec un Elfe, atteignez le mur en utilisant les plaques blanches faites pour s'y accrocher. Traversez ensuite la poutre sur la gauche. Puis grimpez au mur suivant avec de nouvelles accroches. Arrivé sur la poutre, vous ferez fuir de nouveaux pigeons. Revenez sur vos pas, juste avant avoir remonté avec les dernières accroches. Partez sur la gauche en traversant le fil, puis sautez sur un nouveau balcon. Là, décochez une flèche pour faire fuir de nouveaux pigeons.

Osgiliath

Commençons par la brique rouge.

- Dirigez-vous vers la flèche bleue qui correspond à Faramir. Donnez-lui l'Étendard du Gondor que vous trouverez dans le niveau La Bataille du Pelennor, et il vous donnera la brique rouge Construction Rapide.

Passons maintenant aux jetons personnages :

- Approchez-vous du globe de votre carte. Non loin vous voyez une sortie gardée par deux soldats. Détruisez le blason à leur droite. Vous devez en détruire 3 autres.

- * Un autre se trouve vers le bas-gauche de votre carte. Tout près de la tente il y a une sorte de renforcement. Allez-y, il y a un blason ici.

- * Le 3ème se trouve dans un autre renforcement, en haut à droite de votre carte.

- * Après avoir grimpé le mur avec Gollum, partez sur la droite. Tout au bout se trouve le dernier blason. Détruisez-le et vous récupérerez le jeton du Soldat de la Dernière Alliance.

- Au même endroit, détruisez une caisse et réparez une plateforme. Puis sautez dessus. Approchez-vous du mur et accrochez-vous aux accroches.

En haut, récupérez le jeton d'un Rôdeur du Gondor.

- Tout à gauche de votre carte, vers le milieu, vous trouverez un tonneau. Déplacez-le avec un magicien. Détruisez ensuite l'Orque et récupérez un jeton du Soldat du Gondor.

Occupons-nous enfin des profils de personnage :

- Allez pêcher près de la fontaine. Vous récupérerez un coffre, détruisez-le pour récupérer la 1ère partie des profils de personnages d'Osgiliath.

- Allez près du globe terrestre. Partez ensuite sur la droite, vous pouvez voir un Rôdeur sur le point de tomber. Aidez-le à descendre avec un Magicien et récupérez la 2ème partie des profils de personnages d'Osgiliath.

Mordor

Allez hop-hop-hop, on touche au but ! Plus que 5 items !

Commençons par les profils de personnages :

- Allez en bas de votre carte. Vous verrez des planches de bois avec des Orques qui passent. Approchez-vous, vous verrez un petit cercle orange. Avec un archer, appuyez sur A et dégommez 26 figurines. Vous récupérerez la 1ère partie des profils personnages du Mordor.
- A gauche, faites vous éjecter avec Gimli pour détruire la plaque scintillante. Détruisez le coffre avec Aragorn (Andurill) et récupérez la 2ème partie des profils de personnages du Mordor.

Passons maintenant aux jetons personnages :

- Allez tout à gauche de votre carte. Vous arriverez devant la porte en bois. Partez sur la droite et chutez dans la lave. Heureusement, un bloc de pierre viendra vous secourir. Sautez de blocs en blocs pour arriver devant des accroches jaunes. Grimpez et avec leur aide, récupérez le jeton d'un Haradrim.
- Après avoir grimpé sur un mur noir, en bas à gauche de votre carte, vous verrez une plaque au sol. Détruisez-la avec Gimli (Hache de Balin). Réparez-le. Allez en suite en haut à droite. Grimpez l'escalier. Sur la gauche détruisez le bloc du Mordor et réparez le panneau. Partez ensuite à droite et détruisez la plaque avec Gimli puis grimpez. Poussez les pièces avec Gandalf et réparez l'ultime drapeau. Récupérez le jeton de Gorbag.

Et finissons par le trésor :

À l'endroit même où vous avez récupéré Gorbag décochez une flèche dans la cible. Puis descendez récupérer le Moineau du Mordor.

Et voilà, c'en sera terminé des items en mode libre !

Obtenir les 100%

Alors, il vous manque quelques % ? Voilà ce qu'il vous faut faire pour avoir les 100% :

- Finissez chaque niveau
- Remplissez à 100% la barre d'argent dans les niveaux
- Trouvez toutes les briques rouges
- Trouvez tous les jetons personnages
- Trouvez tous les trésors
- Trouvez tous les profils de personnages
- Achetez tous les personnages
- Achetez toutes les briques rouges
- Achetez toutes les astuces

Une fois cela fait, vous obtiendrez les jetons d'Elrond (2ème Age) et de Lurtz (Nouveau-Né).

Liste des personnages

Mode histoire

Elendil : La Bataille de la Dernière Alliance

Elrond (Troisième Age) : La Bataille de la Dernière Alliance

Isildur : La Dernière Alliance

Isildur (Porteur d'Anneau) : La Bataille de la Dernière Alliance

Frodon (Comté) : La Comté

Merry (Comté) : La Comté

Pippin (Comté) : La Comté
Sam (Comté) : La Comté
Gandalf le Gris : Le Cavalier Noir sur le chemin
Aragorn : Bree
Frodon : Campement au Mont Venteux
Merry : Campement au Mont Venteux
Pippin : Campement au Mont Venteux
Sam : Campement au Mont Venteux
Boromir : Fondcombe
Frodon (Aventurier) : Fondcombe
Gimli : Fondcombe
Legolas : Fondcombe
Gimli (Hache de Balin) : Moria : La tombe de Balin
Frodon (Fiole de Galadriel) : Lothlorien
Legolas (Arc Galadhrim) : Lothlorien
Sam (Corde elfique) : Lothlorien
Gollum : L'apprivoisement de Gollum
Théoden (Roi) : La Bataille du Gouffre de Helm
Aragorn (Andurill) : Dunharrow
Sam (Héros) : L'Antre d'Arachné
Gandalf le Blanc : Minas Tirith
Pippin (Garde de la Citadelle) : Minas Tirith
Eowyn (Dernhelm) : La Bataille du Pelennor
Eowyn : La Bataille du Pelennor
Merry (Écuyer du Rohan) : La Bataille du Pelennor
Frodon (Déguisement Orque) : Mordor
Sam (Déguisement Orque) : Mordor
Aragorn (Armure royale) : La Quête aboutit
Frodon (La Quête aboutit) : La Quête aboutit
Sam (La Quête abouti) : La Quête abouti

Mode jeu libre

[5.000] Orque du Mordor : Moria : La tombe de Balin (Après avoir trouvé le deuxième morceau de porte [dans l'ordre de la solution], pêchez avec Merry)
[80.000] Bilbon : Le Cavalier Noir sur le Chemin (Lors de la poursuite du Nazgûl, jeton récupérable sur la droite)
[20.000] Hama : Edoras (Finir le niveau : Edoras)
[40.000] Capitaine Uruk-Hai : La Bataille du Gouffre de Helm (Finir le niveau : La Bataille du Gouffre de Helm)
[5.000] Pirate d'Umbar : Le Chemin des Morts (Finir le niveau : Le Chemin des Morts)
[10.000] Oriental : La Bataille du Pelennor (Finir le niveau : La Bataille du Pelennor)
[10.000] Soldat Elfe de la Dernière Alliance : La Bataille de la Dernière Alliance (Après avoir sauté sur un trampoline, sautez d'une flèche à une autre pour le récupérer)
[250.000] Galadriel : La Bataille de la Dernière Alliance (Grimper le mur gris avec Gollum)
[250.000] Gil-Galad : La Bataille de la Dernière Alliance (Détruire la poignée rouge avant les portes de la Crevasse du Destin)
[1.000.000] Tom Bombadil : Le Cavalier Noir sur le chemin (Suivre la piste avec Aragorn, avant le pont)
[80.000] Radagast le Brun : Le Cavalier Noire sur le chemin (Détruire les quatre piliers du Mordor dans Orthanc)
[80.000] Nazgûl au Crépuscule : Campement au Mont Venteux (Aller dans l'eau au début du niveau)
[250.000] Arwen : Campement au Mont Venteux (Utiliser la corde elfique dans la 2ème zone, au début, à droite, puis faire le parcours)
[80.000] Nazgûl : Campement au Mont Venteux (Embraser deux bacs puis détruire un bloc du Mordor)
[300.000] Bilbon (Aventurier) : Moria : La tombe de Balin (Détruire un coffre dans la 1ère zone, à gauche après avoir grimpé)
[5.000] Dunlending : Moria : La tombe de Balin (Après avoir détruit un bloc du Mordor, reconstituez l'échelle puis grimper. Puis aller à droite et détruire un coffre)

[40.000] Grima Langue-de-Serpent : Moria : Le Pont de Khazad-Dûm (Détruire un rocher sur la gauche, au début du chapitre)

[5.000] Orque de la Moria : Moria : Le Pont de Khazad-Dûm (A la fin de la zone 1, atteindre le jeton au moyen de corde)

[150.000] Gloin : Moria : Le Pont de Khazad-Dûm (Décochez une flèche pour détruire les Orques au début de la zone 2)

[50.000] Madrill : Escarmouche à Amon Hen (Détruire un rocher en soulevant une statue, au début du niveau)

[15.000] Eclaireur Uruk-Hai : Escarmouche à Amon Hen (Détruire une plaque avec Gimli, au dernier endroit où Boromir s'installera)

[500.000] Lurtz : Escarmouche à Amon Hen (Réparer de quoi grimper avec un Porteur de l'Anneau)

[80.000] Faramir : L'apprivoisement de Gollum (Détruire un coffre du Mordor après avoir détruit un mur multicolore)

[200.000] Halbarad : L'apprivoisement de Gollum (Activez la pierre des morts sorti du lac par Gandalf)

[80.000] Sméagol : L'apprivoisement de Gollum (Grimpez le mur gris avec Gollum à la fin de la 2ème zone)

[40.000] Grishnack : Le Pistage des Hobbit (Activez la pierre des morts dans la 1ère zone après avoir soulevé une charrette)

[500.000] Saroumane le Blanc : Le Pistage des Hobbit (Sauter sur un champignon planté dans la 1ère zone)

[40.000] Ugluk : Le Pistage des Hobbits (Juste avant de sauter à l'aide de deux lianes, démolissez un rocher)

[15.000] Uruk-Hai : La Bataille du Gouffre de Helm (Détruire une grille à gauche, au début du niveau)

[15.000] Berserker Uruk-Hai : La Bataille du Gouffre de Helm (Détruire un coffre après avoir abaissé deux leviers)

[200.000] Haldir : La Bataille du Gouffre de Helm (Ouvrir une porte à l'aide d'un levier, après avoir catapulté Gimli)

[800.000] Roi des Morts : Le Chemin des Morts (Détruire une tombe, attiré avec Gandalf en hauteur)

[500.000] Glorfindel : Le Chemin des Morts (Après avoir lancé Gimli, détruisez le bloc du Mordor)

[25.000] Soldat des Morts : Le Chemin des Morts (Détruisez les têtes de morts sur la corniche de droite après avoir sauté les murs marrons avec un elfe)

[15.000] Shagrat : L'Antre d'Arachné (Descendre les escaliers au début et détruire le rocher)

[5.000] Soldat Rohirrim : L'Antre d'Arachné (Détruire 5 squelettes au début de la caverne)

[20.000] Gamelin : L'Antre d'Arachné (Détruire un coffre au début de la 2ème zone de la caverne)

[25.000] Chef Mûmak : La Bataille du Pelennor (Utiliser la corde elfique, tout à droite des remparts au début du niveau)

[80.000] Gothmog : La Bataille du Pelennor (Détruire une poignée rouge, à droite de la 2ème zone)

[800.000] Roi-Sorcier d'Angmar : La Bataille du Pelennor (Détruire les trois blocs du Mordor)

[100.000] Bouche de Sauron : La Quête aboutit (Détruire la 1ère poignée rouge de la 2ème zone)

[100.000] Prince Imrahil : La Quête aboutit (Détruire un rocher après avoir utilisé la corde elfique)

[1.000.000] Sauron : La Quête aboutit (Pêcher dans la 3ème zone)

[5.000] Rosie Chaumine : La Comté (Détruire une plaque avec Gimli puis faire pousser une plante et l'ouvrir avec Gandalf)

[5.000] Gros Bolger : La Comté (Trouver quatre poules)

[5.000] Elfe de la Lothlorien : Lothlorien (Détruire 15 cibles)

[80.000] Eomer : Edoras (Détruire au moins 10 statues d'Uruk lors d'une course à cheval)

[100.000] Boromir (Capitaine armure) : Minas Tirith (Faire un saut du haut d'une poutre)

[40.000] Dénéthor : Minas Tirith (Allumez les feux d'alarmes)

[50.000] Beregond : Minas Tirith (Donner à Beregond les trois parchemins des Rôdeurs)

[10.000] Soldat de la Dernière Alliance : Osgiliath (Détruisez les quatre blasons)

[5.000] Soldat du Gondor : Osgiliath (Détruire l'Orque caché derrière un tonneau)

[5.000] Rôdeur du Gondor : Osgiliath (Récupérer le jeton à l'aide d'accroches, peu après avoir franchi un mur avec Gollum)

[10.000] Haradrim : Mordor (Sautez d'accroches en accroches, près de la lave)

[40.000] Gorbag : Mordor (Réparer 3 panneaux)

[0] Elrond (2ème Age) : Finir le jeu à 100%

[0] Lurtz (Nouveau-né) : Finir le jeu à 100%

Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2011

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

CODES

Au menu principal, allez dans la section Codes du menu Options pour saisir les codes suivants. N'entrez qu'un code à la fois.

13g1w5	Jimmy Legs
4dj1kr	Davy Jones
644thf	Clubba
64bnhg	Cannibale affamé
bwo656	Jacoby
d3dw0d	Barbe Noire
dlrr45	Angelica (déguisée)
ew8t6t	Ammand le Corsair
gdetde	Maîtresse Ching
kd1fkd	Twigg
1d9454	Gouverneur Weatherby Swann
p861jo	L'Espagnol
rked43	Roi George
rt093g	Koehler
rx58hu	Quartermaster
vdjspw	Jack Sparrow
vgf32c	Cannibale en colère
wev040	Phillip
y611wb	Canonnier
zm37gt	Clanker

Les Mondes de Ralph

© Activision 2012

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

INVINCIBILITÉ

Allez dans le menu de triche et saisissez le code suivant.

Invincibilité 132136

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche.

132136 Invincibilité

314142 Geler les ennemis

Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2011

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

ARGENT INFINI

Pour avoir de l'argent infini, il faut aller dans le mode Achat puis sélectionner l'article le plus cher possible (selon votre budget). Achetez-le puis placez-le dans votre maison. Ensuite, revenez au mode Achat et, surtout SANS désélectionner l'objet que vous avez choisi précédemment, cliquez sur le bouton Acheter. Répétez l'opération autant de fois que vous le voulez puis vendez tous les objets que vous avez acquis !

Lock'n Chase

© G-Mode 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[📌 ALLER AU NIVEAU 7.1](#)

A l'écran titre, faites : A, A, B, B, A, B, B. Le mot "Extra" apparaîtra en haut à droite de l'écran si la manipulation a été correctement effectuée. Appuyez sur Start pour commencer.

Mario Kart 7

© Nintendo / Retro Studio 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

PERSONNAGES CACHÉS

Daisy

Remporter la coupe Champignon en 150cc.

Harmonie

Remporter la coupe Etoile en 150cc.

Lakitu

Remporter la coupe Eclair en 150cc.

Maskass

Remporter la coupe Carapace en 150cc.

Métal Mario

Remporter la coupe Special en 150cc.

Mii

Remporter toutes les coupes d'une même catégorie.

Reine des abeilles

Remporter la coupe Banane en 150cc.

Wario

Remporter la coupe Fleur en 150cc.

Wiggler

Remporter la coupe Feuille en 150cc.

LE MODE MIROIR

Débloquer l'or pour toutes les coupes en 150cc.

LES ROUES EN OR

Terminer toutes les coupes en 50cc, 100cc, 150cc et Miroir avec au moins 1 étoile pour chaque coupe OU récolter 15 000 pièces.

VRAIE FIN ET NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez premier dans toutes les coupes pour chaque catégorie de kart. Après avoir vu la vraie fin du jeu, vous débloquentez un nouvel écran titre.

LE KART EN OR

Atteindre 10 000 PC (Points de Course) au Nintendo Network ou récolter 20 000 pièces.

LE DELTAPLANE EN OR

Faire 100 rencontres StreetPass ou récolter 10 000 pièces.

LE VOLANT EN OR

Sur 100 courses, utiliser le mode gyroscope à 80%. Le volant en or est perdu une fois que 20 courses sont jouées sans le mode gyroscope.

AILE BESTIALE

Récolter 5000 pièces.

PERSONNALISATION DE KART

En collectant au fur et mesure des pièces dans les modes Grand Prix, Contre-la-Montre, ou Courses en Nintendo Network, vous pourrez débloquent un nouveau kart, des nouvelles roues ou un nouveau deltaplane aléatoirement quand vous aurez atteint un palier requis.

Voici les paliers de pièces :

- 50 pièces
- 100 pièces
- 150 pièces
- 200 pièces
- 250 pièces
- 300 pièces
- 400 pièces
- 500 pièces
- 600 pièces
- 700 pièces
- 800 pièces
- 900 pièces
- 1000 pièces
- 1200 pièces
- 1400 pièces
- 1600 pièces
- 1800 pièces
- 2000 pièces
- 2500 pièces
- 3000 pièces
- 3500 pièces
- 4000 pièces
- 4500 pièces
- 5000 pièces (Deltaplane funèbre)
- 10000 pièces (Deltaplane en Or)
- 20000 pièces (Kart en Or)

GAGNER DU TEMPS

Démarrage rapide

Appuyez sur A lorsque le chiffre 2 du décompte à l'écran commence à disparaître.

Petit boost

Dès que vous prenez un tremplin, bosse, appuyez sur le bouton R pour faire une figure et obtenir un petit boost.

Redémarrage turbo

Après une chute, au moment de revenir sur la piste, accélérez juste au moment où le kart touche le sol pour bénéficier d'un boost.

Pièces

Plus vous ramasserez de pièces et plus votre kart ira vite. Vous pourrez amasser un maximum de 10 pièces.

Dérapages

Pour passer les virages plus rapidement, utilisez le bouton R pour sauter et déraper. Vous bénéficierez d'un boost de niveau 1 (bleu) ou 2 (rouge) en fonction de la durée du dérapage et de l'angle de braquage. Une fois le bouton R relâché, vous aurez un boost.

📌 PSEUDO AVEC ÉTOILES

Durant les courses/batailles online, votre pseudo sera suivi d'une, deux ou trois étoiles si vous réussissez à achever tous les Grand prix avec un rang à une, deux ou trois étoiles.

📌 OBTENIR 3 ÉTOILES EN GRAND PRIX

Pour maximiser ses chances d'obtenir 3 étoiles à la fin d'un Grand Prix, vous devez respecter les critères suivants :

- Terminer premier à chacune des courses (et donc obtenir 40 points)
- Tomber dans un minimum de gouffres
- Faire les meilleurs temps possibles
- Se faire toucher par le moins de projectiles possible (bananes, carapaces vertes, carapaces rouges, carapaces bleues)

Si vous réussissez à suivre ces conseils, vous obtiendrez à coup sûr 3 étoiles une fois votre Grand Prix terminé.

📌 EFFACER UNE PARTIE

Pour effacer votre sauvegarde, appuyez en même temps sur les boutons A + B + Y + X à l'écran titre, puis confirmez la manipulation.

📌 FAIRE UN DÉMARRAGE TURBO

Pour faire un démarrage turbo, appuyez sur le bouton "A" lorsque le chiffre 2 apparaît.

ESQUIVER UNE CARAPACE BLEUE

Mis à part en ayant une étoile, vous pouvez éviter une carapace bleue avec :

Un champignon

Utilisez celui-ci quand la carapace s'arrête de tourner au dessus de votre kart.

Un champignon doré ou un triple champignon

Martelez le bouton de bonus quand la carapace arrive vers votre kart.

TOUTES LES COUPES

Débloquer la coupe Fleur

Être 1er au GP coupe Champignon.

Débloquer la coupe Étoile

Être 1er au GP coupe Fleur.

Débloquer la coupe Spéciale

Être 1er au GP coupe Étoile.

Débloquer la coupe Banane

Être 1er au GP coupe Carapace.

Débloquer la coupe Feuille

Être 1er au GP coupe Banane.

Débloquer la coupe Éclair

Être 1er au GP coupe Feuille.

Mario Kart : Super Circuit

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

+ ECRAN DU TITRE BLEU NUIT

Lorsque vous aurez obtenu 3 étoiles à chaque course, l'écran du titre deviendra bleu.

+ EVITER LES BANANES ET LA GLACE

Pour éviter de glisser sur une banane ou sur de la glace, freinez. Votre personnage sifflera (une note de musique apparaîtra au dessus de sa tête). Vous perdrez un peu de temps mais beaucoup moins que si vous glissiez sur l'obstacle.

+ EFFACER UNE PARTIE

Pour effacer la partie actuelle, maintenez L + R + B + Start tout en allumant la console.

+ CIRCUIT SPECIAL CUP

Rempportez des médailles d'or à chaque course pour débloquent le circuit Spécial Cup.

+ CIRCUITS DE SUPER MARIO KART

Pour obtenir les circuits du Mario Karts original, assurez-vous d'avoir au moins 100 pièces à la fin des coupes. Appuyez sur L ou R pour les voir et y jouer.

Obtenez le classement A à chaque course pour débloquent toutes les courses du Mario Kart original.

📌 ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Terminez tous les circuits dans toutes les classes pour avoir un nouvel écran titre.

📌 LANCER DES CARAPACES ET SAUTER À L'ÉCRAN DE SÉLECTION

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur L pour lancer une carapace et sur R pour sauter.

📌 KLAXONNER

Pendant les courses, appuyez sur Select pour klaxonner. Chaque personnage dispose d'un son différent.

📌 DÉPART RAPIDE

Pour prendre un bon départ, appuyez sur l'accélérateur juste avant que la dernière lumière ne s'allume.

📌 RACCOURCIS

Ribbon Road

A la première rampe, passez sur le turbo puis tournez brutalement à droite et prenez la seconde piste de gauche. Maintenez à droite jusqu'à ce que vous soyez rétabli.

Rainbow Road

Regardez sur la gauche de la piste pour trouver quelque chose qui ressemble à un petit passage. Placez-vous sur le côté et lorsque vous sauterez, dirigez-vous vers ce passage. Vous irez alors très vite grâce à tous les turbos qui s'y trouvent.

Star Road

Assurez-vous d'avoir un champignon. Utilisez-le lorsque vous serez du côté droit du parcours pour atteindre une petite bande. Braquez à droite. Si vous n'y parvenez pas, Lakitu vous repêchera et vous placera là où vous êtes tombé.

Snow-Land

Peu après le départ, vous verrez un chemin bleu sur votre gauche, prenez-le pour avoir plein de turbos et gagnez des places au classement.

Sky Garden

Environ à la moitié de la piste, vous trouverez sur votre gauche un nuage. utilisez-le pour traverser et atterrir de l'autre côté.

Yoshi Desert

Après les sables mouvants (avec la fleur bleue), utilisez la rampe à gauche pour traverser le lac sans perdre de temps.

Riverside Park

Après le saut et le virage, vous pourrez traverser le lac sur une petite bande d'eau peu profonde.

Donut plains 3

Juste avant d'arriver à la moitié du circuit, utilisez un champignon sur le tremplin et tournez légèrement vers la gauche. Vous verrez alors la ligne d'arrivée sur la droite.

Boo Lake

Après le virage à droite qui suit les deux tremplins, allez sur la gauche. vous pourrez passez sur un rail bleu pour gagner du temps.

Cheese land

Au premier virage, passez entre le mur et les 2 pierres vers la fin de la course, utilisez le champignon pour couper le virage.

Lake Side Park

Prenez la flèche qui se trouve avant le pont et foncez vers la rampe en serrant un peu à droite. Allez prendre la rampe jaune que vous apercevrez.

Ghost Valley 1

Après avoir fait le grand saut au-dessus du vide, vous verrez un chemin sur la gauche. Utilisez un champignon et sautez pour atterrir derrière la ligne d'arrivée.

🏁 LE TURBO APRÈS LAKITU

Voici comment gagner de précieuses secondes quand vous sortez de piste. Au moment précis où Lakitu vous remet sur la route, appuyez sur l'accélérateur et vous aurez un turbo.

Mario Tennis Open

© Nintendo / Camelot Software 2012

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

PERSONNAGES CACHÉS

Bébé Mario

Atteignez le drapeau d'arrivée du monde 1-3 dans le mode de jeu spécial Super Mario Tennis.

Bébé Peach

Faites 500 points en trois minutes dans le niveau 3 Anneaux retors du mode de jeu spécial Défi anneaux.

Bowser Skelet

Terminer l'épreuve 3 du mode de jeu spécial Halte aux plantes.

Luma

Terminez le challenge Etoile aveuglante du mode de jeu spécial Echanges galactiques.

PERSONNAGES EN VERSION ÉTOILE

Rempportez le tournoi Champion avec un personnage en particulier pour débloquer ce personnage en version étoile. Ses performances seront améliorées.

IA NIVEAU MAÎTRE

Pour pouvoir affronter la console au niveau Maître, vous devez avoir remporté les 4 coupes des tournois Champignon, Fleur, Banane et Champion.

IA NIVEAU LÉGENDE

Pour pouvoir affronter la console au niveau Légende, vous devez avoir remporté la Coupe Finale.

Open du Royaume

Coupe Champignon

Débloquée au départ.

Coupe Fleur

Remporter la coupe Champignon.

Coupe Banane

Remporter la coupe Fleur.

Coupe Champion

Remporter la coupe Banane.

Open Etoile

Coupe Champignon 1UP

Remporter la coupe Champion.

Coupe Fleur de glace

Remporter la coupe Champignon 1UP.

Coupe Carapace

Remporter la coupe Fleur de glace.

Coupe Finale

Remporter la coupe Carapace.

Dôme galaxie - Cristal

Remporter la Coupe Finale.

Dôme galaxie - Morph

Remporter la Coupe Finale.

Birdo

Vaincre un adversaire IA de niveau Légende dans un match simple en Exhibition.

Boo

Acheter 100 accessoires dans la boutique.

Bowser

Remporter 50 médailles de victoire via les matches multijoueurs en ligne.

Bowser Jr

Remporter 20 médailles de victoire via les matches multijoueurs en ligne.

Bowser Skelet

Remporter 100 médailles de victoire via les matches multijoueurs en ligne.

Daisy

Valider 700 anneaux dans le mode de jeu spécial Défi anneaux contre un autre joueur.

Diddy Kong

Rencontrer 20 Mii via Streetpass.

Donkey Kong

Rencontrer 50 Mii via Streetpass.

Flora Piranha

Effectuez 50 retours à Halte aux plantes Challenge.

Goomba

Ajouter 100 accessoires au vestiaire.

Koopa Troopa

Remporter 10 matches consécutifs via StreetPass.

Luigi

Remportez la Coupe Finale en double.

Luma

Gagnez 1500 pièces à Échanges galactiques Challenge.

Mario

Rempportez la Coupe Finale en simple.

Mario Tanuki

Obtenir 15 personnages étoile.

Mario abeille

Obtenir 8 personnages étoile.

Mario feu

Obtenir 2 personnages étoile.

Mario hélice

Obtenir 5 personnages étoile.

Mario nuage

Obtenir 10 personnages étoile.

Maskass

Rempportez 20 victoires consécutives en match StreetPass.

Peach

Valider 800 anneaux dans le mode de jeu spécial Défi anneaux.

Petey Piranha

Réussir 50 retours dans le mode de jeu spécial Halte aux plantes.

Toad

Rempporter 50 000 pièces.

Waluigi

Collecter 800 pièces dans le mode de jeu spécial Super Mario Tennis niveau 2-4.

Wario

Collecter 800 pièces dans le mode de jeu spécial Super Mario Tennis niveau 1-4.

Wiggler

Totaliser 5000 points via les matches multijoueurs en ligne.

Yoshi

Utiliser le code QR via le site officiel de Nintendo.

LES PRIX DES RAQUETTES

Vous débloquez un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 48 raquettes à s'offrir.

{lge 1 Raquette Mario (1000)

Raquette Luigi (1550)

Raquette Peach (1200)

Raquette Yoshi (1100)

Raquette Wario (1150)

Raquette Waluigi (1550)

Raquette Bowser (1200)

Raquette Donkey Kong (1200)

{lge 2

Raquette Daisy (1000)

Raquette Diddy Kong (1200)

Raquette Luma (2950)

Raquette Boo (1650)

Raquette Bowser Jr. (1250)

Raquette Bowser Skelet (1200)

Raquette carapace verte (900)

Raquette carapace rouge (1600)

{lge 3

Raquette super champi (1000)

Raquette fleur de feu (1200)

Raquette fleur de glace (1400)

Raquette super étoile (4000)

Raquette banane (1750)

Raquette éclair (1200)

Raquette bloc POW (1000)

Raquette bloc ? (1400)

{lge 4

Raquette Chomp (1000)

Raquette Thwomp (1200)

Raquette Bob-omb (1000)

Raquette Bill Balle (950)

Raquette Bloups (4200)

Raquette Cheep Cheep (1400)

Raquette Lakitu (950)

Raquette Frère Marto (1200)

{lge 5

Raquette Kamek (1750)

Raquette Toad (1150)

Raquette Goomba (900)

Raquette Koopa (1300)

Raquette Maskass (1750)

Raquette Birdo (1250)

Raquette Wiggler (1200)

Raquette Flora Piranha (1200)

{lge 6

Raquette Mario de feu (1150)

Raquette Mario hélice (1750)

Raquette Mario abeille (1300)

Raquette Mario nuage (1800)

Raquette Mario tanuki (1550)

Raquette Métal Mario (1750)
Raquette Bébé Mario (1200)
Raquette Bébé Peach (2000)

📌 LES PRIX DES TENUES

Vous débloquez un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 40 tenues à s'offrir.

{lge 1

Tenue Mario (800)
Tenue Luigi (1100)
Tenue Peach (900)
Tenue Yoshi (900)
Tenue Wario (900)
Tenue Waluigi (1150)
Tenue Bowser (1900)
Tenue Donkey Kong (950)

{lge 2

Tenue Daisy (700)
Tenue Diddy Kong (900)
Tenue Luma (1700)
Tenue Boo (950)
Tenue Bowser Jr. (900)
Tenue Bowser Skelet (950)
Tenue carapace verte (800)
Tenue carapace rouge (1100)

{lge 3

Tenue super champi (900)
Tenue fleur de feu (900)
Tenue fleur de glace (950)
Tenue super étoile (1350)
Tenue banane (700)
Tenue éclair (900)
Tenue bloc POW (850)
Tenue bloc ? (850)

{lge 4

Tenue Chomp (1000)
Tenue Thwomp (900)
Tenue Bob-omb (850)
Tenue Bill Balle (900)
Tenue Bloups (1150)
Tenue Cheep Cheep (700)
Tenue Lakitu (900)
Tenue Frère Marto (900)

{lge 5

Tenue Kamek (700)
Tenue Yoshi rouge (900)
Tenue Yoshi bleu (900)
Tenue Yoshi bleu ciel (900)
Tenue Yoshi jaune (900)
Tenue Yoshi rose (900)

Tenue Yoshi blanc (800)

Tenue Yoshi noir (900)

LES PRIX DES POIGNETS

Vous débloquez un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 40 poignets à s'offrir.

{lge 1

Poignets Mario (250)

Poignets Luigi (700)

Poignets Peach (400)

Poignets Yoshi (300)

Poignets Wario (350)

Poignets Waluigi (700)

Poignets Bowser (400)

Poignets Donkey Kong (400)

{lge 2

Poignets Daisy (250)

Poignets Diddy Kong (400)

Poignets Luma (1450)

Poignets Boo (900)

Poignets Bowser Jr. (400)

Poignets Bowser Skelet (400)

Poignets carapace verte (100)

Poignets carapace rouge (800)

{lge 3

Poignets super champi (250)

Poignets fleur de feu (400)

Poignets fleur de glace (550)

Poignets super étoile (700)

Poignets banane (700)

Poignets éclair (400)

Poignets bloc POW (300)

Poignets bloc ? (500)

{lge 4

Poignets Chomp (250)

Poignets Thwomp (400)

Poignets Bob-omb (350)

Poignets Bill Balle (200)

Poignets Bloups (2050)

Poignets Cheep Cheep (550)

Poignets Lakitu (250)

Poignets Frère Marto (400)

{lge 5

Poignets Kamek (700)

Poignets Yoshi rouge (400)

Poignets Yoshi bleu (300)

Poignets Yoshi bleu ciel (300)

Poignets Yoshi jaune (350)

Poignets Yoshi rose (400)

Poignets Yoshi blanc (400)

LES PRIX DES CHAUSSURES

Vous débloquez un accessoire à la fin de chaque match dans les modes « Tournoi » et « Exhibition » (Un joueur). Vous pourrez ensuite acheter cet accessoire dans la boutique au prix indiqué entre parenthèses. Voici la liste des 40 chaussures à s'offrir.

{lge 1

- Chaussures Mario (800)
- Chaussures Luigi (650)
- Chaussures Peach (800)
- Chaussures Yoshi (850)
- Chaussures Wario (600)
- Chaussures Waluigi (700)
- Chaussures Bowser (600)
- Chaussures Donkey Kong (600)

{lge 2

- Chaussures Daisy (600)
- Chaussures Diddy Kong (650)
- Chaussures Luma (1350)
- Chaussures Boo (950)
- Chaussures Bowser Jr. (800)
- Chaussures Bowser Skelet (600)
- Chaussures carapace verte (850)
- Chaussures carapace rouge (850)

{lge 3

- Chaussures super champi (700)
- Chaussures fleur de feu (700)
- Chaussures fleur de glace (800)
- Chaussures super Â©toile (900)
- Chaussures banane (650)
- Chaussures Â©clair (650)
- Chaussures bloc POW (600)
- Chaussures bloc ? (600)

{lge 4

- Chaussures Chomp (850)
- Chaussures Thwomp (550)
- Chaussures Bob-omb (550)
- Chaussures Bill Balle (800)
- Chaussures Bloups (900)
- Chaussures Cheep Cheep (550)
- Chaussures Lakitu (2400)
- Chaussures Frère Marto (600)

{lge 5

- Chaussures Kamek (600)
- Chaussures Yoshi rouge (800)
- Chaussures Yoshi bleu (850)
- Chaussures Yoshi bleu ciel (850)
- Chaussures Yoshi jaune (600)
- Chaussures Yoshi rose (800)
- Chaussures Yoshi blanc (700)
- Chaussures Yoshi noir (800)

IDENTIFIER DES QR CODES

Pour identifier des QR codes, allez sur l'écran du choix des fichiers de sauvegarde et appuyez sur "Haut + Start". Vous pourrez alors photographier votre code.

Mario vs. Donkey Kong

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MODE EXPERT

En terminant les six mondes de départ, vous débloquerez les six "mondes Plus" ainsi que le monde Expert qui comporte 12 niveaux supplémentaires.

LES ÉTOILES

Récupérez les trois paquets cadeaux de chaque monde pour obtenir toutes les étoiles.

Mega Man : Dr. Wily's Revenge

© Capcom 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

TOUS LES POUVOIRS

Allez dans PASS WORLD, et entrez le code suivant.

A : / . . /

B : / / / .

C : / . . /

D : / / / /

Metal Gear Solid : Snake Eater 3D

© Konami 2012

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

📌 FRÉQUENCES D'ANNULATION DES ALERTES

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet d'annuler l'alerte. La fréquence en question étant variable, voici une liste non exhaustive de celles que vous trouverez :

140.61
141.45
141.53
141.98
142.48
142.79
144.40
144.61
144.87
146.67
147.11
148.04

📌 FRÉQUENCES DE SOIN

Lorsque vous passez en mode alerte, attrapez un garde et interrogez-le. Il vous donnera une fréquence radio qui vous permet de récupérer de la vie. La fréquence en question étant variable, voici une liste de toutes celles que vous trouverez :

141.85
142.09
143.32
144.86
145.83
146.65
148.39
148.96

📌 LES TITRES HONORIFIQUES

A la fin du jeu, un titre vous sera décerné en fonction de vos performances. Pour obtenir le titre le plus élevé, vous devez respecter les conditions suivantes :

- Terminer le jeu en moins de 5 heures.
- Sauvegarder moins de 25 fois.
- Ne jamais utiliser l'option Continuer.
- Ne jamais passer en phase d'alerte.
- Ne tuer aucun ennemi.
- Ne pas encaisser plus de 20 blessures sérieuses.
- Subir des dommages inférieurs à 5 barres de vie.
- Ne pas utiliser de médicament de vie.
- Ne pas utiliser d'objet spécial (peinture "infini", camouflage optique", EZ Gun)

📌 SNAKE SE SENT MAL

Ouvrez le menu Guérir dans le visualiseur de survie et faites tourner Snake une dizaine de fois sur lui-même pour le voir vomir lorsque vous reviendrez au jeu. Cette astuce peut vous servir pour quitter la cellule de la prison, le garde ouvrira la porte pour voir ce qui se passe.

📌 LES EFFETS DU TEMPS

Sachez que le temps continue à passer dans MGS 3 même lorsque vous ne jouez pas. La nourriture se décompose à partir de 1 à 3 jours, mais en contrepartie, l'énergie de Snake remonte au fil des heures. Vous pouvez même avancer l'horloge interne de la console pour accélérer le processus.

📌 EVITEZ LE COMBAT CONTRE THE END

Il existe un moyen d'éliminer The End bien avant le moment où vous êtes censé l'affronter. Lorsque vous êtes à l'entrepôt de Ponizovje, vous assistez à une scène où The End est ramené à l'intérieur du bâtiment dans son fauteuil roulant. Vous pouvez alors en profiter pour éliminer le garde qui pousse le fauteuil avec le SVD en tirant sur les barils explosifs. Vous aurez alors quelques secondes pour tuer The End avant qu'il ne disparaisse, mais planquez-vous pour éviter la contre-attaque qui suit.

📌 S'ÉVADER DE LA CELLULE

Il existe plusieurs moyens de s'évader de la cellule de prison.

1. Entrez la fréquence 144.75 sur le codec (vue grâce à The Sorrow en interagissant lors de la cinématique ou derrière la photo de famille de Johnny Sasaki). La porte s'ouvrira automatiquement.

2. Avalez la pilule de mort simulée pour que le garde ouvre la porte, puis prenez la pilule de réveil.
3. Lorsque le garde (Johnny Sasaki) vous envoie de la nourriture, renvoyez-la lui à travers les barreaux. Au bout de trois fois, il viendra discuter avec lui, vous montrera une photo (derrière laquelle se trouve le numéro de la fréquence précédente) et un cigare vaporisateur qui vous permettra de l'endormir.
4. Affichez le visualisateur de survie et faites tourner Snake dix fois pour qu'il se mette à vomir, ce qui obligera le garde à ouvrir la porte.

🇨🇦 PAS ENVIE D'ESCORTER EVA ?

Après le combat contre Volgin, vous devrez vous enfuir avec Eva dans la forêt, mais celle-ci est lente et affamée. Si vous n'avez pas envie de supporter ça, vous n'avez qu'à l'assommer pour la traîner directement jusqu'à la sortie.

🇨🇦 TABLEAU DES SOINS

Voici la liste des éléments médicaux à employer suivant la blessure à traiter.

Blessure par balle : couteau + pansement + désinfectant + styptique

Empoisonnement : sérum

Flèches empoisonnées : couteau + désinfectant + styptique

Os fracturé : pansement + attelle

Flèches anesthésiantes : couteau

Coupure profonde : désinfectant + pansement + nec. Sut. + styptique

Brûlure : pansement + onguent

🇨🇦 BON À SAVOIR

- Neutralisez un Boss en utilisant uniquement le MK22 (pistolet tranquilisant) et vous obtiendrez son costume perso en bonus.
- Pour affamer vos ennemis des zones qui suivent, détruisez les stocks de nourriture avec du TNT dès que vous en trouverez.
- Même chose concernant les stocks de munitions. Les détruire prive vos ennemis de précieuses recharges.
- Tirez sur les bombonnes des hommes armés de lance-flammes pour vous en débarrasser à la seconde.
- Capturez des serpents et vous pourrez vous en servir comme arme pour les balancer sur les ennemis.
- Si vous êtes en possession de denrées alimentaires périmées, balancez-les vers les ennemis pour que ceux-ci s'empoisonnent. Et oui c'est crétin un ennemi !

Partie 1

Une fois la longue et passionnante intro passée (comptez une bonne demi-heure ;)), commencez par aller récupérer le sac à dos sur les branchages. Pour cela empruntez le sentier bordé par les deux façades rocheuses, et laissez-vous tomber plus bas. Grimpez à l'arbre grâce à la touche action, puis attrapez le sac de survie en vous balançant sur la branche. Continuez votre route vers le nouveau sentier.

MARAIS DE DREMUHIJ

Progressez dans les hautes herbes jusqu'aux alligators occupés à faire trempette dans la vase. Traversez celle-ci rapidement afin d'éviter tout enlèvement et de rejoindre la berge opposée. Pour cela votre seul moyen est de contourner le marais par la gauche afin d'utiliser les morceaux de terrain solide. Prenez garde aux animaux aux dents longues et usez de vos roulades pour ne pas finir en casse-dalle. Continuez par le nord.

DREMUHIJ NORD

Vous ne tarderez pas à rencontrer vos premiers ennemis humains, des soldats beaucoup mieux équipés que notre pauvre Snake. C'est l'heure de se refaire une beauté. Changez votre camouflage et optez pour celui aux rayures de tigre concernant l'uniforme et la peinture forêt pour le visage (vous atteindrez ainsi 85% d'efficacité). Avancez furtivement vers les hommes en rampant dans l'herbe haute. Si jamais vous veniez à vous faire repérer par l'ennemi, glissez-vous sous une souche non loin afin de vous faire oublier. Il est également conseillé d'attendre que les niveaux d'alerte et de prudence redescendent à zéro avant de reprendre votre route. En chemin, prenez la grenade dans le tronc d'arbre mort.

DOLINOVODNO

Arrivé vers le passage du pont, longez la falaise par la gauche, puis approchez du pont, tirez sur un fruit afin d'attirer l'attention des gardes un moment. Profitez de ce relâchement pour emprunter le passage au-dessus du vide, puis laissez-vous tomber de celui-ci pour que Snake se raccroche. Progressez ensuite de cette façon jusqu'à la bordure opposée. Vous trouverez un fusil d'assaut, sous l'extrémité du pont. Enfoncez-vous pour finir sur la gauche.

RASSVET

Passez discrètement par la gauche et propulsez le garde au pays des rêves à l'aide d'une fléchette bien envoyée. Gagnez l'usine en ruine et montez les escaliers rouillés afin de récupérer quelques items. Enfoncez-vous dans les ruines et vous ne tarderez pas à trouver une porte, ouvrez-la (il ne faut alors pas être en mode alerte) ! Une fois la petite fête terminée, revenez en arrière afin de retrouver le scientifique apeuré. Au réveil, il vous faut soigner Snake. Commencez par désinfecter les plaies, puis par coudre. Usez ensuite de pansements. Déplacez-vous sur les zones touchées pour avoir un aperçu des soins à apporter.

DREMUHIJ EST

Faites le plein de denrées alimentaires puis progressez vers le Nord.

DREMUHIJ NORD

Avancez jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. Après la petite leçon donnée par Boss fuyez les lieux au plus vite.

DOLINOVODNO

Avancez jusqu'au pont, prenez garde au soldat, puis traversez le gouffre afin de rejoindre le pont suivant.

RASSVET

Entrez dans l'usine désaffectée pour enclencher la cinématique et n'oubliez surtout pas la touche R1 dans celle-ci ;) ! Une fois encerclé, débarrassez la zone de toute présence ennemie puis partez à l'arrière du bâtiment (vous pouvez récupérer le masque zombie dans l'usine si cela vous tente ainsi que les lunettes thermiques). Poursuivez par le portail à présent ouvert, n'oubliez pas de mettre la main sur l'insecticide au passage.

CHYORNYJ PRUD

Piquer une tête dans le marais étant la seule solution envisageable, donnez de votre personne et traversez l'eau à la nage. A petites brasses, évitez de nager trop près des crocos puis n'oubliez pas de vous débarrasser des sangsues à l'aide du cigare, une fois la berge opposée atteinte. Prenez garde au piège en frôlant les parois aux extrémités.

Partie 2

BOLSHAYA PAST SUD

Passez sous les barbelés (attention haute tension !), puis progressez lentement car la zone demeure piégée de mines et leurs explosions ne ferait qu'ameuter les gardes. Poursuivez jusqu'aux marécages, puis longez la muraille de terre afin de mettre la main sur l'uniforme éclats. Continuez à nouveau vers l'avant pour rejoindre la prochaine étape.

BASE DE BOLSHAYA PAST

Méfiez-vous du garde dissimulé près du grillage, puis rampez sous le pont de fortune afin d'ajouter à votre inventaire le camouflage visage neige. Investissez discrètement la base, et vous aurez ainsi la possibilité de voir votre inventaire se remplir honorablement. Sachez qu'il vous est également possible de prendre poste aux commandes de la mitrailleuse pour nettoyer plus rapidement les lieux (attention à l'angle de vision qui ne peut couvrir 360 degrés). Dans tous les cas, ne partez pas sans avoir exploré à fond les environs car les items trouvées seront plus qu'utiles pour la suite. L'uniforme eau se trouve sur le toit de la première bâtisse, la sortie elle, est vers le Nord.

CREVASSE DE BOLSHAYA PAST

Et oui cela devait tôt ou tard arriver, vous voilà confronté au premier boss du jeu, un vilain méchant accroc aux westerns. Très bon tireur mais pas vraiment futé, celui-ci ne devrait pas trop vous donner de fil à retordre. N'oubliez pas de vous parer de votre camouflage le plus efficace. Des grenades paralysantes sont à disposition sur la cime de l'arbre envahi par les lierres. Pas mal de munitions se trouvent dissimulées dans les herbes et quelques lapins peuvent vous servir de casse-croûte si vous avez la dalle. Le moyen le plus efficace pour le battre est de rester caché lors de ses petites colères puis de lui tirer dessus lors de ses très jouissives "pauses recharge". Prenez tout de même garde aux soldats derrière-vous pouvant tirer à tout moment.

BRANCHE DE LA GROTTES DE CHYORNAYA PESCHERA

Vous voilà plongé dans les ténèbres, enfermé dans des grottes humides et visqueuses. Prenez le temps d'explorer les lieux afin de trouver le AK-47, la batterie, et les quelques munitions. Allumez un bon cigare pour y voir plus clair ou alors, mettez la main sur une torche non loin (je ne vous cache pas que la torche est rudement plus efficace). Glissez-vous sous l'étroite crevasse pour accéder à des items de médecine et plongez dans le court tunnel sous l'eau afin de dégoter une ration. Arrivé aux petites cascades, cherchez la faille vers le bas, puis faufilez-vous dans l'ouverture. Vous déboucherez alors au-dessus des chutes d'eau. Continuez tout droit en prenant soin de ramasser les items afin de poursuivre votre progression dans la grotte.

GROTTE DE CHYORNAYA PESCHERA

Avancez de deux pas puis prenez directement sur votre droite. Au bout de l'étroit passage vous attend le M37, le radical fusil à pompe, ainsi que l'uniforme neige si vous poursuivez en rampant sous la roche. Faites le tour de la grotte et avancez vers la lumière pour finir. Gaffe aux piqûres de frelon !

THE PAIN

Deuxième boss du jeu et non des moindres l'incroyable The Pain et ses frelons savants ! Capable de contrôler ces insectes aux dards affûtés, il vous faudra user de ruses et de patience pour en venir à bout. Sautez dans l'eau lorsque la menace ailée se fait trop forte. Puis armez-vous d'un gros calibre afin d'infliger de gros dégâts rapidement à votre ennemi. Lorsque son énergie aura baissée de moitié, celui-ci vous enverra ses frelons les plus redoutables (pensez à vous soigner dès que vous êtes touché). Une fois encore, essayer d'en finir au plus vite avec ce gêneur, en s'armant du fusil à pompe par exemple, et plongez dès que cela s'avère nécessaire. Si The Pain venait à se dédoubler, enfiler vos lunettes thermiques pour faire la part des choses. Enfin, sachez qu'il ne sert à rien de tirer sur l'ennemi lorsque celui-ci est entouré de ses amis les insectes. Patientez jusqu'à ce que ceux-ci aillent faire un tour avant de faire feu.

ENTREE DE LA GROTTES DE CHYORNAYA PESCHERA

Avancez le long du couloir de pierre, puis enfoncez-vous dans la deuxième partie de la grotte. Ramassez les munitions tout en prenant garde aux mines, avancez prudemment près des gouffres et vous serez très vite sorti d'affaire !

Partie 3

PONIZOVJE SUD

Dans le lagon, évitez de patauger dans le niveau d'eau. Préférez la nage pour rejoindre rapidement la fin de la zone et ainsi passer outre la garde volante.

ENTREPOT DE PONIZOVJE : EXTERIEUR

Débarrassez-vous discrètement des gardes puis récupérez le fusil sniper dans le petit entrepôt. Glissez-vous par l'entrée du bâtiment afin de gagner l'intérieur de l'entrepôt.

ENTREPOT DE PONIZOVJE

Infiltez-vous discrètement jusqu'en haut du bâtiment, tous en récupérant les petit paquets gentiment semés sur votre passage. Sachez également que vous avez la possibilité de faire sauter le stock de nourriture avec du TNT, les ennemis rencontrés dans les zones suivantes seront alors affamés et donc moins puissants.

GRANINY GORKI SUD

Avancez dans les bois sombres et regardez où vous mettez les pieds car de nombreux pièges sont dissimulés sous la faune. Enfilez vos lunettes thermiques pour y voir plus clair.

LABO DE GRANINY GORKI

Avancez jusqu'à la barrière électrique et dirigez-vous vers l'ouest où une ouverture vous permettra de ramper de l'autre coté de la palissade. De nombreux ennemis vous attendent alors. Neutralisez-les à votre propre convenance puis allez frapper à la porte située plus à l'est avant de vous planquer derrière les caisses. Attaquez-le par derrière et pénétrez à l'intérieur des murs. Endossez votre costume de scientifique afin d'être conduit directement à l'intérieur du labo. Dans la prison, maîtrisez le garde puis visitez les cellules pour mettre la main sur quelques items. Examinez la salle du gardien pour vous en mettre encore plein les poches puis sortez vers le haut. Montez le long des escalators et gagnez l'extérieur. Passez par les conduits pour trouver un nouveau masque. Revenez sur vos pas, puis prenez la deuxième rampe d'escalier. Une fois l'aile ouest atteinte, conduisez-vous le plus normalement du monde pour éviter d'éveiller les soupçons des gardes. Evitez également de croiser un collègue scientifique, sans quoi vous serez immédiatement repéré. Il vous sera ainsi possible de mener tranquillement votre petite inspection et trouver quantité d'items agréables : cigarettes soporifiques, camouflage chocolat, une revue, un mouchoir anesthésiant... Après la salle informatique, prenez la porte blanche pour rencontrer le directeur accroc à la bibine. Rebroussez chemin jusqu'à la porte rouge gracieusement indiquée par le soviétique. En chemin, vous rencontrerez une vieille connaissance.

THE FEAR

Equipez-vous des lunettes thermiques afin de localiser votre ennemi ainsi que les nombreux pièges disposés dans la zone de bataille. N'oubliez pas de vous soigner régulièrement car vous subirez de nombreux empoisonnements au cours du combat. The Fear dispose d'un superbe camouflage le rendant quasiment invisible (je vous rappelle que cet avantageux camouflage vous appartiendra si vous le terrassez à l'aide du MK22). Affaiblissez-le jusqu'à ce que celui-ci, tiraillé par la faim, finisse par descendre de son arbre. Infligez-lui un maximum de dégâts à ce moment-là ! Une fois l'ennemi vaincu, continuez vers l'entrepôt décrit précédemment.

ENTREPOT DE PONIZOVJE

Pénétrez dans les lieux et trouvez la fameuse porte rouge. Franchissez-la, puis montez le long des escaliers.

SVYATOGORNYJ SUD

Profitez de la tranquillité des lieux pour faire le plein de denrées alimentaires. Fruits, lapins, petits cui-cui innocents... Il y en aura pour tous les goûts !

SVYATOGORNYJ OUEST

Le territoire étant parsemé de pièges et terriblement bien gardé, progressez prudemment vers le sud.

Partie 4

THE END

Terrasser The End se révèle être d'une gageure extrême. Constamment en fuite, remarquablement bien dissimulé dans la faune, papy fait de la résistance, et c'est peu dire ! Sachez toutefois qu'il existe un petit baraquement vers Sokrovenno Nord où plein de munitions ainsi qu'un fusil sniper (le SVD) vous attendent. Au cas où, ça pourrait vous être utile. La technique pour le vaincre consiste à se balader constamment dans la zone et à attendre qu'il vous tire comme un lapin. Passez alors de suite par le menu et jetez un coup d'œil sur la carte. L'ennemi apparaîtra d'un point rouge. Entamez alors une course poursuite et si par bonheur vous l'aperceviez (c'est tout le mal que je vous souhaite) ne le lâchez plus et maintenez la gâchette enfoncée. Dès qu'il vous tire dessus, endossez vos lunettes thermiques. Une fois repéré, usez plutôt de vos gros calibres (fusil à pompe, fusil à pompe, fusil à pompe !). Trois, quatre coups bien placés et place aux jeunes ! Une fois papy enterré, partez rejoindre l'endroit montré dans la cinématique.

TUNNEL DE KRASNOGORJE

Avancez tout droit et prenez la grande, longue et interminable échelle. Patientez en écoutant la fille chanter. Gare aux crampes du pouce, l'ascension est vraiment incroyablement longue ! Enfin arrivé ? Sortez de la tour.

REFUGE DE MONTAGNE DE KRASNOGORJE

Avancez vaillamment en longeant la falaise. Arrivé sur le coté, (juste avant frôlez la roche et vous trouverez une cachette à munitions) évitez de vous faire repérer par l'ennemi qui lancerait alors un hélicoptère, ma foi bien gênant, à vos trousses. Arrivé à proximité des bunkers, fouillez le premier pour trouver le lance-roquettes puis enfoncez-vous dans le passage aménagé dans la roche un peu plus loin. Arrivé au sommet, poursuivez votre périple vers le haut, tout en longeant la tranchée afin de parvenir jusqu'aux ruines. Vous papoterez alors avec la belle Eva et vous repartirez avec votre lot d'informations. Revenez alors sur vos pas et progressez furtivement dans la tranchée jusqu'à la porte rouge et verrouillée.

TUNNEL SOUTERRAIN DE GROZNYJ GRAD

Descendez les escaliers puis progressez le long du tunnel. Faites le plein de munitions car ça va chauffer... ;)

THE FURY

The Fury est un inconditionnel de l'allumette, armé d'un lance-flammes plus que dissuasif, apprêtez-vous à jouer au chat et à la souris au travers d'une atmosphère torride. La technique consiste à repérer votre ennemi discrètement, à lui décocher un tir bien placé, puis à prendre la fuite afin d'échapper à sa "chaude colère". Prenez garde, car une fois son niveau de vie usé de moitié, le pyromane deviendra deux fois plus sadique qu'il ne l'était déjà. Notez que poser du TNT ou des mines un peu partout et attendre que l'ennemi passe à coté pour tout faire péter peut se révéler tout aussi payant que la méthode décrite précédemment. Avancez ensuite jusqu'à l'échelle et grimpez pour sortir.

GROZNYJ GRAD

Enfoncez-vous vers la gauche et poursuivez vers le nord. Avancez discrètement car de nombreux soldats montent la garde. Trouvez la porte orange pour vous y engouffrer. Prenez alors directement à droite en longeant le grand hangar. Activez le détecteur de mouvement, puis faufilez-vous encore plus vers le nord. Trouvez la porte et entrez-y.

LABORATOIRE D'ARMES DE GROZNYJ GRAD

Enfilez votre joli costume de scientifique puis dirigez-vous vers la gauche. Empruntez le couloir gris à droite, et pénétrez dans la remise à nouveau, située un peu plus à droite. Ramassez l'arme scorpion ainsi que les autres items. Il vous faudra ensuite trouver le major Ivan. Commencez par neutraliser tous les gardes et scientifiques des lieux grâce aux fléchettes anesthésiantes ou à l'aide des cigarettes soporifiques, puis identifiez le major afin de le traîner jusque dans le coin détente et de lui dérober son uniforme (le coin détente se trouve à l'étage, tout à fait à gauche, derrière les grands panneaux rouges). Endossez alors son uniforme d'officier, ainsi que le masque aux cheveux longs et blonds. Passant inaperçu, n'hésitez pas à fouiller la zone, histoire de dégoter quelques items bien utiles. Poursuivez par la porte de gauche, toujours dans le coin détente. Marchez le long du couloir et gagnez l'entrée surveillée par les deux gardes pour enclencher la cinématique lourde en révélations.

EN CELLULE

Une fois au trou, emparez-vous de la fourchette et commencez par soigner les blessures de ce pauvre Snake, la fourchette faisant alors office de couteau.

Mangez le rat aux allures plus qu'appétissantes, mais rejetez ce que vous donne le garde par l'ouverture dans la grille de la cellule. Après avoir répété l'opération 3 fois de suite, vous récupérerez vos cigarettes soporifiques et pourrez ainsi

neutraliser le garde. Utilisez ensuite votre radio (select) et appelez la fréquence 144.75 pour déverrouiller la porte. Fouillez les deux, trois pièces des environs afin de subtiliser l'appareil photo, puis sortez par le couloir gauche. En vous dirigeant toujours vers l'ouest, vous trouvez une brèche à même le sol. Faufilez-vous à l'intérieur de celle-ci. Prenez de suite à gauche, et poursuivez par la porte menant au nord-ouest. Enfoncez-vous encore plus vers le nord et approchez des gros containers, une issue souterraine vous attend alors.

Partie 5

EGOUTS DE GROZNYJ GRAD

Descendez les escaliers puis suivez le cheminement des égouts. Rampez dans les passages étroits pour poursuivre. Progressez ainsi, tout en évitant les chiens (les endormir grâce aux cigarettes se révèle être un moyen particulièrement efficace) jusqu'à la sortie du tunnel qui n'est pas bien loin.

THE SORROW

Vous voilà à présent face à un spectre. Inutile de tenter quoi que ce soit à l'aide de vos balles, le bougre étant déjà mort, vous ne l'atteindrez pas. Progressez le long du ruisseau en slalomant entre les spectres. Planquez vous sous l'eau ou esquiviez sur le côté, lorsque le boss lance une onde de choc. Toutes vos victimes se présentant devant vous, plus vous aurez tué, plus la route sera longue. Arrivé en fin de trajet, Sorrow vous tuera, utilisez alors la pilule de réveil en passant par le menu défilant (L2), lorsque vous tomberez sur l'écran du Game over. Sachez que vous pouvez toutefois éviter de perdre trop de temps en vous noyant dans l'eau et en utilisant la pilule de réveil juste après, toujours avec la touche L2. Faites alors une croix sur l'uniforme du Boss.

TIKHOGORNYJ

Vous voilà lâché en pleine forêt, pratiquement démuni. Passez par le sentier derrière la butte à droite puis traversez la rivière à l'aide du pont en travers. Poursuivez par le cours d'eau et contournez une nouvelle fois l'obstacle par la droite afin de pouvoir continuer votre route. Avancez vers la cascade et passez derrière pour récupérer tous vos équipements.

TIKHOGORNYJ : DERRIERE LA CASCADE

Avancez le long du tunnel puis prenez la porte orange juste avant d'emprunter l'échelle.

Vous voilà de retour à Groznyj. Retournez dans le bâtiment où vous aviez usurpé l'identité de Raikov. Pour cela, dirigez vous vers l'est. Montez directement à l'espace détente et passez par l'issue à gauche. Revenez à l'espace détente et ouvrez tous les casiers afin de mettre la main sur l'uniforme de maintenance et la tenue furtive. Revenez à nouveau sur vos pas et prenez immédiatement la porte du haut. Descendez afin d'atteindre le grand hangar. N'oubliez pas de revêtir votre tenue de mécano, puis trouvez les quatre containers (2 sur les côtés et 2 dans le fond) afin de placer les explosifs. Durant cette mission, prenez garde à ne pas vous faire repérer sinon vous ne pourrez utiliser le C3.

VOLGIN

Ce boss contrôlant l'électricité, peut aisément se créer des barrières protectrices afin se rendre invulnérable aux balles. Il vous faudra donc profiter de certains créneaux bien précis pour l'attaquer. Epuisez son stock de tension et attaquez-le lorsqu'il se recharge près des bornes. Ou bien tournez autour de lui avec une arme type mitrailleuse, pour tenter de l'attaquer par derrière. Lors de ses attaques, esquiviez latéralement et n'hésitez pas à réaliser quelques roulades. Enfin il existe certaines astuces pour vous faciliter la tâche. Revêtir le masque de son amant pour qu'il ressente un certain blocage lors de ses attaques, ou même tirer sur les conduits d'eau pour le survolter. Enfin privilégier le fusil à pompe lors de ce combat se révélera payant.

Partie 6

EN FUITE AVEC EVA

Maintenez la touche R1 et flinguez tout ce qui bouge. Ignorez le Shagohod et débarrassez vous plutôt des sentinelles qui tenteront de vous barrer la route. Vos munitions sont dans ce tableau infinies, profitez-en et sortez une arme de type mitrailleuse. Ces quelques phases de shoot sont relativement faciles et carrément jouissives. Amusez-vous bien !

LE SHAGOHOD

Lorsque le Shagohod devient trop collant, sortez le lance-roquettes et visez les chenilles. Au niveau du pont, basculez en mode sniper et visez les charges explosives pour tout faire sauter. Lors de l'affrontement final avec la machine de

guerre, visez les chenilles pour bloquer son avancée, puis patientez jusqu'à ce qu'Eva pivote derrière son dos afin de lui décocher un tir bien placé. Utilisez uniquement le lance-roquettes et réitérez l'opération autant que nécessaire. Soyez patient et utilisez le viseur pour plus de précision (L1).

Volgin ne s'avouera pas vaincu facilement, une fois après avoir stoppé la machine, il remettra ça grâce à ces pouvoirs. Pendant qu'Eva attirera son attention, armez-vous du lance-roquettes et à nouveau, visez ses chenilles. Le véhicule stoppé, épaulez le fusil sniper et tentez de viser directement la tête de Volgin. Sa barre de santé devrait alors connaître une chute conséquente. A chaque fois que vous parviendrez à le toucher, toute son attention sera retenue par votre petite personne. Esquivez alors du mieux que vous le pouvez ses nombreuses attaques en attendant qu'il daigne en revenir à Eva. Répétez l'opération précédente jusqu'à en avoir fini avec lui. Prenez tout de même gare au vide, n'approchez pas trop des bordures ! Autre technique tout aussi efficace mais légèrement plus dangereuse : attirer son attention et évitez ses attaques en passant au-dessous du véhicule lorsque celui-ci vous fonce dessus. Volgin ne saura alors plus où donner de la tête et il vous sera possible de lui tirer dessus par derrière.

LAZOREVO

Une fois de plus vous voilà poursuivi par l'ennemi. Fort heureusement, la belle Eva vous escorte sur sa grosse bécane, vous laissant shooter comme bon vous semble. Usez des grenades et des mitrailleuses pour plus d'efficacité. Dans les bois, les machines volantes viendront vous chercher des noises, tirez directement sur les pilotes pour en finir avec eux. Plus loin, Eva vous demandera de dégager la route, canardez alors la souche mise en travers afin d'éviter la collision.

ZAOZYORJE OUEST

Commencez par vous guérir puis apportez des soins à votre amie (ou l'inverse si vous êtes d'une galanterie prévenante). Faites le plein de munitions (hou là ça sent le bon gros boss non ?) et jetez un coup d'œil sur la carte. Un point de rendez-vous sera dessiné, vous devez-vous y rendre. Anesthésiez Eva (une bonne occasion d'en apprendre un peu plus sur les mœurs de la belle, vous verrez !) et portez-la jusqu'à destination. Tuez tous ceux qui oseront se mettre au travers de votre chemin.

ZAOZYORJE EST

Donnez de la nourriture à Eva (si ce n'est pas déjà fait) en passant par le menu traditionnel, puis reprenez votre route vers le deuxième point de ralliement, toujours en adoptant la même technique, à savoir l'anesthésie de votre douce et tendre. Aidez Eva à grimper cette deuxième butte pour en finir avec ce boulet !

THE BOSS

Enfin le voilà, le tout dernier affrontement du jeu. Vous affrontez votre mentor mais le temps est également de la partie, car vous devrez en finir avec elle avant 10 minutes, sans quoi vous serez anéanti sous une pluie de missiles. La technique est simple pour venir à bout de votre opposant. Privilégiez dans un premier temps le corps à corps et faites-la chuter à même le sol. Lorsque c'est elle qui prend l'initiative de vous attaquer, appuyez sur rond dès que le point d'exclamation apparaît au dessus de la tête de Snake. Lorsque vous cherchez à faire chuter votre adversaire, désélectionnez l'arme en cours pour ne pas vous la faire dérober. Cela étant, sortez un gros calibre dès que The Boss s'affale en arrière et visez de préférence la tête. Evitez de l'attaquer au corps à corps juste après. Esquivez ses tirs un moment puis réitérez l'opération autant de fois que cela s'avèrera nécessaire.



AUSCAM Camo

Choisir "Vous aimez MGS1!" au lancement d'une nouvelle partie

Banana Camo

Choisir "Vous aimez MGS PEACE WALKER!" au lancement d'une nouvelle partie

Desert Tiger Camo et Masque de Raiden

Choisir "Vous aimez MGS1!" au lancement d'une nouvelle partie

DPM Camo

Choisir "Vous aimez MGS4!" au lancement d'une nouvelle partie

Flecktarn Camo, Green and Brown facepaints

Choisir "Vous aimez MGS3!" au lancement d'une nouvelle partie

Grenade Camo

Choisir "Vous aimez tous les MGS" au lancement d'une nouvelle partie

Mummy Camo

Choisir "Vous jouez à Metal Gear Solid pour la première fois" au lancement d'une nouvelle partie

📌 FRÉQUENCE DE LA PRISON

Pour sortir de la prison, choisissez la fréquence 144.75.

📌 UNIFORME SERPENT

Si "The Boss" est battue avec le MK22, le Mosin Nagant ou au corps à corps, elle lâchera une boîte dans laquelle se trouvera l'uniforme Serpent qui est un très bon camouflage. Il faut vite ramasser l'uniforme avant que la cinématique de fin ne démarre autrement il serait perdu.

📌 THE END MORT DE VEILLESSE

Lors du combat contre The End, sauvegardez la partie puis quittez le jeu. Avancez votre horloge interne d'une semaine ou plus puis retournez dans le jeu. Une cinématique se déclenchera où vous verrez The End mort. Para Medic vous apprendra qu'il est mort de vieillesse !

VISITER LA RIVIÈRE DE DOLINOVDNO

Dès que vous arrivez a Dolivodno, mettez-vous a l'extrême bord du précipice à droite du pont puis prenez une pilule de mort simulée. L'écran affichera "SNAKE IS DEAD". On vous proposera de prendre une pilule de réveil, ensuite vous pourrez visiter le fond de la rivière.

AVOIR L'APPAREIL PHOTO SANS FINIR LE JEU

Ceci n'est possible que sur la version 3DS. Entrez dans la salle à droite de la salle de torture et fouillez près du placard en métal pour trouver l'appareil photo militaire.

Metroid

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

📌 JOUER SAMUS AVEC LES ARMES BONUS

Entrez JUSTIN BAILEY ----- comme mot de passe pour jouer dans l'ancre de Ridley.

📌 FIN DIFFÉRENTE

Entrez 999999 999999 KKKKKK KKKKKK comme mot de passe pour une fin différente et pas de combinaison Varia.

📌 SUPER MOT DE PASSE

Entrez le mot de passe NARPAS SWORD0 0000----- pour avoir des vies infinies, des missiles infinis et toutes les améliorations. (il y a une lettre 'O' et 5 chiffres '0', et les --- sont des espaces pas des tirets)

📌 SAMUS SANS SA COMBINAISON

Terminez la première quête sans mourir et avec tous les objets, et appuyez sur Start après les crédits. Vous verrez alors Samus enlever sa combinaison et vous pourrez recommencer le jeu sous cette forme et avec tous les objets acquis.

📌 CODE DE TRICHE

Entrez le code suivant pour obtenir de l'énergie infinie, débloquer toutes les armes et avoir les munitions illimitées.

7vdq-k z-G202

V?2rWW 005WDb

DÉCOUVRIR LE VRAI VISAGE DE SAMUS

Utilisez ce code et tuez "Mother Brain" pour voir le vrai visage de Samus Aran

3 - - V Z 7 E X L - O N
E - Z 9 Q 7 0 0 2 M J L

Metroid Fusion

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

LES BOSS

1er Boss

Accrochez-vous au mur lorsqu'il fait son attaque en roulade. Sautez avec une impulsion et bombardez-le. Votre tir normal peut suffire, mais si vous voulez aller plus vite, vous pouvez toujours utiliser les missiles. Pour le battre sous sa forme d'énergie, lancez-lui trois missiles en prenant soin de ne pas le viser lorsqu'il clignote, cela ne lui ferait rien.

2ème Boss

Attendez qu'il tente de vous écraser pour tirer un missile en l'air, vous devriez ainsi toucher son oeil. Vous verrez le monstre se réduire petit à petit. Au bout de 4 ou 5 missiles bien placés, vous parviendrez à le désintégrer et il vous suffira alors de tuer sa forme d'énergie. Après le combat, vous obtiendrez la capacité de sauter très haut en restant en boule.

4ème Boss

Chargez un tir et attendez de pouvoir lui toucher la tête. Lorsque ce sera fait, Serris se mettra à bouger dans tous les sens. Evitez-le du mieux que vous pouvez et recommencez plusieurs fois. Vous n'aurez alors plus qu'à détruire le noyau X pour l'achever.

5ème Boss

Placez-vous sur la 3ème plate-forme et tirez-lui dessus avec votre rayon chargé au max. Lorsqu'il changera de forme, lancez vos missiles pour l'achever.

6ème Boss

Profitez de ce qu'il ouvre sa bouche pour lui tirer une salve de missiles dans le gosier jusqu'à ce que ses yeux tournent au bleu et qu'il perde ses pattes. Au bout d'un moment, il se transformera en noyau X. Tirez sur ce noyau et récupérez le saut spatial.

SAMUS SANS L'ARMURE

Terminez le jeu à 100 % en moins de 6h30 pour voir Samus sans sa combinaison et très peu habillée.

PLUSIEURS FINS

Le jeu comporte 5 fins différentes qui dépendent du temps que vous mettrez pour terminer le jeu et du pourcentage que vous obtiendrez.

Les voici classées de la moins bonne à la meilleure :

- Terminez le jeu en plus de 4 heures avec moins de 100%
- Terminez le jeu entre 2 et 4 heures avec moins de 100%
- Terminez le jeu en moins de 2 heures avec moins de 100%
- Terminez le jeu en plus de 2 heures avec 100%
- Terminez le jeu en moins de 2 heures avec 100%

LE POUVOIR METEORE

Utilisez l'Hypervitesse et appuyez sur bas puis sur A quand Samus clignotera.

Mighty Switch Force !

© Nintendo / Wayforward Technologies 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Résoudre les 16 incidents dans le temps imparti.

MEGA BLASTER

Terminer le jeu une fois.

Mutant Mudds

© Renegade Kid 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[JOUER AVEC LA GRAND-MÈRE](#)

Récupérez les 2000 diamants et les 40 bijoux de fin de niveau (Water Sprites). Ensuite, depuis l'écran titre, appuyez sur L pour sélectionner la grand-mère et lancez une partie. Elle dispose de tous les power-ups.

[NIVEAUX LUNAIRES](#)

Pour accéder aux niveaux sur la Lune, vous devez avoir terminé les 16 niveaux standards du jeu. La grand-mère vous donnera alors accès à cette zone.

[POUVOIRS CACHÉS](#)

Tir puissant

Trouver 800 diamants d'or.

Planer plus longtemps

Trouver 1200 diamants d'or.

Sauter plus haut

Trouver 1600 diamants d'or.

[ACCÉDER AUX 20 "GRANNIE LEVELS"](#)

Pour accéder aux 20 "Grannie Levels", il vous faut obtenir les 2.000 diamants et les 40 Cristaux. Les niveaux seront accessibles à l'intérieur des 20 niveaux existants. Ils sont uniquement jouables avec Grannie.

Naruto Powerful Shippuden

© Namco Bandai / Inti Creates 2013

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

XP ILLIMITÉE

Avec Naruto, allez à la mission Pervy Sage Training 1. A l'écran des préparatifs de combat, sélectionnez les outils ninja, **appuyez sur A tout en maintenant R, puis appuyez sur Y**. Vous recevrez 258 points d'XP. Revenez sur la map et recommencez l'opération pour accumuler autant d'XP que vous voulez.

Naruto Shippuden 3D : The New Era

© 505 Games / Tomy 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

🔓 DÉBLOQUER SASUKE UCHIWA

Pour débloquent Sasuke Uchiwa, il faut avoir battu Malice et son fils Yuto. Allez ensuite dans la Colline de Méditation. Après la cascade, revenez au premier plan, et allez dans la salle à gauche. Vous trouverez Sasuke. Il s'en ira après vous avoir parlé.

Allez ensuite dans les Galeries Souterraines, en prenant Saï en renfort. Après avoir battu l'Akatsuki, vous vous trouvez dans un endroit avec des passerelles en bois. Allez le plus en haut à gauche possible (vous devrez utiliser Saï). Vous retrouverez Sasuke qui vous parlera, et qui s'en ira.

Allez ensuite dans la Passe des Démons. Après avoir battu le protecteur du Raikage, allez là où se trouve le deuxième ours, descendez la falaise en vous agrippant au mur, vous trouverez un endroit caché où Sasuke vous affrontera. Il est moyennement difficile à éliminer.

Vous le trouverez ensuite dans un endroit caché, au Manoir secret de Rimpā (abîmes). Avant de passer la porte pour battre le boss final, allez à gauche (vous pouvez utiliser Hinata pour plus de facilité). Vous trouverez Sasuke encore une fois.

Après avoir fait tout ceci dans l'ordre, un nouveau niveau apparaîtra, "Pagode à cinq étages". Dans ce niveau, à chaque étage vous devrez battre un des Kage, et tout en haut de la tour, Sasuke vous attend pour un ultime combat avec Susanoô. Si vous réussissez à le battre, vous pourrez l'utiliser en appuyant sur Y sur la carte pour changer de personnage.

New Super Mario Bros. 2

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 JOUER AVEC LUIGI

Après avoir battu Bowser au monde 6, allez sur l'écran du choix du fichier. Là, maintenez L et R tout en appuyant sur A pour sélectionner votre fichier. Vous contrôlerez Luigi au lieu de Mario.

📌 MAISONS CHAMPIGNON ILLIMITÉES

Terminer le monde Etoile (Star World). De plus, vous pourrez sauvegarder n'importe où depuis la carte du monde.

📌 ECRAN TITRE ALTERNATIF

Amasser 1 million de pièces pour débloquer un nouvel écran titre.

Amasser 9 millions de pièces pour débloquer encore un autre écran titre.

📌 COURONNES DE VIES

Lorsque votre total de vies dépasse un certain cap (voir ci-dessous), le compteur est remplacé par des couronnes.

1000 vies **1 couronne**

1100 vies **2 couronnes**

1110 vies **3 couronnes**

📌 PIÈCES BLEUES

Les pièces bleues apparaissent lorsque vous activez certains interrupteurs P. Vous devez toutes les collecter avant la fin du temps imparti pour recevoir un power-up.

PARCOURS ARC-EN-CIEL

Les parcours arc-en-ciel ne sont accessibles que lorsque vous terminez un niveau avec un compteur de temps bien précis (voir liste ci-dessous). Ils permettent généralement d'amasser des tonnes de pièces et on y trouve même des pièces 100. Par ailleurs, si vous parvenez à récupérer les 8 pièces rouges dans ces niveaux arc-en-ciel, vous aurez droit à une fleur dorée que vous pourrez conserver pour la suite.

Niveaux du monde 1	Terminer avec un temps = X11
Niveaux du monde 2	Terminer avec un temps = X22
Niveaux du monde 3	Terminer avec un temps = X33
Niveaux du monde 4	Terminer avec un temps = X44
Niveaux du monde 5	Terminer avec un temps = X55
Niveaux du monde 6	Terminer avec un temps = X66
Niveaux du monde Champignon	Terminer avec un temps = X77
Niveaux du monde Fleur	Terminer avec un temps = X88
Niveaux du monde Etoile	Terminer avec un temps = X99

Note : Pour chaque temps indiqué, X peut être remplacé par n'importe quel chiffre.

ACCÈS AUX MONDES CACHÉS

Monde Champignon

Ce monde est accessible via le canon du monde 1. Pour le trouver, allez dans le château intermédiaire du monde 1 et avancez jusqu'au drapeau de mi-parcours. Là, passez la porte et suivez les blocs verts qui disparaissent dans le petit passage à droite de l'écran. Vous devriez avoir juste le temps de passer. Vous atteindrez ensuite un tuyau doré qui vous mènera à une sortie secrète débloquent l'accès au canon. Empruntez ce canon pour atterrir au monde Champignon.

Monde Fleur

1ère méthode

Ce monde est accessible via le canon du monde 3. Pour le trouver, allez dans le château intermédiaire du monde 3 après avoir fait un détour dans une maison champignon pour devenir mini-Mario grâce au mini-champi. Vous pouvez aussi récupérer cette option dans le niveau 3-B. Avancez dans le château intermédiaire du monde 3 jusqu'à voir les premiers gros piliers hérissés de pointes et les deux petits blocs qui s'écartent l'un de l'autre. Suivez le bloc de droite pour trouver un mini tuyau qui vous conduit jusqu'à la sortie secrète. Franchissez-la pour débloquent le canon vers le monde Fleur.

2ème méthode

Terminez le niveau Champignon-B, accessible via la maison hantée du monde Champignon, pour accéder au canon menant au monde Fleur. Pour débloquent le niveau Champignon-B, allez dans la maison hantée du monde Champignon et choisissez n'importe laquelle des deux premières portes pour arriver sur le palier avec les 3 portes en haut des marches. Prenez celle du milieu et activez l'interrupteur P en hauteur pour sortir par la porte au plafond. Le nouveau palier comporte une seule porte en haut des marches, prenez-la pour arriver dans la salle des 3 interrupteurs. Actionnez d'abord celui du milieu, puis celui de droite, et foncez dans le passage du haut. Montez dans la deuxième cavité en hauteur pour trouver un nouvel interrupteur à actionner. Franchissez la porte qui vient d'apparaître sur la droite et qui mène à la sortie secrète vers le niveau Champignon-B.

Monde Etoile

Ce monde se débloquent dès que vous terminez le château du monde 6. Après les crédits de fin de jeu, chargez votre fichier et vous pourrez accéder au monde Etoile depuis la carte des mondes. Attention, vous aurez besoin de 90 pièces étoile pour débloquent l'accès au premier niveau du monde Etoile. Les trois pièces cachées dans chaque niveau du monde Etoile sont des pièces lune.

📌 SUPER ÉTOILE

Récupérez toutes les pièces étoile du jeu pour accéder à une dernière maison champignon qui permet d'obtenir une Super étoile.

📌 PAS DE CASQUETTE

Pour jouer avec Mario et Luigi sans leurs casquettes, vous devez obtenir 3 couronnes sur votre fichier de sauvegarde. Autrement dit, vous devez avoir le maximum de vies (1110 vies) et dès que vous en perdez une ils retrouveront leurs casquettes.

📌 COSTUME DE RATON LAVEUR DORÉ

Ce costume qui permet de voler tout en étant invincible vous est proposé après plusieurs échecs successifs dans un niveau. Attention, si vous l'utilisez, le niveau ne sera pas considéré comme terminé (le point restera rouge au lieu de bleu). De plus, si vous avez des étoiles sur votre fichier de sauvegarde, elles cesseront de briller.

📌 RÉCUPÉRER LES PIÈCES ÉTOILE À DISTANCE

Il est possible de récupérer les pièces étoiles à distance simplement en envoyant une carapace dessus.

📌 LES BLOCS DE PIÈCES DORÉS

A chaque fois que vous parvenez à faire sortir 10 pièces à partir d'un seul bloc, celui-ci se transformera en bloc doré et vous pourrez passer la tête dedans pour jouer tout en générant des pièces pendant un laps de temps limité. La charge (saut + Bas) permet de faire sortir les pièces d'un bloc très rapidement.

FICHER À 5 ÉTOILES

Voici les conditions requises pour obtenir 5 étoiles sur votre fichier de sauvegarde. Attention, les étoiles cesseront de briller si jamais vous utilisez ne serait-ce qu'une seule fois le costume de raton laveur doré !

- Terminer le monde 6
- Trouver toutes les pièces étoile (mondes Champignon et Fleur inclus)
- Trouver toutes les pièces lune du monde Etoile
- Débloquer tous les embranchements sur la carte de chaque monde (verrous à 5 pièces + sorties cachées)
- Obtenir 3 couronnes sur le fichier de sauvegarde (donc avoir 1110 vies au compteur)

JOUER PENDANT LES CRÉDITS

Durant les crédits de fin du jeu, vous pouvez contrôler Mario pour essayer de récupérer un maximum de pièces avant la fin du parcours.

PIÈCES EN FOLIE

Terminez le monde 1 pour débloquer le mode Pièces en Folie.

SURVOLER LES PARCOURS CANON

Si vous entrez dans le niveau d'un canon en ayant la tenue de raton laveur, votre vitesse vous permettra de survoler tout le niveau, mais vous devrez parfois reposer le pied à terre pour recharger la jauge de vol.

OBTENIR UN BLOC D'OR AILÉ

Vous devez obtenir 1 000 pièces dans un niveau pour voir apparaître un bloc d'or ailé.

DOUBLER SES PIÈCES DANS LE MODE PIÈCES EN FOLIE

A la fin des niveaux du mode Pièces en Folie, votre total de pièces sera multiplié par deux si vous parvenez à sauter au sommet du drapeau.

FLEUR D'OR EN RÉSERVE

Dès que vous terminerez le monde 6, vous commencerez toujours avec une fleur d'or en réserve dans le mode " Pièce en folie ".

PARTICULARITÉ DE CERTAINS ENNEMIS DORÉS

Lorsque vous passez dans un anneau doré, tous les ennemis se changent en or et rapportent plus de pièces lorsque vous les éliminez. Cependant, certains ennemis possèdent des particularité spéciales lorsqu'ils se transforment en or :

Le Boo

Le Boo s'enfuit en laissant des pièces derrière lui.

Le grand Boo

Le grand Boo s'enfuit en laissant beaucoup de pièces derrière lui.

Le Frère Marteau

Le Frère Marteau jette des pièces plutôt que des marteaux.

Le Koopa

La carapace du Koopa laisse des pièces derrière elle une fois que vous l'avez lancée.

Le Lakitu

Le Lakitu jette des pièces plutôt que des ennemis. De plus, si vous empruntez son nuage, vous gagnerez des pièces en vous déplaçant.

La Plante Piranha

Si la Plante Piranha était implantée dans un tuyau, ce dernier libérera une vague de pièces une fois la plante tuée.

PIÈCES INFINIES

Rendez-vous dans le niveau 2-4 équipé d'une fleur de feu dorée dans votre réserve. Si vous n'en avez pas, aucun souci, un bloc fournissant un objet aléatoire se trouve au début du niveau. Reste à viser juste pour piocher la fleur dorée ! Ceci fait, escaladez les plates-formes du niveau jusqu'à apercevoir un Pokey (grand cactus jaune) près d'un tuyau jaune, le tout près du drapeau de mi-parcours. Entrez donc dedans, et vous vous retrouverez face à deux tuyaux générateurs de Goombas.

Sachant qu'en costume de fleur de feu dorée, vous gagnez 5 pièces dès que vous tuez un ennemi et qu'il y a deux tuyaux qui génèrent des Goombas à l'infini, cela semble très intéressant. De plus, si vous tuez les deux Goombas avec la même flamme, le deuxième vous donnera 10 pièces, ce qui fait 15 pièces en accumulant les 5 du premier. En bref, martelez donc les Goombas de flammes dès que vous les voyez !

Un Goomba apparaît environ toutes les trois secondes, vous bénéficierez donc de 15 pièces toutes les 3 secondes. Vous pourrez facilement ressortir du niveau avec 2000 pièces en poche (sans compter les autres pièces accumulées dans le niveau) !

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

Afin de vous permettre de récupérer le plus simplement possible l'ensemble des pièces étoiles, nous vous indiquerons leurs emplacements respectifs dans chaque niveau par le biais de la petite jauge située au-dessus de l'écran (écran du bas), cette dernière faisant état de la position de Mario.

Monde 1

Niveau 1-1

Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

La pièce se situe bien en vue au-dessus de trois blocs placés en amont d'une série de blocs de musique. Ces dernières vous permettront de vous propulser à bonne hauteur pour gagner cette première pièce étoile.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Cette nouvelle pièce est enfermée dans une zone de briques. Utilisez les blocs de musique pour casser les briques puis récupérez la pièce.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau vert qui vous fera apparaître dans une zone bonus. Appuyez sur l'interrupteur puis dépêchez-vous de regagner la fin de la zone afin de récupérer la pièce.

Niveau 1-2

Etoile 1 : Entre le 3ème et le 4ème échelon de jauge

Utilisez deux interrupteurs " pow " pour pouvoir détruire les blocs retenant cette pièce-étoile prisonnière.

Etoile 2 : 4ème échelon de jauge

Utilisez le tuyau jaune pour accéder à un niveau bonus. Sautez sur l'interrupteur " P " puis dépêchez-vous d'atteindre la pièce située en bout de course sur la plateforme supérieure.

Etoile 3 : 6ème échelon de jauge

Activez tout d'abord le bloc " pow " à l'aide d'un lancer de carapace, puis utilisez la tenue de Mario boules de feu et arrosez copieusement le tuyau indiqué par une pancarte boule de feu. Attrapez ensuite le Champignon géant qui vient d'apparaître puis précipitez-vous vers le 12ème échelon de jauge pour briser les blocs normalement indestructibles contenant la précieuse troisième étoile du niveau.

Niveau 1-3

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Utilisez Mario tanuki à partir de ce point pour prendre votre envol, ce afin de récupérer la pièce située sur une plateforme vers le 7ème échelon de jauge.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Depuis le lieu qui vous a permis d'obtenir la première pièce, utilisez le pouvoir Tanuki afin d'accéder à un tuyau vert situé sur une plateforme après le 10ème échelon de jauge. Entrez dans le tuyau puis récupérez la pièce, toujours en utilisant le Tanuki.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Cassez les blocs avec votre costume Tanuki puis récupérez cette dernière pièce étoile.

Niveau 1-Tour

Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Sautez en vous aidant du mur sur la gauche afin d'obtenir cette pièce-étoile.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Après avoir activé le drapeau de sauvegarde, continuez à grimper jusqu'à un tuyau rouge qui vous conduira à une pièce secrète contenant la seconde pièce-étoile. Pour l'obtenir, pressez sur l'interrupteur et montez jusqu'au sommet de la pièce avec de récupérer cette dernière.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Attendez que les blocs verts se soient déplacés avant de récupérer la cette étoile.

Niveau 1-4

Etoile 1 : 2ème échelon de jauge

Evoluez de plateforme en plateforme afin d'obtenir cette première pièce étoile.

Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau bleu puis récupérez la pièce-étoile en bout de course.

Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Au niveau d'une grande plateforme champignon, frappez la brique centrale pour faire apparaître une plante montante. Grimpez à cette plante puis appuyez sur l'interrupteur dans la zone bonus. Utilisez enfin les murs afin d'accéder à cette dernière pièce-étoile du niveau.

Niveau 1-5

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Récupérez cette pièce-étoile située au-dessus du gouffre en faisant attention au poisson bleu. Attendez qu'il vous tourne le dos pour la récupérer.

Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune situé plus bas pour accéder à une pièce secrète. Une fois à l'intérieur, descendez récupérer la pièce-étoile en nageant régulièrement, ce afin de ne pas vous faire aspirer par le courant puissant.

Etoile 3 : Après le 11ème échelon de jauge

Entrez dans une pièce cachée par une ouverture vers le haut, au-dessus des poissons. La dernière pièce-étoile du niveau se trouve un peu plus haut.

Niveau 1-A

Pour y accéder

Il suffit de payer les 5 pièces demandées avant le niveau 1-5 pour accéder à ce niveau.

Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Ecrasez les blocs de pierre avec l'attaque aérienne chargée entre les deux tuyaux verts, puis faites de même avec la porte jaune indiquant une flèche rouge. Attrapez ensuite la pièce-étoile située sur les blocs de pierre.

Etoile 2 : 12ème échelon de jauge

Entrez par le haut dans le labyrinthe de tuyaux verts. Une fois que vous apercevrez la pièce-étoile, sur votre droite, avancez légèrement à gauche afin que la porte vous séparant de cette dernière remonte. Attrapez ensuite la pièce-étoile qui vous tend les bras.

Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Après les deux tuyaux en T, sautez dans le vide sur la plateforme pour faire apparaître un bloc secret qui vous permettra de pénétrer dans le tuyau de gauche. Dans cette nouvelle pièce cachée, tuez la plante avec la carapace rouge puis récupérez la pièce-étoile sur la gauche.

Niveau 1-Château

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Cette pièce-étoile se trouve au-dessus de la lave. Attendez simplement qu'une plateforme apparaisse juste en dessous pour récupérer cette dernière sans vous éterniser.

Etoile 2 : 4ème échelon de jauge

Après avoir récupéré la précédente pièce-étoile, utilisez le Tanuki un peu plus loin, sur une plateforme cachée en hauteur pour prendre votre vol afin de gagner cette seconde pièce-étoile en bout de course.

Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Quand vous apercevrez la pièce bloquée par des cases indestructibles, approchez-vous lentement afin que le Whomp

détruit les blocs, action qui libérera l'accès à cette ultime pièce-étoile.

Monde 2

Niveau 2-1

Etoile 1 : Entre le 7ème et le 8ème échelon de jauge

Grimpez sur les blocs jusqu'en haut puis prenez de l'élan et sautez à droite afin d'atterrir sur la plateforme cachée révélant la première pièce-étoile.

Etoile 2 : Entre le 9ème et le 10ème échelon de jauge

Juste après le drapeau de sauvegarde, empruntez le tuyau jaune pour atteindre une pièce cachée. Transformez-vous en Mario boules de feu d'or pour détruire les blocs retenant la pièce-étoile.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Sautez sur la plateforme mobile de gauche puis sur celle de droite pour récupérer cette pièce-étoile.

Niveau 2-2

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Dirigez-vous sous les blocs de pierre sur lesquels un frère marteau est positionné puis frappez l'un des blocs pour abattre votre ennemi. Récupérez ensuite la pièce-étoile juste au-dessus.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune situé entre les deux totems puis, une fois arrivé dans la zone secrète, récupérez la pièce-étoile un peu plus bas.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Grimpez sur le Totem puis, arrivé en haut, partez sur votre gauche pour attraper cette dernière pièce-étoile.

Niveau 2-3

Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Prenez le tuyau jaune situé au plus bas du tableau afin d'entrer dans une nouvelle pièce. Utilisez la carapace de la tortue bleue pour exterminer toutes les plantes carnivores puis descendez récupérer la pièce-étoile.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Détruisez les blocs retenant la pièce-étoile prisonnière en utilisant le Tanuki ou une carapace sur le bloc " Pow ". Récupérez la pièce-étoile désormais accessible.

Etoile 3 : 9ème échelon de sauvegarde

Partez des plateformes ascenseurs puis regagnez la 3ème série de plateformes pour sauter ensuite sur un bloc localisé

plus haut à droite. Evoluez de bloc en bloc pour finalement accéder à cette dernière pièce-étoile.

Niveau 2-Tour

Etoile 1 : 2ème échelon de jaug

Sautez sur le bloc mobile de gauche. Une fois dessus, baissez-vous pour accéder à la petite cavité puis attrapez la pièce-étoile.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Entrez dans une pièce secrète grâce à la porte frappée d'une croix puis grimpez au-dessus de la fameuse pièce afin de récolter le sésame.

Etoile 3 : Dernier échelon de sauvegarde

Avant de regagner la pièce du boss, escaladez le mur complètement à gauche pour accéder un peu plus haut à une plateforme, qui vous permettra de passer sur le mur tombant. La dernière pièce-étoile se situe plus loin à droite.

Niveau 2-Manoir

Etoile 1

Vous trouverez facilement cette première pièce-étoile, sur une plateforme située en hauteur, durant la phase de poursuite avec le Boo géant.

Etoile 2

Toujours durant la poursuite avec Boo, la seconde pièce-étoile apparaît sur votre droite, enfermée dans un carré. Placez-vous au-dessus de la pièce pour que la plateforme s'abaisse afin de libérer l'accès vers l'objet.

Etoile 3

Vous apercevrez la troisième pièce-étoile un peu plus loin durant la poursuite, après des blocs ressorts. Cette dernière bouge constamment. Aussi, mettez-vous face à Boo et utilisez les blocs pour attraper cette dernière pièce étoile.

Niveau 2-4

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Prenez de l'élan et baissez-vous au dernier moment pour récupérer la première pièce-étoile sur la droite.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau jaune pour accéder à une nouvelle zone. Une fois dans cette zone, écrasez les blocs jaunes près des tuyaux pour accéder à un passage secret. Attrapez ensuite la pièce-étoile située au-dessus de quelques blocs.

Etoile 3 : Entre le 12ème et le 13ème échelon

Ne vous jetez pas dans le vide contenant les multiples pièces mais continuez à droite afin d'accéder à un renfort situé plus bas pour obtenir la dernière pièce-étoile.

Niveau 2-5

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Partez libérer le Chomp enchaîné en écrasant le pieu qui le retient prisonnier, afin que ce dernier aille détruire les blocs vous interdisant l'accès à cette première pièce-étoile.

Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau rouge pour atteindre une pièce secrète puis récupérez la pièce-étoile sur la plateforme en prenant garde aux Chomps.

Etoile 3 : 9ème échelon de jauge

Vous voici face à une sorte de dédale de grands blocs jaunes. Descendez jusque tout en bas pour débusquer la dernière pièce-étoile, située à droite d'un Chomp.

Niveau 2-A

Comment y accéder

Il suffit simplement de payer les 5 pièces demandées avant le niveau 2-3.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Utilisez les plateformes mobiles pour grimper le plus haut possible afin de récupérer la première pièce étoile.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Cette pièce-étoile se situe juste avant le drapeau de sauvegarde, en dessous de la plateforme. Pour l'obtenir, utilisez la tenue de Tanuki afin d'utiliser la capacité de vol qui vous permettra de récupérer cette dernière sans mourir. Il faudra faire preuve d'un certain timing.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

En partant du drapeau de sauvegarde, grimpez peu à peu sur les plateformes mobiles en récupérant au passage une carapace, afin de la lancer le moment venu sur la dernière pièce-étoile du niveau, située au sommet de la course.

Niveau 2-B

Comment y accéder

Depuis le niveau 2-manoir : Juste après avoir obtenu la deuxième pièce-étoile, avant la petite plateforme située à droite, collez-vous à gauche pour faire apparaître une plante montante qui vous conduira à la sortie alternative.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers les deux canons surplombant la pièce-étoile puis faites exploser un bob-omb à côté du mur de pierre vous séparant de l'objet. Récupérez enfin la pièce-étoile.

Etoile 2 : Entre le 7ème et le 8ème échelon

Après le drapeau de sauvegarde, laissez-vous glisser dans les sables mouvants pour découvrir une pièce bonus. Une fois à l'intérieur, abattez le bob-omb en l'arrosant de boules de feu sans interruption. La pièce-étoile apparaîtra alors.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

La dernière pièce-étoile se trouve un peu plus loin, en hauteur. Sautez sur un bob-omb après son expulsion d'un canon pour atteindre cette dernière.

Niveau 2-Château

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Montez sur les plateformes en mouvement pour obtenir la première pièce-étoile du niveau, située sur votre route, au-dessus de la lave.

Etoile 2 : Entre le 9ème et le 10ème échelon de jauge

Tapez les blocs précédents la seconde pièce-étoile afin d'acquérir le trampoline, lequel vous permettra d'accéder au sésame sans difficulté.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Continuez en conservant le trampoline gagné précédemment, pour le placer sous un tuyau rouge. Utilisez-le afin d'entrer dans le tuyau et ainsi accéder à une pièce secrète. Transformez maintenant toutes les ombres de pièces en véritables pièces, ce en passant dessus. Ensuite, tapez le bloc situé à gauche du tuyau d'entrée puis appuyez sur le bloc " P " afin de profiter de ces fameux blocs, qui vous donneront accès à cette ultime pièce-étoile.

Monde 3

Niveau 3-1

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Montez sur le tonneau se situant en dessous de la pièce-étoile puis sautez sur un poisson pour être projeté plus haut afin de récupérer cette dernière.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, vous apercevrez une plante sortant d'un tuyau vert placé horizontalement. Attendez qu'elle rentre dans le tuyau puis sautez sur ce dernier afin d'atteindre la pièce-étoile.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

La dernière pièce-étoile est cachée derrière un tonneau qui flotte. Montez sur l'objet et laissez-vous légèrement couler pour récupérer cette dernière.

Niveau 3-2

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers la pièce-étoile en nageant continuellement afin de ne pas vous laisser aspirer par le courant après

l'avoir obtenue.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau jaune situé en bas du tableau puis, une fois dans la zone cachée, nagez vers la pièce en vous jouant des blocs verts mobiles et en évitant les poissons bleus.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Essayez de ne pas attirer les poissons bleus afin de récupérer la dernière pièce-étoile. Attendez que le poisson à épines vous laisse le champ libre pour la récupérer.

Niveau 3-3

Etoile 1 : Entre le 4ème et le 5ème échelon de jauge

Prenez le tuyau jaune situé plus bas pour atteindre une pièce cachée. Frappez ensuite les blocs dans le but de faire apparaître un bloc rouge, qui fera à son tour apparaître des blocs vous permettant d'accéder à la pièce-étoile. Sautez ensuite sur l'araignée lorsqu'elle est au plus bas, afin de pouvoir revenir sur les blocs rouges. Courez ensuite le plus vite possible vers la sortie.

Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Pénétrez dans un niveau secret à l'aide du tuyau jaune puis activez le bloc rouge qui fera apparaître des blocs utiles pour évoluer jusqu'à la pièce-étoile. Sautez ensuite sur l'araignée afin de récupérer le sésame.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Utilisez les toiles d'araignées du bas afin de sauter sur la dernière pièce-étoile de ce niveau.

Niveau 3-Tour

Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Dès le début du niveau, descendez dans l'eau, évitez le poisson puis partez à gauche pour vous laisser glisser dans le petit trou du bas. Une fois dans cette pièce bonus, partez récupérer la première pièce-étoile.

Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Pendant l'ascension, attrapez la seconde pièce-étoile après avoir évité les poissons-squelettes.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Évitez les courants puis partez à gauche et engouffrez-vous dans le tuyau vert afin d'accéder à une nouvelle pièce contenant l'ultime pièce-étoile de la tour.

Niveau 3-4

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Sautez simplement sur la chenille afin de vous propulser vers la première pièce-étoile.

Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Une fois que l'eau-poison se sera retirée, courez au plus vite vers la droite pour attraper la pièce-étoile et revenez au pas de course afin de ne pas vous faire piéger par la montée des eaux.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Cette-fois encore, attendez que l'eau-poison descende puis partez récupérez la dernière pièce-étoile située dans un petit renforcement en hauteur.

Niveau 3-Manoir

Etoile 1

Récupérez cette première pièce-étoile dans la seconde zone de la Ghost House, en hauteur, au niveau de la plateforme des fantômes.

Etoile 2

Rendez-vous dans la quatrième zone de la Ghost House, après un escalier descendant. Grimpez sur la plateforme du centre pour vous laisser porter par les fantômes. Arrivé au sommet, sautez sur celle de gauche et attendez d'être à hauteur de la pièce-étoile.

Etoile 3

Toujours dans la quatrième zone de la Ghost House, passez de plateforme en plateforme de manière à atteindre la porte du haut, à droite. Ouvrez la porte puis, une fois dans cette pièce, prenez une plateforme afin de vous rapprocher de l'ultime pièce-étoile située au plus haut.

Niveau 3-5

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Lorsque vous apercevez la première pièce-étoile, encerclée par des blocs incassables, poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir une boule de pierre géante. Suivez cette dernière dans sa course et attendez qu'elle détruise les fameux blocs avant de récupérer le précieux.

Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Utilisez le tuyau jaune du bas (en dessous et légèrement à droite du tuyau bleu) pour accéder à une nouvelle salle. Une fois à l'intérieur, avancez en évitant les méduses, ce jusqu'à la fin de la pièce, afin de récolter la pièce-étoile.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Cette dernière pièce-étoile est à nouveau prisonnière de blocs incassables. Comme précédemment, continuez à avancer jusqu'à apercevoir une pierre qui roule, laquelle libèrera cette ultime pièce-étoile du niveau.

Niveau 3-A

Comment y accéder

Il suffit de payer les 5 pièces demandées après le niveau 3-1.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Placez-vous au plus haut de ce tableau pour récupérer cette première pièce-étoile en profitant du fort courant qui vous entraîne.

Etoile 2 : Entre le 6ème et le 7ème échelon de jauge

Laissez-vous glisser en bas à gauche dans le trou afin d'accéder à une pièce secrète. Une fois à l'intérieur, pensez à couper le courant à l'aide de l'interrupteur et récupérez la pièce-étoile.

Etoile 3 : Entre le 11ème et le 12ème échelon de jauge

Pour récupérer cette dernière pièce-étoile, soyez vigilant car un courant fort vous entraîne à nouveau. Evitez soigneusement les poissons à piques en restant bien au milieu afin de ne pas rater cette dernière pièce-étoile, qui se situe légèrement plus haut.

Niveau 3-B

Comment y accéder

Depuis le niveau 3-4 : Avant-dernier échelon de jauge : Au lieu de pénétrer par le tuyau vert de fin de niveau situé en haut, attendez que l'eau baisse et utilisez soit la tenue de Tanuki, soit une carapace, afin de casser les briques et d'accéder au passage du dessous, qui vous conduira à la sortie alternative par le tuyau rouge.

Spécial : Dès le début de ce niveau, optez pour le tuyau rouge.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Une fois le niveau lancé, soyez le plus précis possible et sautez sur la tortue verte au bon moment afin de gagner cette première pièce-étoile.

Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Soyez vigilant afin de ne pas louper le tuyau vert vertical situé au plus haut d'une plateforme. Une fois dans ce niveau bonus, sautez de missile en missile afin d'accéder enfin à la seconde pièce-étoile.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Récupérez la dernière pièce-étoile en sautant sur les briques en haut à droite, puis à gauche un peu plus haut et extirpez-vous rapidement du traquenard avant que le défilement de l'écran ne vous soit fatal.

Niveau 3-Château

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez les plateformes à droite de la première pièce-étoile pour passer légèrement au-dessus de cette dernière, ce afin de vous faire tomber dessus au moment opportun.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Sautez simplement sur la plateforme située au raz de l'eau pour obtenir cette seconde pièce-étoile, mais quittez les lieux immédiatement après afin de ne pas vous faire piéger par les scies qui vont apparaître.

Etoile 3 : Dernier échelon de jauge

Passez à droite de la porte menant au boss puis sautez le long du mur pour faire apparaître un bloc. A l'aide de ce dernier, sautez en haut à droite dans le but d'accéder à une pièce secrète contenant la dernière pièce-étoile de ce monde 3.

Monde 4

Niveau 4-1

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Cramponnez-vous sur la corde surplombant la première pièce-étoile et les quatre pierres qui roulent. Attendez le bon moment pour sauter sur le bloc jaune du milieu, qui vous amènera rapidement vers le sésame après quelques instants de patience.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, récupérez une plume de Tanuki si vous n'en avez pas déjà une puis passez le trou, évitez la pierre, allez au bout du chemin et, enfin, prenez votre élan en repartant à gauche pour vous envoler. La pièce-étoile se situe pour ainsi dire au-dessus du trou, plus haut, sur une plateforme.

Etoile 3 : Entre le 10ème et le 11ème échelon de jauge

Redescendez, poursuivez votre route en grimpant tout au-dessus de cette embûche de glace puis, arrivé au sommet (un peu avant le cercle bonus jaune), prenez de l'élan et sautez à gauche afin de découvrir la dernière pièce-étoile.

Niveau 4-Manoir

Etoile 1

Une fois dans la seconde pièce/zone du manoir, suivez le mur jusqu'à une plateforme montante. Prenez cette dernière puis, arrivé au sommet, récupérez la pièce-étoile à gauche.

Etoile 2

Continuez toujours en suivant le mur puis, après l'escalier, escaladez en prenant appui sur les murs pour atteindre la seconde pièce-étoile.

Etoile 3

Continuez toujours en suivant le mur à droite, montez par les petites plateformes et attrapez cette seconde pièce-étoile sur votre gauche.

Niveau 4-2

Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Prenez votre élan sur la plateforme située entre deux tuyaux rouges puis sautez vers la première pièce-étoile.

Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Prenez le tuyau rouge localisé plus bas pour accéder à une pièce secrète. Accélérez ensuite le plus vite possible sur les blocs de pierre afin d'avoir le temps de récupérer la pièce-étoile située en hauteur car il vous faudra beaucoup d'élan pour l'obtenir.

Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Attrapez une carapace afin d'atteindre la dernière pièce-étoile située au-dessus d'un trou. Lancez cette dernière pour récupérer le sésame.

Niveau 4-Tour

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

La première pièce-étoile se situe plein centre de l'écran pendant l'ascension, entre deux plantes squelettes. Sautez pour la récupérer puis dégagez-vous immédiatement après afin de ne pas vous faire croquer.

Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Transformez-vous en mini-Mario et utilisez le mini-tuyau vert au sommet de la tour avant la porte. Sautez simplement pour récupérer cette seconde pièce-étoile.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Cette-fois encore, la pièce-étoile apparaîtra d'elle-même sur votre route. Attrapez-là simplement en vous méfiant de la plante-squelette géante.

Niveau 4-3

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Servez-vous d'une carapace pour détruire le bloc de pierre renfermant la première pièce-étoile de ce niveau.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Continuez sur votre droite après avoir vu la pièce-étoile située en hauteur. Grimpez sur un bloc en suspens et prenez un maximum d'élan afin de sauter en direction du sésame.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Prenez de l'élan pour récupérer la dernière pièce-étoile située en hauteur au niveau de la pente glacée.

Niveau 4-4

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Utilisez le système de balancier des deux plateformes pour récupérer la pièce-étoile. Sautez sur la seconde plateforme afin de faire monter la première puis sautez sur cette dernière pour atteindre la pièce-étoile.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Trouvez une carapace et projetez-là contre le petit bloc situé au niveau du trou après la grande plateforme du bas. Vous ferez ainsi apparaître une liane qui vous mènera à un tableau caché. Attrapez ensuite la pièce-étoile en prenant de

l'élan sur les plateformes.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Passez de plateforme mobile en plateforme mobile pour prendre de l'élan et récupérer cette dernière pièce-étoile qui vous tend les bras.

Niveau 4-5

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau jaune vertical situé en haut du tableau, au niveau du tuyau bleu horizontal. Sautez maintenant au-dessus de la pièce puis exécutez une attaque chargée avant d'atteindre l'eau, action qui vous permettra de récupérer la pièce-étoile malgré le courant.

Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Passez sous la pièce-étoile sans essayer de l'attraper de suite car des blocs invisibles vous en empêcheront. Remontez simplement quelques mètres plus loin afin d'accéder à cette dernière par le haut.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau vert du bas, après la pancarte avec la flèche. Une fois dans cette nouvelle zone, utilisez l'interrupteur puis dépêchez-vous de récupérer la pièce-étoile.

Niveau 4-A

Comment y accéder

Payez simplement les 5 pièces demandées avant le niveau 5-Manoir.

Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Utilisez l'attaque de charge sautée pour écraser les blocs de pierre et atteindre la première pièce-étoile située plus bas.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Placez-vous sur la petite plateforme sous le tuyau bleu en prenant garde aux Goombas qui apparaissent régulièrement. Prenez de l'élan puis attrapez cette première pièce-étoile.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Transformez-vous en mini-Mario après avoir sauté sur les blocs situés au-dessus d'une petite plateforme champignon de couleur verte, l'un d'eux faisant apparaître un mini-champignon. Passez ensuite par le petit passage pour récupérer la pièce-étoile.

Niveau 4-B

Comment y accéder

Depuis le niveau 4-Manoir : Dans la salle 2, lorsque les deux gros murs vous encadrant avancent vers la droite, dirigez-vous vers une pièce secrète située en haut à droite, ce en utilisant les murs (attention au timing, vous n'aurez

qu'une seule occasion) et afin de débusquer la sortie alternative en empruntant la porte.

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Contournez légèrement cette pièce-étoile située sur le chemin des boules électrisées, afin d'évoluer dans le même sens que ces dernières, ce dans l'optique de récupérer le sésame.

Etoile 2 : Entre le 8ème et le 9ème échelon de jauge

Faites usage de l'attaque de charge sautée pour détruire les blocs de pierre vers le bas. Progressez plus bas et attrapez la pièce-étoile située dans une cavité en hauteur, ce en vous méfiant des boules électrisées.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

N'essayez pas de sauter vers la pièce-étoile située au-dessus du gouffre au niveau des boules électrisées mais récupérez plutôt une carapace et projetez-là-là sur la fameuse étoile.

Niveau 4-C

Comment y accéder

A partir du niveau 4-Tour : 11ème échelon de jauge : Sur la gauche d'une plante carnivore squelette géante se trouve un tuyau bleu horizontal. Entrez par cette voie qui vous guidera vers la sortie alternative.

Etoile 1 : 8ème échelon de jauge

Prenez simplement un peu d'élan à l'aide des murs de pierre pour récupérer cette pièce-étoile. Méfiez-vous toutefois de la créature se terrant derrière le dernier mur de briques.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, récupérez le tuyau vert en passant sur des plateformes mobiles puis en remontant au plus haut vers la gauche. Une fois dans le niveau caché, utilisez les blocs " pow " pour abattre les ennemis et récupérez tranquillement la pièce-étoile située au-dessus.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Vers la fin du niveau, lorsque vous apercevez les deux monstres noirs encadrant le tuyau vert horizontal, continuez à droite puis grimpez sur les murs pour atteindre la dernière pièce-étoile de ce niveau.

Niveau 4-Château

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Frappez le bloc " P " situé sous cette première pièce-étoile puis utilisez les blocs de pierre qui viennent d'apparaître, afin d'accéder à cette dernière.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Attendez simplement que la boule aux piques s'éloigne pour attraper tranquillement cette seconde pièce-étoile du château.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau rouge pour accéder à une pièce secrète. Sautez maintenant de plateforme mobile en plateforme mobile pour évoluer jusqu'à l'ultime pièce-étoile située plus haut. Vous pouvez aussi utiliser la fonction vol de votre Tanuki si vous en possédez un en réserve.

Monde 5

Niveau 5-1

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Servez-vous de la corde ressort pour attraper cette première pièce-étoile qui se situe au milieu de quatre rangées de blocs rotatifs un peu plus haut.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Toujours en hauteur, sautez sur un triangle de cordes entourant la pièce-étoile. Positionnez-vous sur la corde du haut et attendez que cette dernière descende toute seule afin de récupérer l'étoile.

Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Un peu plus loin sur une corde, frappez dans le vide (au milieu de cette corde) afin de faire apparaître un bloc qui libèrera une plante montante. Utilisez-là pour accéder à un monde secret. Sautez maintenant sur les tortues volantes dans le but de récolter cette dernière pièce-étoile.

Niveau 5-2

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Récupérez la première pièce-étoile située après trois tuyaux verts en évitant simplement les plantes carnivores.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Tuez le Lakitu puis utilisez son nuage pour monter au plus haut, ce dans l'optique de trouver un tuyau vert qui vous mènera à un niveau caché. Une fois dans ce niveau, tuez la tortue et projetez sa carapace plus bas afin de tuer les plantes carnivores et récupérer la pièce-étoile.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Tuez une nouvelle fois un Lakitu pour prendre son nuage et montez au plus haut dans le but d'entrer dans un nouveau tuyau caché. Une fois dans cette zone cachée, récupérez à nouveau un nuage de Lakitu et évoluez jusqu'à la fin du niveau pour gagner cette ultime pièce-étoile.

Niveau 5-3

Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, entrez dans le dernier tuyau vert d'une série de trois, afin d'être propulsé vers la première pièce-étoile.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Au même endroit, en conservant une tenue mini-Mario en réserve, pénétrez cette-fois dans le second tuyau qui vous mènera un peu plus haut. Continuez à progresser sur la droite en sautant de rangées de tuyaux en rangées de tuyaux. Arrivé à un gros tuyau, transformez-vous en mini-Mario puis pénétrez dedans afin d'être propulsé vers la pièce-étoile

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Avancez jusqu'à tomber sur une série de tuyaux. Entrez dans le troisième qui vous expédiera vers la dernière pièce-étoile de ce niveau.

Niveau 5-Tour

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

A partir de la grande grille principal, sautez sur la droite sur une grille plus petite (une tortue verte est positionnée dessus), afin de récupérer la première pièce-étoile.

Etoile 2 : 13ème échelon de jauge

Toujours sur la droite à partir de la grille principale pendant la montée, sautez furtivement sur le renfort de pierre pour gagner la pièce-étoile.

Etoile 3 : 14ème échelon de jauge

Un peu plus loin mais cette-fois sur la gauche, procédez de la même manière en sautant furtivement sur le renfort de pierre, histoire de glaner l'ultime pièce-étoile de la tour.

Niveau 5-4

Etoile 1 : 7ème échelon de jauge

Récupérez une carapace afin de la projeter sur cette première pièce-étoile qui se trouve sur votre chemin, au niveau d'un trou.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Utilisez la plateforme montante rose qui vous mènera tout droit vers un niveau caché. Attrapez ensuite la pièce-étoile à partir de la plateforme.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Récupérez une carapace et projetez-là sur cette dernière pièce-étoile placée plus bas entre deux plateformes.

Niveau 5-5

Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau rouge puis à la sortie, montez sur les canons à gauche, action qui fera apparaître la pièce-étoile.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau vers le bas qui vous redirigera vers un niveau caché. Dirigez-vous ensuite vers la fin de ce dernier pour découvrir la pièce-étoile.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Sautez sur la pièce-étoile se situant en bas au niveau du vide, mais attendez qu'un missile soit positionné dessous, afin de vous permettre de rebondir vers la plateforme verte et d'éviter ainsi la chute mortelle.

Niveau 5-6

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Descendez le plus possible puis partez à gauche pour activer l'interrupteur, ce qui vous permettra de récupérer la pièce-étoile.

Etoile 2 : Entre le 11ème et le 12ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau vert pour aboutir dans une zone cachée. Attrapez maintenant le trampoline et positionnez-le sur la plateforme mobile afin de récupérer la pièce-étoile.

Etoile 3 : 8ème échelon de jauge

Grimpez jusqu'à la plante carnivore géante et arrosez le tuyau boules de feu grâce à la tenue Mario de Feu, action qui fera apparaître un Mega Champignon. Après l'avoir récupéré, dirigez-vous à toute vitesse vers la fin du niveau, pour récupérer la pièce-étoile cachée derrière de blocs incassables.

Niveau 5-Manoir

Comment y accéder

A partir du niveau 5-1 : 10ème échelon de jauge : A droite de la 3ème pièce-étoile se situe une corde. Grimpez dessus et tapez dans le vide pour faire apparaître une plante montante. Arrivé au sommet, aidez-vous des tortues volants pour terminer ce niveau qui ouvrira l'accès au manoir.

Etoile 1

Au début du manoir, passez le premier balancier puis, une fois sur le second balancier, descendez au plus bas de celui-ci. Attendez qu'il soit complètement à droite pour sauter sur une plateforme mouvante. Attrapez ensuite la pièce-étoile sur la droite.

Etoile 2

Une fois dans la seconde salle du manoir, avancez puis grimpez au second poteau jaune et blanc. Ramassez les pièces qui vous guideront tout droit vers la seconde pièce-étoile.

Etoile 3

Redescendez par le poteau bicolore puis grimpez au poteau suivant. Montez les marches afin de débusquer cette ultime pièce-étoile du manoir.

Niveau 5-A

Comment y accéder

Depuis le niveau 5-Manoir : Dans la première salle, sur le second gros balancier en blocs. Tapez dans le vide non loin

de la plateforme stable à droite afin de faire apparaître une plante grimpante. Montez pour accéder à la sortie alternative.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Récupérez la première pièce-étoile en sautant sur une tortue volante, ce afin d'être propulsé vers le sésame qui se situe un peu plus haut sur votre route.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Depuis le bateau volant, sautez sur la troisième colonne afin de récupérer la pièce étoile se situant à gauche, au niveau de la première colonne.

Etoile 3 : 12ème échelon

Récupérez cette dernière pièce-étoile sur votre route, soit en prenant suffisamment d'élan, soit en sautant sur une tortue volante.

Niveau 5-Château

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Faites apparaître un bloc caché en tapant dans le vide entre le second et le troisième bloc point d'interrogation. Passez au-dessus et tapez à nouveau dans le vide pour faire apparaître d'autres blocs, qui vous permettront d'accéder à tuyau rouge en haut à droite. Vous trouverez la première pièce-étoile ici même.

Etoile 2 : Entre le 7ème et le 8ème échelon de jauge

Sautez sur la grille qui se trouve au niveau de la pièce-étoile afin de récupérer cette dernière, ce en vous laissant tomber de la grande grille supérieure au bon moment. Le timing sera ici crucial.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Laissez-vous emmener par la grille rectangulaire vers la pièce-étoile puis sautez sur la grille carrée du dessus tout de suite après l'avoir obtenue.

Monde 6

Niveau 6-1

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Attrapez la première pièce-étoile sur votre route, sur une plateforme de pierre.

Etoile 2 : 13ème échelon de jauge

Attendez qu'une pierre de Volcan s'écrase sur les blocs incassables pour récupérer la seconde pièce-étoile sur votre route.

Etoile 3 : Dernier échelon de jauge

Juste avant le drapeau de fin de niveau, collez-vous au bloc principal qui permet de prendre son élan et sautez dans le

vide pour faire apparaître un bloc et une liane, qui vous mènera à la troisième pièce-étoile.

Niveau 6-Manoir

Etoile 1

Dans la première salle du manoir, avancez normalement puis, après avoir chuté vers les deux portes, partez à droite, passez les portails jaunes puis grimpez progressivement afin de trouver la première pièce-étoile.

Etoile 2

Dans la seconde salle du manoir, partez de suite à droite et ouvrez la première porte. Appuyez ensuite sur l'interrupteur jaune et courez jusqu'à la première porte à gauche. Pressez l'interrupteur qui est apparu, montez par les escaliers et ouvrez la porte. Descendez, appuyez sur un nouvel interrupteur et partez récupérer la pièce-étoile sur la droite.

Etoile 3

Prenez ensuite la porte qui vous ramènera au début de cette seconde salle. Partez à droite, prenez la porte au bout de votre course. Appuyez sur l'interrupteur et repassez au-dessus pour prendre la porte sur la plateforme. Passez le premier Boo géant en partant à droite puis évoluez jusqu'à apercevoir le second Boo géant. Faites avancer ce dernier afin d'appuyer sur l'interrupteur qu'il dissimulait. Entrez par la porte qui vient d'apparaître puis appuyez encore une fois sur un interrupteur dans cette salle avant de monter le plus vite possible pour récupérer la dernière pièce-étoile de ce manoir.

Niveau 6-2

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Montez sur la plateforme se situant à côté de la pièce-étoile pour attraper cette dernière.

Etoile 2 : 12ème échelon de jauge

Récupérez la seconde pièce-étoile sur votre route en cassant les blocs de pierre la retenant.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Attrapez une bob-omb et lancez-là sur le mur incassable à gauche afin de débusquer la dernière pièce-étoile.

Niveau 6-3

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez une carapace pour casser les briques puis placez-vous sur la plateforme en vous baissant. Attendez que cette dernière vous place au niveau de la pièce-étoile pour enfin l'attraper.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune placé en contre-bas d'un tuyau bleu afin d'entrer dans une pièce secrète. Tuez les frères marteaux en tapant les briques qui se situent en dessous de ce dernier, puis récupérez la pièce-étoile.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

N'entrez pas tout de suite dans le tuyau jaune mais passez au-dessus à droite en grimpant sur les blocs disposés plus haut à gauche, ce afin d'effectuer un saut. Attrapez enfin la pièce-étoile dans cette zone cachée.

Niveau 6-Tour

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Placez-vous sous les deux lance-flammes à droite et tapez-les en sautant afin de les éteindre. Faites de même avec celui du dessus pour accéder enfin à la première pièce-étoile.

Etoile 2 : Entre le 8ème et le 9ème échelon de jauge

Pénétrez par la porte qui se situe à gauche du drapeau de sauvegarde pour accéder à une pièce secrète. Effectuez préalablement une attaque de charge sautée pour éteindre le lance-flamme vous barrant la route. Une fois dans la salle, grimpez jusqu'au-dessus de cette dernière avec calme et patience, ce afin d'éviter les lance-flammes. Récupérez enfin la pièce-étoile tout en haut au centre.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Lorsque vous montez dans la tour à l'aide des plateformes mobiles, jetez un oeil à droite pour apercevoir un bloc lance-flamme situé sous un tuyau vert. Eteignez le lance-flamme en frappant le bloc puis rentrez par le tuyau une fois que la plateforme sera correctement positionnée.

Niveau 6-4

Etoile 1 : 1er échelon de jauge

Dès le lancement de ce niveau, partez complètement à gauche afin de trouver la première pièce-étoile.

Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Tapez le petit bloc isolé, montez dessus et sautez depuis ce socle pour faire apparaître une liane. Grimpez pour accéder au niveau caché puis sautez sur les trois blocs pour accéder enfin à la pièce-étoile.

Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Descendez le long du mur pour vous laisser descendre jusqu'à la dernière pièce-étoile puis sautez immédiatement après afin de ne pas vous laisser tomber dans le vide.

Niveau 6-5

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez le poids de Mario afin de faire pencher la grande plateforme mobile à gauche, de manière à vous permettre d'accéder au tuyau rouge. Entrez dans ce dernier puis, une fois dans la zone cachée, courez vers la fin du niveau afin de gagner la pièce-étoile.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Faites basculer la plateforme mobile vers les blocs incassables retenant la seconde pièce-étoile, afin de faire tomber la boule aux pics, qui cassera alors la barrière.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Utilisez le mouvement de balancier de la plateforme du bas afin d'accéder à celle du dessus, afin de récupérer la dernière pièce-étoile de ce niveau. Méfiez-vous des boules aux pics.

Niveau 6-A

Comment y accéder

En partant du niveau 6-Manoir : Répétez exactement la même opération que celle réalisée pour obtenir la troisième pièce-étoile de ce niveau (voir plus haut) si ce n'est qu'il faudra monter un peu plus haut pour débusquer cette sortie alternative.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Sautez sur la statue squelette afin d'être propulsé en l'air, histoire de glaner cette première pièce-étoile.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Rien de compliqué pour récupérer cette pièce-étoile, qui se trouve sur votre route. Prenez simplement de l'élan puis sautez d'une plateforme à l'autre en récoltant au passage le sésame.

Etoile 3 : 9ème échelon de jauge

Après les plateformes grises, frappez le bloc " ? " situé entre deux blocs de brique. Utilisez ensuite le Tanuki pour prendre de l'élan et planer vers la gauche afin de récupérer cette dernière pièce-étoile.

Niveau 6-B

Comment y accéder

Payez simplement les 5 étoiles demandées par la pancarte avant le niveau 6-3 afin d'accéder à cette zone.

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Utilisez la troisième plateforme mouvante afin de récupérer cette première pièce-étoile située sur votre chemin.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Un peu avant un tuyau vert, montez sur les deux blocs " ? " et frappez dans le vide afin de faire apparaître une liane. Montez jusqu'à ce niveau bonus puis, une fois dans cette zone, évoluez jusqu'à la fin du tableau pour gagner cette pièce-étoile en utilisant la plateforme.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Depuis la plateforme mouvante, montez vers la droite au niveau d'un canon situé sur un gros bloc de pierre afin de débusquer la dernière pièce-étoile du niveau.

Niveau 6-Château

Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers le lance-flamme situé dans la cavité en bas puis attendez qu'il s'éteigne. Une fois éteint, montez dessus et tapez dans le vide pour faire apparaître un bloc. Depuis ce dernier point, sautez en haut à droite pour atteindre une zone cachée et attraper la pièce-étoile.

Etoile 2 : 6ème échelon de jauge

Depuis la plateforme verte mouvante, arrangez-vous pour atteindre le plus vite possible la pièce-étoile située à droite, au-dessus de deux bloc de pierre car le temps vous est compté.

Etoile 3 : 8ème échelon de jauge

Montez sur les petits blocs se situant au-dessus de la pièce-étoile, elle-même positionnée au-dessus de la lave. Attendez que le bloc descende, attrapez le sésame et sautez immédiatement après sur le tapis afin de ne pas y laisser la vie.

Monde Champignon

Comment y accéder

Depuis le niveau 1-Tour : 9ème échelon de jauge : Après le drapeau de sauvegarde, entrez par la porte comportant une croix. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers la droite après que les blocs mobiles verts aient libérer le passage. Entrer dans le trou pour accéder au monde champignon.

Niveau Champignon-1

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Entrez dans le tuyau jaune encerclé de plusieurs gros blocs de couleurs pour atteindre un niveau caché. Une fois à l'intérieur, descendez jusqu'en bas à l'aide des " pow ", puis récupérez la pièce-étoile localisée en bas à gauche.

Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Pénétrez dans le tuyau jaune sous les blocs de couleurs pour aboutir à une zone cachée. Tapez sur les blocs " ? " pour gagner la tenue " fleur de feu ", qui vous permettra de casser les blocs retenant la pièce-étoile prisonnière.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Aidez-vous d'une carapace pour accéder à la plateforme verticale jaune (la première d'une série de trois colorées). Utilisez ensuite la tortue rouge située sur la seconde plateforme pour accéder plus haut. Montez à l'étage au-dessus pour récupérer la pièce-étoile ?

Niveau Champignon-2

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Nagez au plus vite afin d'avoir le temps de récupérer cette pièce-étoile située plus bas à droite dans une cavité. Vous devez vous dépêcher afin de ne pas être séparé de cette dernière par une barrière qui va sortir du sol.

Etoile 2 : 11ème échelon de jauge

Attendez que le poisson-épines descende pour empocher cette seconde pièce-étoile.

Etoile 3 : Un peu après le 12 échelon de jauge

Utilisez le tuyau vert en haut à gauche afin d'aboutir à une zone secrète. Une fois dans cette pièce, montez tout en haut à gauche en vous méfiant des poissons et notamment du gros poisson vert, avant de récupérer la pièce-étoile.

Niveau Champignon-Manoir

Etoile 1

Dans la première pièce de ce manoir, partez directement à gauche et entrez par la porte. Une fois à l'intérieur, appuyez sur l'interrupteur pour révéler la pièce-étoile.

Etoile 2

Dans la quatrième pièce du manoir, dirigez-vous vers les trois portes localisées au-dessus d'escalier. Prenez celle du milieu puis, une fois à l'intérieur, montez activer l'interrupteur au plus haut de la pièce avant d'attraper la pièce-étoile qui vient d'apparaître plus bas.

Etoile 3

Dans la cinquième pièce du manoir, dirigez-vous les trois interrupteurs alignés et activez d'abord le second, puis le troisième. Cette action fera apparaître un chemin qui vous conduira à deux passages. Entrez par le second puis actionnez l'interrupteur jaune. Partez maintenant dans le premier passage afin d'obtenir la pièce-étoile.

Niveau Champignon-4

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Placez-vous sur un bloc solide (entre les deux plateformes tombantes) et avancez normalement comme pour tomber dans le vide. Cette action vous fera tomber directement sur la pièce-étoile. Sautiez immédiatement après vers la plateforme du dessus afin de ne pas être emporté par la plateforme tombante.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Ne sautez pas tout de suite vers la pièce-étoile située sur une plateforme tombante mais évoluez plutôt vers les plateformes montantes. Une fois à bonne hauteur, sautez à gauche pour attraper cette dernière puis reprenez rapidement votre route en partant à droite.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

A peine plus loin, utilisez une carapace, votre Tanuki ou une attaque-écrasée (en passant par le dessus) pour obtenir la pièce-étoile enfermée dans les blocs de pierre.

Niveau Champignon-A

Comment y accéder

Depuis le niveau Champignon-1 : Sur la gauche de la troisième pièce-étoile, sautez dans le vide afin de dévoiler deux blocs cachés. L'un d'eux renferme une plante montante. Montez et suivez le chemin pour accéder à cette sortie alternative.

Etoile 1 : 2ème échelon de jauge

Récupérez cette première pièce-étoile en prenant de l'élan puis en vous baissant au dernier moment afin d'entrer dans la cavité contenant le sésame (à gauche).

Etoile 2 : 5ème échelon de jauge

Lors de l'ascension, prenez la voie de droite afin d'accéder à cette seconde pièce-étoile.

Etoile 3 : Un peu après le 10ème échelon de jauge

Dirigez-vous vers la droite du tableau afin d'attraper la dernière pièce-étoile en évitant les deux boules à piques.

Niveau Champignon-B

Comment y accéder

Depuis le niveau Champignon-Manoir : Dans la dernière salle, au niveau des trois interrupteurs, activez d'abord le second puis le troisième pour faire apparaître un chemin. Prenez ensuite le deuxième passage en haut puis pressez l'interrupteur pour faire apparaître la porte qui vous permettra d'aboutir à la sortie alternative.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Prenez la liane montante qui se situe à droite de la pièce-étoile en hauteur. Une fois que vous serez suffisamment haut, sautez simplement à gauche pour la récupérer.

Etoile 2 : Entre le 7ème et le 8ème échelon de jauge

Lorsque vous montez sur les lianes, placez-vous au niveau de la pièce-étoile à droite pour finalement sauter vers elle.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Sautez simplement d'une liane vers l'autre afin d'attraper la dernière pièce-étoile qui se trouvera sur votre route.

Niveau Champignon-Château

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Utilisez l'attaque d'écrasement de Mario pour récupérer cette pièce-étoile située plus bas sur un bloc.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Ne prenez pas de suite le tuyau vert de sortie mais continuez sur la droite pour apercevoir et récupérer la seconde pièce-étoile.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Cette ultime pièce-étoile se trouve au niveau de la porte du Boss. Pour l'obtenir, partez au plus loin à droite de la porte puis prenez de l'élan avec la tenue Tanuki en repartant à gauche, ce afin de vous envoler en longeant le mur (avant la fameuse porte du boss) pour atteindre une pièce secrète renfermant le sésame.

Monde Fleur

Comment y accéder

Depuis le monde 3-tour : Après le 9ème échelon de jauge : En mode mini-Mario, suivez le petit bloc qui part vers la droite, afin d'aboutir à un mini-tuyau. Empruntez ce dernier pour débloquer ensuite le niveau fleur.

Niveau Fleur-1

Etoile 1 : 3ème échelon de jauge

Attendez que la ligne de blocs verts mobile soit au niveau de la pièce-étoile, un peu plus bas, pour attraper cette dernière.

Etoile 2 : 7ème échelon de jauge

Toujours à l'aide de la ligne de blocs verts mobile, récupérez la pièce-étoile qui se trouve en haut à droite du mini-tuyau vert.

Etoile 3

Cette dernière pièce-étoile se trouve au-dessus du vide entre un tuyau bleu et un tuyau jaune. Pour ne pas prendre de risque, récupérez une carapace verte un peu plus loin puis jetez-là entre ces deux tuyaux depuis le haut, histoire de glaner le sésame.

Niveau Fleur-Manoir

Etoile 1

Au début du niveau, lorsque vous commencez à grimper à l'aide des toiles d'araignée, choisissez la voie de droite pour gagner la première pièce-étoile.

Etoile 2

Un peu plus haut sur la gauche, grimpez de manière à vous retrouver sur la plateforme surplombant la seconde pièce-étoile. Tapez le bloc " ? " pour obtenir la pièce-étoile, action qui fera disparaître les blocs incassables retenant cette dernière.

Etoile 3

Après la longue chute jusqu'à dans l'eau occasionnée par la précédente action, continuez à droite pour finalement apercevoir la pièce-étoile cachée sous un escalier. Essayez d'avoir un peu d'avance sur le gros Boo afin de récupérer tranquillement le précieux.

Niveau Fleur-2

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

Récupérez la pièce-étoile en sautant sur les araignées, sur votre chemin.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Utilisez la roue aux quatre plateformes et restez dessus afin d'évoluer jusqu'à une petite cavité contenant la pièce-étoile, accessible uniquement par ce biais-là.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Pour attraper la dernière pièce-étoile placée juste au-dessus de l'eau poison, sautez d'araignée en araignée en faisant attention à votre timing. La tenue Tanuki vous donnera plus de souplesse à ce niveau.

Niveau Fleur-3

Etoile 1 : 6ème échelon de jauge

Grimpez au sommet d'une pyramide de plateformes trampolines pour récupérer la pièce-étoile qui se cache un peu plus haut dans le ciel.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Frappez les blocs " ? " pour obtenir le mini-champignon puis, sautez sur le Koopa volant qui dessinent un cercle dans le ciel, ce afin d'accéder à un mini-tuyau vert indiqué par une flèche de pièces. Une fois dans cette nouvelle zone, avancez et prenez le tuyau vert qui vous conduira à la pièce-étoile.

Etoile 3 : 10ème échelon de jauge

Cette-fois encore, utilisez le mini-Mario et sautez sur les Koopa volants afin d'accéder à la dernière pièce-étoile.

Niveau Fleur-A

Comment y accéder

Depuis le niveau Fleur-1 : Une fois que vous aurez récupéré la dernière pièce-étoile, tapez puis placez-vous sur le bloc " ? " qui vole. Ce dernier vous conduira à la sortie alternative.

Etoile 1 : 4ème échelon de jauge

La première pièce-étoile se trouve sur votre chemin. Sautez simplement sur la plateforme en haut pour la récupérer.

Etoile 2 : 8ème échelon de jauge

Pour attraper cette pièce-étoile qui se situe au-dessus du vide, utilisez une carapace et expédiez-là sur le mur de droite afin d'effectuer un rebond qui vous offrira le sésame.

Etoile 3 : 13ème échelon de jauge

Toujours sur votre route, récupérez la pièce-étoile en sautant sur les cubes de glace en faisant attention aux ennemis à piques.

Niveau Fleur-B

Comment y accéder

Depuis le niveau Fleur-Manoir : Dans la pièce 1, montez jusqu'au sommet puis récupérez l'étoile d'invincibilité au-dessus de la première pièce-étoile afin de faire s'écrouler le sol. Mettez-vous ensuite complètement à droite pour tomber sur une petite corniche avec une pancarte. Suivez la pancarte pour enfin accéder à cette sortie alternative.

Etoile 1 : 5ème échelon de jauge

Tuez le Lakitu pour récupérer son nuage et montez un peu plus haut, légèrement à droite afin de glaner la première

pièce-étoile.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Après avoir passé le drapeau de sauvegarde, tuez le Lakitu pour lui chiper son nuage afin d'accéder au tuyau jaune horizontal qui se trouve un peu plus loin, à droite vers le bas. Une fois dans cette pièce secrète, pressez sur l'interrupteur pour faire apparaître quatre blocs qui vous aideront à obtenir la pièce-étoile.

Etoile 3 : 12ème échelon de jauge

Une fois de plus, récupérez le nuage de Lakitu afin d'accéder à la pièce-étoile qui se situe plus bas, au-dessus du vide.

Niveau Fleur-Château

Etoile 1 : Après le 2ème échelon de jauge

Sur votre chemin, utilisez une bob-omb pour détruire les blocs incassables cachant la pièce-étoile puis lancez-en une seconde afin d'obtenir cette-fois le précieux.

Etoile 2 : 10ème échelon de jauge

Sautez simplement sur le champignon gris trampoline afin de récupérer cette pièce-étoile.

Etoile 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Sur votre route, tapez l'interrupteur jaune se situant en haut afin d'inverser la direction du tapis se situant en bas. Une fois inversé, placez-vous sur le tapis en vous baissant afin d'être conduit vers cette dernière pièce-étoile.

Monde Etoile

Comment y accéder

En terminant le jeu (dernier château du monde 6)

Niveau Etoile-1

Lune 1 : 6ème échelon de jauge

Frappez le bloc de droite situé au-dessus de la pièce-lune, activez-le puis sautez ensuite dans le vide. Tout en bas, un tuyau vert vous propulsera vers cette première pièce-lune.

Lune 2 : 11ème échelon de jauge

Récupérez une carapace puis jetez-là vers la seconde pièce-lune située sous des blocs de pierre, ce une fois que vous êtes placé sur les briques mouvantes.

Lune 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Un peu avant la fin du niveau, contournez l'interrupteur et attrapez directement la pièce-lune.

Niveau Etoile-2

Lune 1 : 3ème échelon de jauge

Montez simplement sur la plateforme mouvante se trouvant en -dessous de la pièce-lune afin de récupérer ensuite facilement cette dernière.

Lune 2 : Après le 9ème échelon de jauge

Attrapez une carapace puis projetez-là ensuite sur la pièce-étoile qui se situe plus bas, entre deux colonnes au-dessus du vide.

Lune 3 : 12ème échelon de jauge

Placez-vous sur la plus petite plateforme mouvante, juste au-dessus de la pièce-lune et attendez que le support descende par lui-même. Après avoir obtenu la pièce-lune, sautez immédiatement sur la plateforme du haut.

Niveau Etoile-3

Etoile 1 : Après le 3ème échelon de jauge

Sautez dans l'eau pour découvrir un petit trou qui vous mènera à la première pièce-lune.

Etoile 2 : 9ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, aidez-vous de deux séries successives de bloc de pierre situé en hauteur pour atteindre la pièce-lune placée plus haut.

Etoile 3 : 11ème échelon de jauge

Evoluez jusqu'à un Whomp géant se situant entre deux petites plateformes en hauteur. Utilisez-le pour accéder à ces plateformes puis, tapez dans le vide une fois positionné sur celle de gauche. Prenez la liane montante qui vient d'apparaître pour accéder à une zone secrète. Accédez ensuite à la plus grande plateforme pour trouver la pièce-lune qui se cache sous le Whomp géant.

Niveau Etoile-4

Lune 1 : 4ème échelon de jauge

Montez progressivement puis sautez sur une haute plateforme sur votre droite afin d'attraper la pièce-lune.

Lune 2 : 12ème échelon de jauge

A la fin du tableau, toujours en mini-mario, récupérez le mini-tuyau vert pour atteindre une pièce secrète. Une fois à l'intérieur, il vous suffit de courir sur l'eau jusqu'au bout afin de récolter le sésame.

Lune 3 : Avant-dernier échelon de jauge

Sautez sur la plateforme surplombant la pièce-lune au bon moment, c'est-à-dire en attendant que le gros-poisson se soit éloigné.

Niveau Etoile-5

Lune 1 : 6ème échelon de jauge

Servez-vous du nuage de Lakitu pour récolter la première pièce-lune située plus haut dans les airs.

Lune 2 : 10ème échelon de jauge

Montez sur la plateforme de balancier se trouvant juste au-dessus de la pièce-lune, attendez qu'elle s'abaisse à son niveau pour la récupérer puis sautez rapidement sur une autre plateforme afin de ne pas finir dans le trou.

Lune 3 : 13ème échelon de jauge

Après avoir récupéré le nuage de Lakitu, grimpez au plus haut afin de trouver un tuyau vert qui vous conduira jusqu'à une zone secrète. Une fois dans cette zone, servez-vous des plateformes pour accéder à la pièce-lune.

Niveau Etoile-6

Lune 1 : 5ème échelon de jauge

Pas de difficulté pour récupérer cette pièce-lune. Avancez simplement en évitant les poissons-squelettes puis récupérer cette dernière en haut dans une petite cavité.

Lune 2 : 6ème échelon de jauge

Empruntez le tuyau violet qui se situe en haut du tableau entre deux parois rocheuses puis, une fois dans la zone secrète, avancez simplement pour glaner la pièce-lune.

Lune 3 : 13ème échelon de jauge

Cette-fois encore, rien de bien compliqué. Evolvez simplement entre les poissons afin de récupérer la pièce-lune qui se trouve sur votre route.

Niveau Etoile-7

Lune 1 : 4ème échelon de jauge

Sautez du bord gauche avant la lave pour atteindre le bord droite après la lave afin de gagner cette première pièce-lune.

Lune 2 : 8ème échelon de jauge

Après le drapeau de sauvegarde, frappez dans le vide entre les deux blocs " ? " afin de faire apparaître une plante montante. Grimpez pour aboutir à une zone cachée et terminer cette dernière pour finalement récupérer le sésame.

Lune 3 : 13ème échelon de jauge

Sautez sur la plateforme tombante entre les deux colonnes de pierre pour récupérer la dernière pièce-lune mais extirpez-vous rapidement afin de ne pas tomber dans la lave.

Niveau Etoile-Château

Lune 1 : Après le 2ème échelon de jauge

Sautez simplement sur la petite grille située au niveau de la pièce-lune pour l'obtenir, rien de compliqué.

Lune 2 : 4ème échelon de jauge

Depuis la corde du haut sur laquelle vous évoluez, sautez sur la grille placée à droite de la pièce de lune puis sautez vers les plateformes mouvantes pour récupérer le précieux. Repartez immédiatement après vous cacher derrière un mur de brique pour éviter l'attaque de la famille Koopa.

Lune 3 : Entre le 6ème et le 7ème échelon de jauge

Restez positionné sur les blocs mobiles verts et attendez que la pièce-lune apparaisse. Partez ensuite la récupérer grâce à la grille puis la corde et revenez rapidement sur votre plateforme verte.

ACCÈDER À LA SEULE MAISON ÉTOILE DU JEU

Trouvez l'intégralité des pièces étoiles du jeu, et dépensez-les toutes. Ainsi, au monde Etoile, une maison champignon (auparavant inexistante) va apparaître et il vous faudra neuf pièces étoiles pour y accéder (après avoir tout dépensé, il vous reste encore, normalement, neuf pièces étoiles).

Cette maison champignon est particulière puisque c'est la seule qui vous permet d'obtenir une Super Etoile d'invincibilité dans votre réserve, contrairement aux autres qui ne livrent que des Fleurs d'Or.

LE SECRET DU BATEAU-SKELEREX (MONDE 6-2)

Au monde 6-2, toute votre épopée réside dans l'avancement du bateau-skelerex. Ce dernier ne sert à rien lors de ses déplacements mais il renferme toutefois un petit secret :

- Attendez qu'il vous dépose sur la rive de fin
- Plutôt que de partir dans le tuyau, revenez sur le bateau-skelerex
- Placez-vous sur sa tête
- Faites une charge au sol sur celle-ci

De ce fait, le bateau-skelerex ouvrira grandement la bouche et crachera une grande fournée de pièces (et parfois des 1 up !).

MÉTHODES POUR ACQUÉRIR BEAUCOUP DE PIÈCES

Voici quelques astuces diverses et variées pour vous permettre de gagner beaucoup de pièces relativement rapidement.

Monde Etoile - 7

Dans ce niveau, avancez toujours tout droit en évitant bien sûr les flammes qui jaillissent et la lave qui frémit. Au bout d'un petit moment, vous devriez croiser des plates-formes posées sur la lave en forme de demi-cercle. Vous remarquerez aussi que des flammes tournent autour de manière régulière. Eh bien ces flammes sont absolument infinies. Avec le costume de la fleur d'or, bombardez-les de votre feu doré et comme vous les tuerez trois par trois, voire quatre par quatre, vous allez vous enrichir rapidement !

Monde Champignon - B

Ici, c'est dès le début du niveau que vous allez devoir vous y mettre. Il y a en effet dès le commencement trois koopas dans votre champ de vision, avec des lianes sur les côtés. Avec votre costume de fleur d'or, sautez sur un koopa, puis ne retombez pas sur le sol mais accrochez-vous à la liane. Sauter sur le deuxième koopa, puis aggripez-vous une fois de plus à la liane. Faites de même avec le troisième koopa, et d'ici-là le premier se sera réveillé. Vous pourrez donc répéter l'opération indéfiniment. Au bout d'un certain temps, vous vous procurerez 50 pièces par saut !

Monde 4 - Château

Après avoir avancé de quelques pas, vous remarquerez une plate-forme avec un skelerex dessus mais aussi deux boules à picots qui tombent à intervalles réguliers à gauche et à droite de vous. Lancez-leur des flammes dorées à chaque fois et sautez sur le skelerex dès qu'il se réveillera puisque cela vous fera également gagner quelques pièces. Puisque les boules à picots tombent assez vite, vous pourrez vous faire pas mal d'argent après avoir quitté ce niveau.

Monde Etoile - 1

Le niveau Etoile - 1 est constitué à 99% de blocs destructibles ! C'est-à-dire que vous pouvez tous les convertir en pièces à l'aide du costume de la fleur d'or. Parcourez le level en ne laissant aucune pièce derrière vous et votre porte-monnaie sera bien plus épais à la sortie de ce niveau !

Monde 5 - Château

Avancez jusqu'à arriver aux trois quarts du niveau (vous pouvez vérifier où vous êtes grâce à la jauge sur l'écran tactile qui indique votre progression). Vous trouverez une plate-forme avec un skelerex dessus, et une grille en hauteur. A l'aide du costume fleur d'or, sautez sur le skelerex puis accrochez-vous à la grille. Attendez qu'il se réveille, puis re-sautez dessus, et ré-acrochez-vous à la grille, et ainsi de suite. Après avoir touché quelques fois le skelerex, vous devrez obtenir 50 pièces par la suite puisque vous ne touchez pas le sol !

📌 LES PIÈCES ROUGES

La récompense pour avoir récupéré les 8 pièces rouges est :

En "mode aventure"

1 champignon de vie

En mode "pièces en folie"

1 champignon doré, soit l'équivalent de 50 pièces (si vous êtes en Mario d'or, le champignon doré vaut 100 pièces)

📌 BONUS AVANT LES BOSS

Dans tous les niveaux Donjons et Châteaux, juste à côté de la grande porte verte menant au boss, il y a toujours un bloc secret contenant une fleur de feu ou un champignon suivant le pouvoir actuel de votre personnage. La plupart du temps, il suffit de sauter en restant accolé à la paroi près de la porte pour le démasquer. Utile pour préparer au mieux le combat contre l'adversaire !

TOUTES LES SORTIES SECRÈTES

Avant toute chose, pour débloquent un niveau où un passage via une sortie secrète, n'activez pas les blocs qui vous permettent d'avoir mario raton laveur blanc (mario invincible).

Monde 1 - Tour

Juste après le drapeau, vous pourrez accéder à une porte. Ouvrez-la, puis vous remarquerez que des blocs verts bougent de toute part et s'échappent par un petit passage à droite. Empruntez le passage afin d'accéder au niveau bonus. Une nouvelle voie se déverrouillera sur la carte du Monde 1 pour aller au niveau 1-Canon qui permet d'accéder au monde Champignon.

Monde 2 - Maison hantée

Juste après la deuxième pièce étoile, vous verrez deux piliers et, en dessous, du vide. Vous devez vous placer à gauche du vide puis vous coller contre le mur de gauche. Sautez pour activer un bloc caché qui fera apparaître une plante-tige. Cette dernière vous mènera à une sortie alternative pour accéder au niveau 2-B.

Monde 3 - Tour

Vers le milieu-fin du niveau, vous apercevrez deux blocs de pierre sur votre passage. Ces derniers vont ensuite bouger et partir vers la gauche et la droite de votre écran. Suivez celui de droite et vous pourrez accéder à un mini tuyau. Si vous êtes en Mini-Mario, vous pouvez emprunter le chemin. Déjouez les divers pièges que vous proposera la salle suivante et, une fois en haut, vous aurez fini le niveau et vous accéderez au niveau 3-Canon.

Monde 3 - 4

Juste avant le dernier tuyau du niveau (vert), vous pourrez en apercevoir un deuxième de couleur rouge se situant juste en-dessous de vos pieds. Prenez une carapace de tortue ou utilisez la queue de Tanuki pour casser les briques de pierre qui bloquent le passage. Gardez un oeil sur la montée des eaux. Après avoir utilisé le tuyau rouge, finissez le niveau pour accéder au niveau 3-B.

Monde 3 - Maison hantée

Il faut être mario tanuki (raton laveur). Il vous faut d'abord trouver la salle où vous aurez le choix des sorties. Rendez-vous à la quatrième salle du manoir, celle avec les 3 portes au plafond. Vous devez passer la deuxième porte (celle à droite de la pièce étoile). Vous pourrez apercevoir que 3 plateformes mobiles vous emmènent vers le haut de la pièce (2 petites et 1 grande) : lors de votre montée, vous pourrez observer une petite ouverture sur votre droite. Essayez d'attirer le fantôme vers vous afin de libérer le passage. Empruntez le chemin et cassez les blocs de pierre qui vous empêchent d'accéder à la porte avec la queue de mario tanuki. Vous aurez accès au raccourci menant au château.

Monde 4 - Maison hantée

Lorsque les murs contrôlés par les fantômes reviennent vers la gauche puis repartent vers la droite, vous pourrez vous appuyer sur le mur derrière vous pour accéder à une porte cachée qui se trouve vers le haut (juste après deux blocs jaunes « ? »). Cette sortie vous donnera un accès au niveau 4-B. Une fois le niveau 4-B fini, vous aurez accès à un raccourci le liant au château.

Monde 4 - Tour

Vers la fin du niveau, vous pourrez observer qu'une plante carnivore sort d'un tuyau bleu, à gauche. Passez à travers ce tuyau et continuez votre chemin jusqu'au drapeau afin de déverrouiller le niveau 4 - C.

Monde 5 - 1

Vous verrez qu'à droite de la première pièce et des tortues se trouve une corde. Montez dessus et placez-vous au milieu. Sautez pour faire apparaître un bloc caché. Grimpez sur la plante-tige en vous aidant du mur coloré à votre droite. Continuez et sautez sur les tortues volantes pour parvenir au drapeau de fin de niveau (ce passage n'est pas facile du tout et vous demandera beaucoup de patience) pour accéder au niveau 5 maison hantée.

Monde 5 - Maison hantée

Une fois dedans, allez jusqu'au deuxième balancier de la première salle. Quand celle-ci bascule vers la droite, essayez de sauter pour apercevoir une ouverture dans le plafond. Dès que vous l'avez vu, vous devez taper un bloc caché en sautant juste en dessous de l'ouverture que vous avez vue. Une plante-tige sortira du bloc et vous mènera à la sortie secrète.

Monde 5 - A

Vous devez prendre le mini-trampoline qui se trouvera au milieu de votre route. Gardez-le jusqu'à la fin du niveau. Une fois arrivé au drapeau, placez-le en dessous des blocs de pierre afin de pouvoir les frapper. Celui de droite est en réalité en plante-tige qui vous mènera à l'autre sortie.

Monde 6 - Maison hantée

- a/ Allez dans la deuxième salle du manoir.
 - b/ Avancez au bout jusqu'à ouvrir la porte qui mène à celle du bas.
 - c/ Dès que vous passez la porte, vous verrez un interrupteur jaune, appuyez dessus et repassez par la porte du haut (celle du b/).
 - d/ Vous verrez un Grand Boo, continuez jusqu'au bout de la salle (tout à droite) jusqu'à vous mettre en face d'un autre Grand Boo, ce dernier est devant un interrupteur jaune. Faites-le bouger jusqu'à vous pour pouvoir le voir et l'utiliser.
 - e/ Sautez dessus et passez par la porte que l'interrupteur vient de faire apparaître.
 - f/ Dans cette petite salle, vous verrez un autre bouton jaune. Activez-le et le passage du haut se libérera, dépêchez-vous de grimper pour attraper la pièce.
 - g/ Grimpez encore plus haut pour atteindre la sortie alternative.
- Ceci vous permettra d'aller au monde 6-A.

Monde Champignon - 1

Sur la plateforme bleue située à gauche de la dernière pièce étoile, vous devez sauter pour faire apparaître des blocs cachés. Une plante-tige sortira de l'un d'entre eux et vous permettra d'accéder à une zone annexe. Au bout, se trouve le drapeau de la sortie alternative. Ceci vous permettra d'accéder au monde Champignon - A.

Monde Champignon - Maison hantée

Dans la dernière salle, vous verrez 3 interrupteurs accrochés sous une plateforme. Activez-les dans cet ordre (de gauche à droite) : 2ème, 3ème. Vous pourrez accéder au chemin du haut (le seul accessible normalement). Vous verrez ensuite deux passages dans le plafond. Montez au deuxième et activez l'interrupteur jaune. Une porte apparaîtra sur votre droite. Prenez-la pour accéder à la sortie secrète.

Monde Fleur - 1

Juste après avoir obtenu la dernière pièce étoile du niveau (après le tuyau jaune), vous verrez deux blocs jaunes « ? ». L'un d'eux vole ! Mettez-vous sur celui de droite et effectuez une attaque écrasement pour l'activer. Laissez-vous emporter par le bloc ailé pour atteindre une zone annexe. Continuez pour atteindre le drapeau de la sortie alternative. Ceci vous permettra d'aller au monde Fleur - A.

Monde Fleur - Maison hantée

Lorsque vous obtenez l'étoile et que le sol et tous les éléments du niveau se transforment en pièces, vous devez vous

plaquer sur le mur de droite et vous laisser descendre. Vous verrez une pancarte avec une flèche rouge. Continuez votre chemin et vous arriverez à la sortie secrète du niveau pour accéder au niveau fleur - B.

Nintendogs + Cats Bouledogue Français & ses Nouveaux Amis

© Nintendo 2011

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

📌 LES PLOTS

Pendant une balade vous pouvez essayer de slalomer entre des plots sans les toucher. Si vous y arrivez, vous verrez un cadeau apparaître.

📌 LE CHEMIN SECRET

Parfois, en vous promenant en ville, vous remarquerez un panneau jaune où vous pourrez voir un chien et son maître se balader, c'est le chemin secret. Si vous y allez, vous y trouverez une multitude de plots et de cadeaux.

📌 TOUTES LES RACES DE CHIENS

Beagle	3400 points
Boxer	3400 points
Bull Terrier	600 points
Cocker Spaniel	2100 points
Golden Retriever	9800 points
Great Dane	5800 points
Jack Russel Terrier	7400 points
Labrador Retriever	5800 points
Maltese	3400 points
Miniature Dachshund	600 points
Miniature Pinscher	2100 points
Miniature Poodle	9800 points
Miniature Schnauzer	5800 points
Pembroke Welsh Corgi	2100 points
Pomeranian	5800 points
Pug	5800 points
Shiba Inu	9800 points
Shih Tzu	600 points

MÉTHODE ALTERNATIVE POUR DÉBLOQUER LES RACES DE CHIENS

Les races de chiens ne se débloquent pas seulement en obtenant suffisamment de points, mais aussi en jouant pendant un certain nombre de jours. Vous devez au moins lancer une partie pour qu'un jour soit comptabilisé. La dernière race du jeu se débloque au bout de 31 jours.

Nintendogs + Cats Caniche Toy & ses Nouveaux Amis

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ TOUTES LES RACES DE CHIENS

Basset de Hound	3600 points
Beagle	3600 points
Cavalier King Charles	2000 points
Chihuahua	5800 points
Cocker Spaniel	3600 points
Dalmatien	7400 points
Daschund	5800 points
German Shepherd	7400 points
Great dane	600 points
Husky	2000 points
Maltese	2000 points
Mini Pinscher	7400 points
Pug	600 points
Shetland	5800 points
Yorkshire	600 points

+ LES PLOTS

Pendant une balade vous pouvez essayer de slalomer entre des plots sans les toucher. Si vous y arrivez, vous verrez un cadeau apparaître.

+ LE CHEMIN SECRET

Parfois, en vous promenant en ville, vous remarquerez un panneau jaune où vous pourrez voir un chien et son maître se balader, c'est le chemin secret. Si vous y allez, vous y trouverez une multitude de plots et de cadeaux.

+ MÉTHODE ALTERNATIVE POUR DÉBLOQUER LES RACES DE CHIENS

Les races de chiens ne se débloquent pas seulement en obtenant suffisamment de points, mais aussi en jouant pendant un certain nombre de jours. Vous devez au moins lancer une partie pour qu'un jour soit comptabilisé. La dernière race du jeu se débloque au bout de 31 jours.

Nintendogs + Cats Golden Retriever & ses Nouveaux Amis

© Nintendo 2011

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

📌 LES PLOTS

Pendant une balade vous pouvez essayer de slalomer entre des plots sans les toucher. Si vous y arrivez, vous verrez un cadeau apparaître.

📌 LE CHEMIN SECRET

Parfois, en vous promenant en ville, vous remarquerez un panneau jaune où vous pourrez voir un chien et son maître se balader, c'est le chemin secret. Si vous y allez, vous y trouverez une multitude de plots et de cadeaux.

📌 TOUTES LES RACES DE CHIENS

Basset de Hound	9800 points
Boxer	5800 points
Bulldog français	9800 points
Bull Terrier	3400 points
Cavalier King Charles Spaniel	5800 points
Chihuahua	600 points
Dalmatien	3400 points
Husky	5800 points
Jack Russel Terrier	600 points
Labrador Retriever	3400 points
Miniature Poodle	9800 points
Miniature Schnauzer	2100 points
Pembroke Welsh Corgi	7400 points
Pomeranien	2100 points
Shepherd allemand	2100 points
Shetland Sheepdog	600 points
Shih Tzu	7400 points
Yorkshire Terrier	7400 points

MÉTHODE ALTERNATIVE POUR DÉBLOQUER LES RACES DE CHIENS

Les races de chiens ne se débloquent pas seulement en obtenant suffisamment de points, mais aussi en jouant pendant un certain nombre de jours. Vous devez au moins lancer une partie pour qu'un jour soit comptabilisé. La dernière race du jeu se débloque au bout de 31 jours.

One Piece Unlimited Cruise SP

© Namco Bandai / Ganbarion 2012

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

📌 TRÉSOR SECRET (BUG)

Allez sur l'île n°1, prenez la pioche, allez à gauche et creuser entre les deux palmiers. Vous trouverez un coffre qui ne figure sur aucune des cartes mais qui ne contient rien.

📌 GALERIE DES PERSONNAGES

Monkey D.Luffy

Se débloquent automatiquement

Monkey D.Luffy (gear 2)

Utiliser la deuxième attaque spéciale de Luffy

Mini-Luffy

Utiliser le gear 3 (attaque spéciale en gear 2)

Cauchemar-Luffy

Le battre en mode aventure ou série de boss

Roronoa Zoro

Se débloquent automatiquement

Nami

Se débloquent automatiquement

Usopp

Se débloquent automatiquement

Roi Dutir

Utiliser la deuxième attaque spéciale de Usopp

Sanji

Se débloquent automatiquement

Tony Tony Chopper (Brain Point)

Se débloquent automatiquement

Tony Tony Chopper (Heavy Point)

Utiliser l'attaque de la touche X de Tony Tony Chopper

Tony Tony Chopper (Walk Point)

Utiliser le mouvement de vitesse de la touche R de Tony Tony Chopper

Tony Tony Chopper (Jumping Point)

Utiliser le mouvement de saut de la touche B de Tony Tony Chopper

Tony Tony Chopper (Guard Point)

Faites-vous toucher par un ennemi après avoir mangé une rumble ball avec Tony Tony Chopper

Tony Tony Chopper (Arm Point)

Utiliser l'attaque de la touche A de Tony Tony Chopper

Tony Tony Chopper (Horn Point)

Utiliser l'attaque en course de Tony Tony Chopper (R + A)

Chopper enragé

Le battre en mode aventure ou série de boss

Nico Robin

Se débloquent automatiquement

Franky

Se débloquent automatiquement

Brook

Se débloquent automatiquement

Eustass Kidd

Le battre en mode série de boss

Crocodile

Le battre en mode série de boss ou marineford

Vivi Nefertari

Utiliser le mode série de boss

Smoker

Le battre en mode série de boss ou marineford

Mihawk

Le battre en mode série de boss ou marineford

Shanks

Terminer le mode marineford ou le battre en mode série de boss

Pauly

Le battre en mode série de boss

Rob Lucci (forme humaine)

Battre Rob Lucci forme leopard/forme hybride en mode série de boss

Rob Lucci (forme leopard)

Battre Rob Lucci forme leopard/forme hybride en mode série de boss

Rob Lucci (forme hybride)

Battre Rob Lucci forme leopard/forme hybride en mode série de boss

Kaku

Battre Kaku (Forme girafe) en mode série de boss

Kaku (forme girafe)

Le battre en mode série de boss

Barbe blanche (Edward Newgate)

Utiliser le mode marineford ou le battre en mode série de boss

Donquihote Doflamigo

Le battre en mode marineford

Borsalino (Kizaru)

Le battre en mode marineford ou série de boss

Monkey D.garp

Le battre en mode marineford ou série de boss

Mr2 Bonclay

Le battre en mode série de boss

Bartholomew Kuma

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

Ener

Le battre en mode aventure ou série de boss

Baggy

Le battre en mode aventure ou série de boss

Kuro

Le battre en mode aventure ou série de boss

Krieg

Le battre en mode aventure ou série de boss

Gecko Moria

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

Wapol

Le battre en mode aventure ou série de boss

Spandam

Le battre en mode aventure ou série de boss

Kuzan (Aokji)

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

Portgas D.Ace

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

Marshall D.Teach (Barbe Noire)

Le battre en mode aventure ou marineford ou série de boss

Arlong

Le battre en série de boss

Calgara

Le battre en série de boss

Boa Hancock

La battre en mode marineford ou en mode série de boss

Emporio Ivankov

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

Jinbei

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

Sakazuki (Akainu)

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

Marco

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

Joz

Le battre en mode marineford ou en mode série de boss

Gardien maléfique

Le battre en mode aventure ou en mode série de boss

Bête maléfique

La battre en mode série de boss

Gardien du destin

Le battre en mode aventure

Gabri

Utiliser le mode aventure

Pantins de boue

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (1 round)

Soldat de la marine

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

Agents secrets

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

Artilleurs de la Marine

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

Officiers de la Marine

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

Agents du Cypher Pol

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (7 rounds)

PX-1

Le battre en mode marineford ou 200 victimes (8 rounds)

Pirates sabreurs

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (2 rounds)

Pirates tireurs

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (2 rounds)

Pirates boxeur

Le battre en mode 200 victimes (2 rounds)

Exécuteurs

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (5 rounds)

Robots

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (5 rounds)

Soldats zombies

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (6 rounds)

Zombies sauvages

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (6 rounds)

Général zombie

Le battre en 200 victimes (6 rounds)

Epéistes

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (4 rounds)

Pugillistes

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (4 rounds)

Gyro-soldats

Le battre en mode aventure (île 4)

Général violet

Le battre en mode aventure ou 200 victimes (4 rounds)

📌 LISTE DES TRÉSORS

Ici sont répertoriés, pour chaque île, tous les lieux où vous pourrez trouver des trésors.

Chaque tiret correspond à un trésor distinct.

Ile n°1

-Empruntez l'échelle après l'avoir construite, puis creusez aux alentours des buissons.

-Avancez un peu au premier bloc de pierre de Gabri, puis allez sur la gauche. Creusez une fois que vous êtes sur les rochers.

-Il faut déjà avoir cassé un rocher pour découvrir un nouveau coin de pêche. Ceci fait, allez dans la caverne, au bout de l'endroit où se situent les boules de poison, et creusez.

Ile n°2

-Descendez dans le creux qui se trouve devant Moria. Ensuite, creusez devant l'arbre.

-Allez sur la gauche avant le bloc de pierre de Gabri, puis grimpez sur les pierres. Donnez un coup de pioche lorsque vous vous trouvez sur la plateforme.

-Allez à l'endroit où se trouve du marbre, après avoir construit le premier pont. Ceci fait, fabriquez le second pont ainsi que l'échelle. Prenez la première à gauche puis montez, enfin creusez près de la pierre.

Ile n°3

-La seconde échelle construite, allez à gauche. Avancez jusqu'à trouver un chemin à gauche, prenez-le puis creusez à droite.

-Creusez le rocher qui mène à une stèle, puis creusez à gauche de celle-ci.

Ile n°4

-Rendez-vous à l'endroit où se trouve la lave, puis allez tout au fond. Passez à droite puis creusez en face de l'arbre.

-Pour obtenir ce trésor vous devrez prendre Brook. En arrivant sur l'île, allez au fond sur la droite là où il y a de l'eau. Courrez sur l'eau avec Brook, puis creusez entre les deux parties d'eau.

📌 TRANSFORMATION EN MONSTER CHOPPER

Les conditions pour pouvoir se transformer en Monster Chopper sont les suivantes :

- jouer en mode Difficile ou plus
- avoir Détermination au Niv.5
- être face à un boss
- avoir très peu de PV

Utilisez alors la Rumble Ball pour déclencher une petite cinématique qui viendra compléter votre métamorphose.

CHANGER LA TENUE DES PERSONNAGES

Pour changer la tenue des personnages, il faut avoir terminé le jeu en mode normal puis recommencer en mode difficile, et se rendre soit dans la chambre des garçons, près du tas de vêtements, soit dans la chambre des filles devant le placard, puis appuyer sur A et choisir la tenue parmi celles proposées.

One Piece Unlimited Cruise SP 2

© Namco Bandai 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 AVENTURE PLUS DIFFICILE

Terminez l'aventure une fois pour pouvoir choisir un nouveau niveau de difficulté.

📌 ATTAQUES COMBINÉES

Pour déclencher une attaque combinée, vous devez avoir suffisamment de PS pour activer le coup spécial et vous assurer que tous les personnages requis sont en état de se battre.

Mouton 600 Pound Jet Cannon

Luffy, Zoro, Sanji

Armée de l'air Power Shot

Zoro, Sanji

Jackpot 600 millions de Berry

Luffy, Zoro, Sanji, Robin, Franky

📌 LA FAUNE TERRESTRE ET MARINE

Faune terrestre

- escargophone** : se promène sur l'avant du Thousand Sunny
- mouette** : non loin de la proue, à côté de l'escargophone
- souris hirsute** : se capture dans la cuisine de Sanji avec un piège, de préférence amélioré
- machaon** : le plus simple pour le capturer est de poser un piège amélioré à côté des plantes à robin
- frelon docteur** : se trouve sur l'île désertique, à l'oasis du milieu de la carte
- scorpion à pinces** : se trouve à côté des deux gros rochers noirs suite au combat contre Eustass Kidd
- scarabée dragon** : se trouve sur les arbres secs, non loin des rochers noirs
- lézard de pierre** : se trouve dans un rocher qui bouge après le pont qu'à construit Franky près du mât
- scarabée atlas** : arbre île 2 après avoir battu Smoker
- scarabée atlas doré** : au même endroit que le scarabée atlas mais son apparition est plus rare
- scarabée tricorne** : au même endroit que le scarabée atlas

- papillon macabre** : près du 1er pont construit par Franky sur l'île 3, à côté du poirier
- phalène démoniaque** : au même endroit que le papillon macabre
- grenouille Zyeux-rouges** : près de la stèle du défi Kaku Lucci
- luciole spirituelle** : se capture un peu partout sur l'île 3, nécessite uniquement le filet à insectes amélioré

- phoenix arc-en-ciel** : se capture sur les plantes blanches de l'île 4
- electro-scarabée** : au même endroit que le phoenix arc-en-ciel
- taupe** : se trouve au nord-est de l'île 4 après avoir atteint la tour et être descendu de l'échelle
- electro-araignée** : se trouve au nord-ouest de l'île 4, accrochée à une toile électrique, nécessite uniquement le filet à insectes amélioré

Faune marine

- méduse joyeuse** : elle se pêche en se penchant par-dessus le rebord du Thousand Sunny
- requin** : il se pêche sur le côté du Thousand Sunny à l'aide de la super canne à pêche
- cyprin royal géant** : il se pêche sur le côté du Thousand Sunny à l'aide de la canne à pêche ultime améliorée au maximum

- queue-fourche** : elle se pêche sur l'oasis de l'île 1
- étoile de mer épineuse** : elle se pêche dans l'oasis au même endroit que la queue-fourchue
- salamandherbe** : elle se pêche après le pont de Franky près du mât de l'île 1
- poisson pikos** : au même endroit que la salamendherbe

- palourde à rayures** : elle se pêche non loin de l'épreuve Shanks Mihawk
- poisson-lune glacé** : il se pêche au même endroit que la palourde à rayures
- raie missile** : au même endroit que la palourde à rayures
- grand tirigius** : au même endroit que la palourde à rayures, requiert la canne à pêche ultime

- poisson-chat ballon** : il se pêche sur le bord d'un rocher accessible uniquement avec le mini mery 2 près de la tour de l'épreuve Lucci Kaku
- langouste bagareuse** : entrée île 3, elle se pêche sur le ponton se trouvant après le gros rocher noir à l'aide de la pioche renforcée
- hydramandrake** : au même endroit que la langouste bagarreuse
- alligator palmipède** : il se pêche sur le rebord uniquement accessible avec le mini merry 2 près de la tour Lucci Kaku, requiert au moins la super canne à pêche

- ange adorable** : il se pêche à l'extrême nord-ouest de la zone en ayant suivi le chemin de gauche dès l'arrivée sur l'île 4
- poisson céleste** : au même endroit que l'ange adorable
- poisson ballon** : au même endroit que l'ange adorable

SE TRANSFORMER EN NIGHTMARE LUFFY

- Il faut posséder 100 ombres (les ombres se trouvent sur les zombies grâce aux billes de sel)
- Il faut avoir 8 personnages K.O (sauf Luffy)

📌 CHANGER LA TENUE DES PERSONNAGES

Pour changer la tenue des personnages, il vous suffit de vous rendre soit dans la chambre des garçons, près du tas de vêtements, soit dans la chambre des filles devant le placard, puis appuyer sur A et choisir la tenue parmi celles proposées.

📌 SE TRANSFORMER EN CHOPPER ENRAGÉ

Pour se transformer en Chopper Enragé, il faut :

- Etre contre un boss.
- Que tout l'équipage soit K.O. sauf Chopper.
- Qu'il ne reste qu'un dixième de la barre de vie.
- Avoir Détermination Niveau 5

Si toutes ces conditions sont remplies, utilisez une Rumble Ball.

📌 LISTE DES TRÉSORS

- Trésor N°1 : Plan Pièges Perfectionnés / île 1 / Pantins de boue
- Trésor N°2 : Visio-Dial / île 1 / Baroque Works
- Trésor N°3 : Élixir Miracle / île 2 / Pirates
- Trésor N°4 : Ombres x50 / île 3 / Zombies
- Trésor N°5 : Moulinet Ultime / île 2 / Marines
- Trésor N°6 : Recette Repas d'Amour / île 4 / Gardiens
- Trésor N°7 : Audio-Dial / île 3 / Exécuteurs
- Trésor N°8 : Plan Super Aspirateur / île 4 / Pacifistas
- Trésor N°9 : Coup Spécial 600 millions de Berry Jackpot / île 4 / Gaimon
- Trésor N°10 : Coup Spécial Armée de l'air Power Shoot / île 1 / Mini-Boss (Mode Unlimited)

Paper Mario : Sticker Star

© Nintendo / Intelligent Systems 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📦 BOUTIQUE SECRÈTE

Il est possible de racheter les "Trucs" déjà utilisés dans la boutique secrète à gauche de la plate-forme sur laquelle vous transformez les "Trucs" en stickers. Un vendeur apparaîtra discrètement au comptoir pour vous les proposer à des prix assez élevés.

📦 LES FRAGMENTS DE STÈLE

Voici l'emplacement des trois fragments de stèle à placer au monde 2-5 pour faire apparaître la tour.

Niveau 2-1

Près de l'endroit où se trouvait le soda, laissez-vous glisser dans la rigole de sables mouvants entre les deux cactus pour atterrir dans une zone secrète. Là, gravissez les marches jusqu'au coffre pour trouver un fragment de stèle.

Niveau 2-2

Montez les marches du sphinx et entrez par la porte à gauche. Frappez le mur de la deuxième salle pour trouver un passage secret et ressortez par la droite. Montez les marches qui mènent au fragment de comète, mais ne le prenez pas tout de suite continuez par la porte à gauche pour vous retrouver sur la tête du Yoshi géant. Laissez-vous glisser au milieu sur son nez pour tomber sur la longue plate-forme qui mène au coffre... gardé par Kamek. Attention, Kamek va transformer temporairement tous vos stickers en sandales, donc pensez à les classer avant pour mémoriser leur emplacement si vous ne voulez pas perdre les meilleurs. Un fragment de stèle se trouve dans le coffre.

Niveau 2-4

Avancez à gauche jusqu'à la tornade et collez le sticker de l'aspirateur pour la faire disparaître. Entrez dans l'oasis et collez le sticker du robinet pour faire revenir l'eau. Entrez dans le bâtiment et fouillez le meuble pour ouvrir un coffre contenant le dernier fragment de stèle.

📦 TOUS LES COEURS PV+

Niveau 1-2

Vous devez aider le Toad à restaurer son jardin. Pour cela, commencez par couper le ventilateur en faisant le tour par la droite, puis revenez parler au Toad. Appuyez sur Y pour placer un fleur de feu, une fleur de glace et une fleur brillante sur les trois emplacements indiqués. Vous gagnerez un boost de +5 PV permanent.

Niveau 1-4

Vous devez vaincre le sous-boss scarabée. Pour l'atteindre, collez un ventilateur à gauche du moulin puis entrez à l'intérieur. Après avoir escorté le Toad du niveau jusqu'au village, vous obtiendrez le code 4123 qui correspond au code que vous devez entrer avec les blocs dans le moulin. Le tuyau vous emmène dans une grotte où vous trouverez un sticker de tuyau à placer dans l'autre grotte située au pied du moulin. C'est là que vous affronterez le sous-boss. Pour le vaincre, essayez de jouer des pièces pour gagner deux actions car vous devez d'abord retourner la bête avant de pouvoir lui infliger des dégâts. Une fois vaincu, vous gagnez un boost de +5 PV permanent.

Niveau 2-1

Une fois devant la pyramide, allez vers la gauche et sautez sur la plate-forme où se trouve le coeur en vous aidant de la base de la rampe.

Niveau 2-2

Montez les marches du sphinx et entrez par la porte à gauche. Frappez le mur de la deuxième salle pour trouver un passage secret et ressortez par la droite. Montez les marches qui mènent au fragment de comète, mais ne le prenez pas tout de suite continuez vers le haut jusqu'à tomber de l'autre côté ! Vous atterrirez tout près d'un Coeur PV+.

Niveau 2-3

Dans les ruines, laissez-vous tomber à gauche et passez la porte rouge. Continuez dans la salle de droite et descendez d'un niveau. Le bonus se trouve dans le troisième sarcophage.

Le port

Appuyez sur Y devant la porte du troisième entrepôt et remettez-la à l'endroit en la recollant. A l'intérieur, passez la porte pour accéder à la ruelle de derrière qui mène à l'entrée cachée du premier entrepôt. Escaladez les caisses pour trouver l'aspirateur et le bonus de vie.

Niveau 3-1

Après avoir vaincu le monstre marin du niveau 3-12 et fait disparaître le poison de la forêt, allez à la fin du niveau, là où se trouve le fragment de comète, et vous trouverez un Coeur PV+.

Niveau 3-3

Entrez dans la maison de Wiggler, au premier étage, et placez un sticker porte secrète pour trouver le bonus.

Niveau 3-8

Allez à droite vers le bassin empoisonné, passez la colonne géante et allez au fond à gauche, là où se trouve un sticker Saut. Vous trouverez une pièce secrète où se trouve le Coeur PV+.

Niveau 3-9

Après avoir vaincu le monstre marin du niveau 3-12 et fait disparaître le poison de la forêt, allez au deuxième écran du niveau 3-9 à droite, sautez dans la zone asséchée et suivez les flèches sur le sol jusqu'à la salle cachée à gauche.

Niveau 3-10

Après avoir vaincu le monstre marin du niveau 3-12 et fait disparaître le poison de la forêt, refaites les défis du niveau 3-10 et vous trouverez un Coeur PV+ dans l'entrepôt.

Niveau 4-2

Sur la corniche la plus à l'est, dans la troisième zone du niveau.

Niveau 4-3

Passez la porte à gauche et parlez au Toad après avoir terminé le niveau 4-5.

Niveau 5-1

Allez deux fois à droite à partir de la dernière zone. Marchez derrière la fleur rouge et entrez dans la pièce secrète.

Niveau 5-6

Le bonus se trouve au premier étage de la salle du Chain Chomp.

Decalbourg

Si vous avez sauvé Toad dans les 5 mondes, entrez dans la maison de droite, examinez les peintures et parlez-lui.

SÉQUENCE SPÉCIALE AVEC LUIGI

Pour voir Luigi intervenir durant la séquence de fin de jeu, vous devez le trouver cinq fois durant l'aventure. Lorsque vous l'avez localisé, vous devez passer en mode Papiérisation et appuyer sur A pour le sortir de l'endroit où il se cache.

Le trouver au niveau 1-6

Il se trouve en haut des créneaux, à l'extérieur de la forteresse près du pont qui mène au boss.

Le trouver au niveau 2-5

Il se trouve au quatrième niveau, derrière la fenêtre sur le chemin extérieur.

Le trouver au niveau 3-12

Dans la première zone, derrière le rocher dans le paysage lorsque vous chevauchez la chenille Wiggler.

Le trouver au niveau 4-5

Sur le télésiège, dans le décor de la troisième zone.

Le trouver au niveau 5-5

Regardez derrière le mur ouest, dans la salle des sources chaudes.

📌 LES PORTES CACHÉES

Allez jusqu'au niveau 3-6 pour trouver le marchand qui vend des stickers à coller sur les portes cachées pour pouvoir entrer à l'intérieur. Il y a une porte cachée par niveau, sauf au niveau 6-1.

📌 DÉROULER LES SUPER DRAPEAUX

Après avoir terminé le niveau 1-6, vous trouverez 8 drapeaux dans le centre de Decalbourg qui vous indiqueront quels défis réaliser pour les voir se dérouler.

{|liste des défis

Trouver les 16 Coeurs PV+

Collecter tous les types de stickers

Faire apparaître toutes les portes cachées

Récupérer toutes les étoiles comètes

Dépenser 10 000 pièces

Obtenir 500 fois le bonus parfait en combat

Obtenir 1 000 fois la mention Excellent en combat

Réussir 50 fois le jackpot (3 identiques) à la roulette

📌 ACCÈS AU MUSÉE ET RÉCOMPENSES

Si vous vous rappelez bien les événements d'introduction, dès le début du jeu, un Toad s'est retrouvé coincé sous la fontaine de Decalbourg. Pour le libérer, il suffit de passer en mode Papiérisation à cet endroit et de décoller la fontaine avant de la remettre à sa place. Suivez le Toad dans la maison de droite pour accéder au musée. Vous devrez y coller chaque exemplaire de tous les types de stickers présents dans le jeu. Les salles éclairées indiquent que vous avez un sticker en réserve susceptible d'être collé.

Sound Test

Collez tous les stickers correspondants aux Trucs pour débloquer la salle du Sound Test.

Bestiaire

Collez tous les stickers de combat pour accéder à la salle du bestiaire.

📌 TRIER AUTOMATIQUEMENT LES STICKERS

Pour trier automatiquement les stickers, il suffit d'ouvrir l'album et d'appuyer sur Start.

Décalbourg

Dans le Musée.

Monde 1-1

3ème écran, au dessus du promontoire avec un panneau.

Monde 1-2

Dernier écran, juste en-dessous du fragment de comète.

Monde 1-3

Sautez dans le trou, là où l'eau sort de la bouche de Bowser.

Monde 1-4

Dernier écran où il y a le fragment de comète, en sortant du tuyau rouge, au fond.

Monde 1-5

Dans le tuyau, au milieu.

Monde 1-6

Dans l'écran des ventilateurs, en contrebas.

Monde 2-1

Dernier écran, en haut de la pyramide, derrière le Maskass Sombrero.

Monde 2-2

Sur le côté droit du Sphinx.

Monde 2-3

Laissez-vous glisser dans le sable en faisant : Droite-Droite-Droite, entrez, elle se trouve au fond devant vous.

Monde 2-4

En tournant sur votre gauche à l'arrivée du niveau, contre un rocher.

Monde 2-5

Dès votre arrivée.

Monde 3-1

4ème écran, le grand arbre au milieu.

Monde 3-2

Dans le labyrinthe faites : Droite-Gauche-Droite-Droite, la porte se situe alors en contrebas dans le coin en bas à droite.

Monde 3-3

1er étage de la Maison de Wiggler, à droite.

Monde 3-4

Dernier écran à droite, sautez vers l'avant.

Monde 3-5

2ème écran derrière le Frère Boomerang.

Monde 3-6

En bas à droite du 1er écran.

Monde 3-7

Dès votre arrivée dans la souche, il faut faire le tour en allant à l'étage et aller à droite.

Monde 3-8

Dès votre arrivée.

Monde 3-9

Deuxième écran à droite, laissez-vous tomber devant le grand arbre du milieu.

Monde 3-10

Arrivé à l'entrepôt, sautez sur les caisses.

Monde 3-11

Dernier écran, juste avant la sortie donnant sur le Bloc ? à côté du fragment comète.

Monde 3-12

Dès votre arrivée sur l'île allez à gauche.

Monde 4-1

2ème écran, juste avant la pente de neige.

Monde 4-2

2ème écran, après avoir sauté à droite de la cascade laissez-vous tomber sur la corniche juste en dessous.

Monde 4-3

Dans le manoir prenez à droite, la porte au fond, puis allez au fond du couloir et montez les escaliers.

Monde 4-5

Juste avant les télésièges.

Monde 4-6

Au bout de la file d'attente vide.

Monde 5-1

Allez au dernier écran tout à droite et sautez par dessus la 3ème fleur, elle se trouve à droite.

Monde 5-2

1er écran, allez tout à droite.

Monde 5-3

Laissez-vous guider par le radeau sans prendre le courant de gauche puis sautez par dessus les poteaux à droite dans l'écran du fragment de comète.

Monde 5-4

Dans la première salle avec les scies, elle se trouve contre le mur entre les deux scies sur lesquelles on saute.

Monde 5-5

Une fois la lave gelée allez sur le « lac » puis à droite du pilier gelé de droite.

Monde 5-6

Faites en sorte que la lave vous amène tout en haut et allez à droite, dans la pièce où le Chomp était sorti de la lave.

Monde 6-2

2ème écran, au fond à gauche.

📌 MUSÉE DES STICKERS : LISTE COMPLÈTE DES TRUCS

N°01 : Ciseaux japonais

Monde 4-6 : en prenant la porte secrète sautez par-dessus les barricades du côté guichet, il se trouve sur les boîtes.

N°02 : Ciseaux de coiffure

Monde 2-4 : Porte secrète

N°03 : Ciseaux

Monde 1-1 : 3ème écran, entrez dans la caverne au fond dès votre arrivée.

N°04 : Ciseaux de tailleur

Monde 5-1 : Porte secrète

N°05 : Soufflet

Monde 1-5 : Porte secrète

N°06 : Éventail

Monde 2-2 : Porte secrète

N°07 : Ventilateur

Monde 1-2 : passez le premier écran par la sortie du bas puis remontez l'écran suivant par la sortie en haut.

N°08 : Petit aspirateur

Monde 5-2 : Porte secrète

N°09 : Aspirateur balai

Monde 3-7 : Porte secrète

N°10 : Aspirateur

Port-L'Écume : Appuyez sur Y devant la porte du troisième entrepôt et remettez-la à l'endroit en la recollant. A l'intérieur, passez la porte pour accéder à la ruelle de derrière qui mène à l'entrée cachée du premier entrepôt. Escaladez les caisses pour trouver l'aspirateur.

N°11 : Arrosoir

Monde 4-3 : Frapper la commode en dessous de l'arrosoir afin de le faire tomber.

N°12 : Robinet

Monde 1-3 : Dans la grotte derrière la tête de Bowser, sautez sur le robinet afin de le fermer.

N°13 : Théchère

Monde 5-4 : au dernier point de sauvegarde, avant le Chomp, allez vers à droite jusqu'à la cascade, frappez le vide afin de faire apparaître des blocs, puis entrez dans la cascade.

N°14 : Trompette

Monde 1-6 : Une fois monté en haut de la tour principale, juste sur votre droite.

N°15 : Violon

Monde 3-2 : Porte secrète

N°16 : Guitare

Monde 5-6 : Porte secrète

N°17 : Journal

Monde 3-12 : Porte secrète

N°18 : Fausse batte

Monde 5-1 : Dans le premier écran avec les hautes herbes allez au fond et passez derrière les ruines.

N°19 : Batte de baseball

Monde 2-3 : Laissez-vous glisser droite-droite-gauche-gauche puis montez les escaliers à droite, entrez, elle se trouve dans le sarcophage de droite.

N°20 : Conteneur

Monde 3-10 : Porte secrète

N°21 : Bassine

Monde 5-5 : Porte secrète

N°22 : Baril

Monde 3-4 : Porte secrète

N°23 : Ampoule

Monde 2-2 : arrivé au fragment de comète entrez dans la tête du Yoshi et sautez sous la torche avec l'ampoule pour la récupérer.

N°24 : Lampe de poche

Monde 4-5 : Porte secrète

N°25 : Projecteur

Monde 3-1 : Porte secrète

N°26 : Pile bouton

Monde 3-8 : une fois la forêt assainie, allez dans la mare asséchée du 1er écran.

N°27 : Pile standard

Monde 5-4 : à l'endroit où vous avez récupéré le « sol de ruine » frappez contre le mur afin de la faire apparaître.

N°28 : Batterie auto

Monde 2-1 : Porte secrète

N°29 : Boule de Billard

Monde 3-4 : Frappez l'arbre au fond à droite du 2ème écran.

N°30 : Pierre de curling

Monde 4-2 : elle glisse sur la glace, récupérez-la quand elle passe.

N°31 : Boule de bowling

Monde 3-2 : faites droite-gauche-droite-droite-droite puis sautez par dessus la barrière et allez toujours au fond jusqu'à tomber dessus. Une fois utilisée, elle réapparaît au 3-4.

N°32 : Trophée

Monde 3-2 : même endroit que la boule de bowling une fois cette dernière utilisée.

N°33 : Téléphone

Monde 4-1 : Porte secrète

N°34 : Marteau-piqueur

Monde 2-3 : dans la salle du sable allez tout en bas à gauche.

N°35 : Radiateur

Monde 3-10 : récompense de l'épreuve spéciale du Snifit.

N°36 : Sèche-cheveux

Monde 4-2 : Porte secrète

N°37 : Four

Monde 4-3 : Salle à manger du manoir.

N°38 : Loupe

Monde 2-3 : Salle du sable, laissez-vous tomber 1 fois à droite puis ouvrez la porte tout à droite sans tomber, se trouve dans une salle derrière le sarcophage du milieu.

N°39 : Allumettes

Monde 1-4 : Porte secrète

N°40 : Briquet

Monde 2-3 : Porte secrète

N°41 : Coupe glacée

Monde 2-4 : sur le toit de la maison.

N°42 : Climatiseur

Monde 5-4 : Porte secrète

N°43 : Réfrigérateur

Monde 4-3 : salle à manger

N°44 : Soda

Monde 2-1 : Au 5ème écran, lors des 3 pentes de sable mouvant, sur celle en descente, à moitié enfoncé dans le sable.

N°45 : Pistolet à eau

Monde 1-6 : Porte secrète

N°46 : Canard en plastique

Monde 5-2 : il viendra tout seul sur le radeau

N°47 : Houppette à poudre

Monde 5-1 : Dernier écran à droite, au moment de sauter sur la 3ème fleur, sautez vers le fond de l'écran.

N°48 : Éponge

Monde 3-9 : A l'écran du fragment de comète.

N°49 : Grosse éponge

Monde 5-5 : Au 2ème écran, après avoir sauté par dessus la lave avec la plate-forme mouvante, sautez sur les rochers pour atteindre le chemin en arrière-plan de la seconde vague de plates-formes mouvantes, allez sur la droite.

N°50 : Oreiller

Monde 3-5 : Porte secrète

N°51 : Lit

Monde 1-3 : Porte secrète

N°52 : Lit à baldaquin

Monde 5-3 : Porte secrète

N°53 : Ruban adhésif

Monde 3-8 : Porte secrète

N°54 : Épingle de bureau

Monde 1-1 : Porte secrète

N°55 : Agrafeuse

Monde 4-3 : dans le couloir de droite, elle sort d'une des fenêtre.

N°56 : Hameçon

Monde 3-6 : Porte secrète

N°57 : Ballon

Monde 3-11 : Porte secrète

N°58 : Montre de gousset

Monde 3-12 : en contrebas du 1er écran, enfoncé dans le sable.

N°59 : Chat du bonheur

Monde 1-2 : après l'écran du ventilateur, il faut aider le Toad persécuté par les Goombas.

N°60 : Talon haut

Monde 3-3 : Sauter dans la cheminée au 1er étage de la maison.

N°61 : Chèvre

Monde 4-1 : Au 3ème écran, assistez à la scène en haut à gauche.

N°62 : Dinde

Monde 5-5 : Une fois la lave gelée, sautez dans le cratère avec le Bloc ? et allez sur la gauche.

N°63 : Gâteau

Monde 4-3 : sautez depuis l'étage sur la table à manger.

N°64 : Radiocassette

Monde 3-3 : dans la chambre de Wiggler.

MUSÉE DES STICKERS : LISTE COMPLÈTE DES STICKERS DE COMBAT

Sauf indication contraire, presque tous les stickers peuvent être achetés en boutiques en changeant les pages avec L ou R. Leur stock change au fur et à mesure des Stickers Royaux récupérés.

Pour rappel il y a une boutique à Décalbourg et dans les niveaux 1-5, 3-6, 4-4 et 5-6.

N°01 : Saut miteux

N°02 : Saut

N°03 : Saut brillant

N°04 : Saut chatoyant

N°05 : Saut étincelant

N°06 : Saut Flamboyant

Monde 6-2 : Porte secrète

N°07 : Saut de fer

N°08 : Saut de fer brillant

N°09 : Saut de fer chatoyant

N°10 : Saut de fer étincelant

N°11 : Saut de fer flamboyant

Monde 5-5 : Au niveau des X, faites tomber les roches sur la marque tout en haut et tombez dans le trou ainsi créer.

N°12 : Rebond

N°13 : Rebond brillant

N°14 : Rebond chatoyant

N°15 : Rebond étincelant

N°16 : Rebond Flamboyant

Monde 5-4 : entrez dans les ruines après la cascade, prenez à droite en dessous de la plate-forme mouvante et aller dans le recoin gauche, il y a un tuyau caché.

N°17 : Multibond

N°18 : Multibond brillant

N°19 : Multibond chatoyant

N°20 : Multibond étincelant

N°21 : Multibond Flamboyant

Monde 4-6 : A l'endroit où vous avez battu le Boss, laissez-vous tomber sur la plate-forme en bas à droite et frappez le Bloc ?

N°22 : Sautocopie chatoyante

Uniquement au Magasin du Monde 4-4

N°23 : Sautocopie étincelante

Uniquement au Magasin du Monde 4-4

N°24 : Sautocopie Flamboyante

Monde 5-6 : libérez-le des chaînes en frappant le pilon correspondant au sol.

N°25 : Répétibond

N°26 : Répétibond étincelant

Monde 5-3 : le Bloc ? devant la Porte secrète

N°27 : Répétibond flamboyant

Monde 5-3 : dans la salle du fragment de comète dans les ruines allez sur la droite pour atteindre une salle cachée avec le Bloc ?

N°28 : Marteau miteux

N°29 : Marteau

N°30 : Marteau brillant

N°31 : Marteau chatoyant

N°32 : Marteau étincelant

N°33 : Marteau flamboyant

Monde 2-2 : Allez sur le côté droit du Yoshi et passez la porte, frappez le mur à droite afin d'avoir le sticker de collé contre un mur avec un Frère Marteau devant.

N°34 : Martobaffe

N°35 : Martobaffe brillant

N°36 : Martobaffe chatoyant

N°37 : Martobaffe étincelant

N°38 : Martobaffe flamboyant

Monde 5-5 : Au niveau des X, faites tomber les roches sur la marque à côté de l'entrée et tombez dans le trou ainsi créer.

N°39 : Martocouic

N°40 : Martocouic brillant

N°41 : Martocouic chatoyant

N°42 : Martocouic étincelant

N°43 : Martocouic flamboyant

Monde 5-4 : allez sur le radeau au début du niveau et frappez le bois pour le libérer, puis une fois arrivé sur la berge frappez le Bloc ?

N°44 : Martopilon

N°45 : Martopilon brillant

N°46 : Martopilon chatoyant

N°47 : Martopilon étincelant

N°48 : Martopilon flamboyant

Monde 5-1 : Frappez le Bloc ? en hauteur avec le Frère Marteau juste à l'écran de droite du Point de Sauvegarde.

Monde 5-4 : Entrez dans les ruines après la cascade, prenez à droite en dessous de la plate-forme mouvante et allez dans le recoin gauche, il y a un tuyau caché.

N°49 : Martododo

N°50 : Martododo étincelant

N°51 : Martododo flamboyant

Monde 5-4 : entrez dans les ruines après la cascade, prenez à droite en dessous de la plate-forme mouvante et allez dans le recoin gauche, il y a un tuyau caché.

N°52 : Martopyro

N°53 : Martopyro étincelant

N°54 : Martopyro flamboyant

Monde 5-5 : A la fin du 1er écran, juste au niveau du Bloc ? passez derrière le rocher gris.

N°55 : Martocryo

N°56 : Martocryo étincelant

N°57 : Martocryo flamboyant

Monde 4-6 : sur la plate-forme au milieu des rails où se trouve le Point de Sauvegarde.

N°58 : Super botte

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°59 : Super botte brillante

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°60 : Queue

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°61 : Queue brillante

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°62 : Grenouflage

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°63 : Grenouflage brillant

Uniquement au Magasin du Monde 3-6

N°64 : kaskipik

N°65 : kaskipik brillant

N°66 : kaskipik chatoyant

N°67 : Fleur de feu

N°68 : Fleur de feu brillante

N°69 : Fleur de feu chatoyante

Uniquement au Magasin du Monde 1-5

N°70 : Fleur de glace

N°71 : Fleur de glace brillante

N°72 : Fleur de glace chatoyante

Uniquement au Magasin du Monde 1-5

N°73 : Bloc POW

N°74 : Bloc POW brillant

N°75 : Bloc POW chatoyant

N°76 : Carapace

N°77 : Carapace brillante

N°78 : Carapace chatoyante

Monde 5-4 : le Bloc ? au dessus des blocs sortant de la cascade, frappez à côté pour faire apparaître un Bloc marchepied

N°79 : Champignon

N°80 : Champignon brillant

N°81 : Champignon chatoyant

N°82 : Champi 1UP

Monde 2-1 : au sommet de la colline avec les 3 pentes de sables mouvants, allez derrière les rochers.

N°83 : Champi 1UP étincelant

Monde 5-6 : frappez les piliers afin de le libérer des chaînes.

N°84 : Champi poison

Uniquement au magasin du Monde 1-5

N°85 : Feuille

Monde 3-4 en frappant les arbres où on la voit.

N°86 : Feuille brillante

Monde 5-6 à l'étage du vendeur

N°87 : Porte secrète

Uniquement au magasin du Monde 3-6

N°88 : Boule de neige

Laissé par les Spikaglass au Monde 4-1

N°89 : Boule Spikante

Laissé par les Spike au Monde 2

N°90 : Tonneau

Laissé par les Booxeurs situés uniquement au Monde 6-2 dans la cabine du capitaine lorsqu'on affronte le Frère Boomerang.

N°91 : Clé à molette

Laissé par les Torti Taupes au Monde 6-2.

N°92 : Os

Laissé par les Skelerex situés majoritairement aux mondes 2-2 et 2-3.

N°93 : Boomerang

Laissé par les Frères Boomerang

N°94 : Bombe

Laissé par Bomb-ombs aux mondes 1-6 et 6-2.

N°95 : Sombrero

Laissé par Mass'quero au Monde 2

N°96 : Shuriken

Laissé par Ninji au Monde 3

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

La fête des stickers

Décalbourg

Après l'horrible incident qui met un terme à la joyeuse fête des Stickers, vous prenez le contrôle d'un Mario complètement froissé... Sautez plusieurs fois à l'aide du bouton A afin de le déplier et de l'aider à retrouver sa forme normale. On vous appelle alors à l'aide... Allez donc vers le petit tableau sur votre gauche et décollez la couronne argentée qui vous parle. Il s'agit de Collette, un sticker qui vous demande de l'aide afin de rétablir l'ordre chamboulé par le méchant Bowser !

Empressez-vous d'aller décoller le Toad scotché au-devant de la scène. Il vous offre un marteau à utiliser avec le bouton B qui vous sert à détruire des éléments du décor, ou plus simplement à interagir avec eux. Essayez donc de remonter le réverbère renversé juste à côté de vous. Vous pouvez maintenant visiter les trois zones accessibles de la ville, qui renferment chacune plusieurs Toad à sauver et plusieurs autocollants à décoller. Commençons par la scène du festival.

{load Toad accroché à un ruban qui pend, auquel on accède en montant sur les caisses en bois
Toad accroché à une banderole en hauteur : faites apparaître un stand en décollant le scotch au sol, et montez dessus pour y accéder
Toad au-devant de la zone, collé à une caisse
Toad collé au-devant de la scène, à droite, caché derrière une pancarte

{load collants Saut
Marteau
Martocouic

Pour sortir de la zone, il faut décoller le scotch à l'est pour faire apparaître le chemin de sortie. Vous accédez ainsi au quartier résidentiel qui comporte également plusieurs secrets.

{load Toad derrière buisson à faire tomber
Toad derrière buisson dans la clôture
Toad sur un auvent sous lequel il faut sauter pour le déplier
Toad sous le paillason de la maison de droite, frappez au sol à côté pour le retourner
Tout plein de Toad dans l'étagère de la maison de gauche
Cinq Toad dans le tableau de la maison à droite
Toad dans la poubelle de la maison du milieu
Toad scotché sur le mur à gauche (à l'arrière des maisons)

{load collants Rebond
Marteau miteux

Marteau miteux

Marteau

Martododo

Saut (maison du milieu)

Saut (à l'arrière des maisons)

Saut miteux (à l'arrière des maisons)

Saut brillant dans un " ? " auquel on accède grâce aux caisses à droite de la maison de droite

Une fois tous les Toad des deux premières zones réunis, vous accédez à la place de la fontaine qui est " débûchifiée ". Ne tentez pas désespérément de sauver le Toad vert coincé sous la place de la fontaine, vous ne pourrez l'aider que plus tard dans le jeu. Là, vous livrez votre premier combat servant de didacticiel en sortant par la voie du sud pour atteindre la carte du monde.

Premier sticker royal

M1-1 Plaines chaleureuses

{Issages secrets Décollez le scotch sur la petite montagne pour trouver une grotte pleine de pièces

En accédant à la seconde zone, vous rencontrez un Toad paniqué qui laisse tomber un sticker rare : les Ciseaux ! Vous rencontrez aussi Bowser Jr. qui vous provoque en combat. Ne gaspillez pas vos stickers d'attaque, ils ne servent à rien puisque l'ennemi régénère automatiquement ses points de vie. Utilisez donc le sticker rare Ciseaux qui en vient à bout en un seul coup et met un terme au combat. Bowser Jr. coupe alors le pont et l'envoie en haut de la colline. Retournez donc au début du niveau pour retrouver le Toad froissé qui appelle ses copains pour vous filer un coup de main.

Ils se transforment en escalier et vous permettent donc d'accéder au sommet de la petite montagne. Vous récupérez le pont en sticker et redescendez pour apprendre la technique de papiérisation utilisable à tout moment grâce à Collette ! Grâce à cela, vous reposez le pont et poursuivez votre chemin. Vous croisez alors une souche d'arbre qui permet, en collant un sticker dans la case au-dessus grâce à la papiérisation, de l'améliorer ! Essayez donc ! Poursuivez ensuite dans la zone suivante.

Décollez le scotch sur la montagne pour entrer dans la grotte secrète où vous trouvez les ciseaux, puis passez dans la zone suivante.

Là, vous apercevez un morceau d'étoile à récupérer, mais vous êtes rapidement interpellé par les trois goombas du début du jeu qui veulent leur revanche. Ils se plient en pics et il n'est donc pas possible de les attaquer en sautant : utilisez des marteaux pour en venir à bout ! Allez donc récupérer le morceau d'étoile et empressez-vous de récupérer toutes les grosses pièces qui tombent alors du ciel avant le temps imparti !

Décalbourg

Vous pouvez dès à présent retourner à Décalbourg pour utiliser la technique de papiérisation sur la fontaine et ainsi sauver le petit Toad qui y était coincé. Rejoignez-le ensuite chez lui pour découvrir un véritable musée des stickers qu'il a construit de ses petites mains de champignon. A vous donc de coller les stickers sur les tableaux afin de compléter petit à petit cette collection. Les salles dont sort de la lumière sont celles où vous pouvez poser un sticker en votre possession. C'est certes un petit sacrifice dans votre inventaire, mais c'est une chose importante que de se mettre au service de l'art !

Vous pouvez d'ailleurs retourner sur le lieu du festival pour trouver, collés à la scène, un saut de fer brillant et une feuille brillante.

Port-L'Ecume

Passez faire un tour à Port-L'Ecume, où vous arrivez dans une première zone. Passez ensuite dans la zone est en

grimpant sur le pont en bois.

Dans le petit bateau en panne, vous comprenez que vous avez besoin d'une roue de gouvernail pour faire une papiérisation, que vous trouverez plus tard dans l'aventure. Revenez dans la première zone et dépapiérisez la porte collé de travers. Recollez-la à l'endroit et rentrez dans le garage de droite.

Il y a un Coeur PV+5 à l'étage du garage.

M1-2 Jardins des bouquets

Explorez les jardins des bouquets en vous promenant dans les différentes zones tout en récupérant les nombreux objets collés aux murs et cachés dans des " ? ". Lorsque vous arrivez dans la zone fortement ventée, passez derrière les buissons et allez sur la gauche pour découvrir une cachette secrète. Redescendez et prenez alors le chemin de l'est. Retirez le scotch au sol caché par un buisson pour faire apparaître l'escalier qui vous permet de monter, pour ensuite rejoindre le ventilateur à récupérer dans le menu Trucs.

Retournez alors dans la zone ventée et passez à l'endroit au nord. Là, sauvez le Toad martyrisé par deux goombas pour récupérer un Truc, le Chat du bonheur. En poursuivant votre route, vous tombez sur un gang de cinq goombas qui vous attaquent en formant une roue. Pas de panique, Collette vous apprend que vous pouvez attaquer plusieurs fois par tour et vous offre une première occasion d'avoir trois offensives successives. Dès que vous avez récupéré plusieurs fleurs de feu et de glace, allez les coller dans le jardin du Toad de la zone auparavant ventée. Vous obtenez un Coeur PV+5 ainsi que de nombreuses fleurs (plus que vous n'en avez déposées). Vous ne tardez pas à trouver le morceau d'étoile tant convoité.

M1-3 Chemin de la cascade

Pour commencer, allez à droite et descotez du sol le pont qui mène à l'île du milieu. Suivez le chemin par le haut. En arrivant dans la nouvelle zone à l'est, un Toad effrayé vous remet une nouvelle page qui vous permet de stocker plus de stickers dans votre album. Vous rencontrez aussi le sorcier Kamek qui vous affronte. Le combat n'est pas difficile : utilisez une carapace pour dégommer les deux premiers goombas et éliminez le sorcier grâce à un saut ou un rebond. Après le combat, Kamek subtilise le fragment de comète sous vos yeux en l'envoie plus loin dans le monde.

Poursuivez alors par l'est jusqu'à arriver devant une cascade en forme de tête de Bowser. Là, montez à sa droite et pénétrez dans le passage secret dans le mur (n'oubliez pas d'aller à l'est pour ramasser deux fleurs de feu). Dans la grotte, sautez à plusieurs reprises sur le robinet pour le fermer et le ramasser en tant que Truc. Sautez dans le truc dans lequel est tombé le fragment de comète pour la récupérer et aller la recoller à son emplacement initial pour terminer le niveau.

Ceci fait, retournez dans le même niveau et rendez-vous dans la zone d'où on sort du trou dans lequel était tombé la comète. Là, montez sur le petit pont en bois qui permet de traverser la cascade, et sautez dans la chute d'eau pour trouver... Une nouvelle comète ! Elle débloque l'accès au monde M1-5.

M1-4 Colline Parci-Parlà

Après avoir fouillé en profondeur la zone au-dessus du sol, sautez dans le tuyau le plus à gauche pour accéder à un souterrain menant à l'intérieur des clôtures dans lequel un Toad pleure. Parlez-lui pour qu'il vous accompagne dans la suite de votre exploration. Repassez donc par le souterrain en faisant attention de ne pas sauter par-dessus les ennemis, car sinon, le Toad prend peur et s'enfuit pour retourner à sa cachette initiale. Une fois le souterrain parcouru, ramenez le Toad dans la ville de Décalbourg et allez le voir dans sa maison au milieu du quartier résidentiel pour recevoir un champignon. Il vous donne aussi un mot de passe, 4123, qui vous servira plus loin dans la Colline Parci-Parlà. Allez ensuite dans le passage derrière les maisons et achetez le champipoison pour 200 pièces.

.. Si vous êtes assez têtu pour vous laisser avoir. Cela dit, il en faut bien un pour le musée, donc n'hésitez pas si vous vous sentez l'âme d'un mécène de l'art.

Passez ensuite dans la zone à gauche de la place de la fontaine pour utiliser le Stick'o'matic pour transformer vos Trucs

en stickers. Retournez ensuite dans le M1-4. Cette fois, descendez dans le tuyau de droite et allez tout au bout du chemin pour trouver un multibond brillant. Revenez à côté du moulin et placez le sticker du ventilateur sur la souche d'arbre. L'accès au bâtiment est dégagé, rentrez y le code 4123. Vous accédez à une nouvelle partie du souterrain au bout de laquelle vous trouvez un morceau de tuyau. Retournez donc le coller là où vous aviez vu qu'il manquait (tuyau de droite devant le moulin). Descendez donc pour affronter le boss du niveau, qu'il est difficile de battre puisqu'il faut au moins deux objets à chaque tour : un pour le retourner, l'autre pour lui infliger des dégâts. A moins que vous ne décidiez d'utiliser votre sticker de Ciseaux qui lui enlève directement 20PV. (Ne vous en faites pas, les Trucs réapparaissent dans les niveaux où vous les avez trouvés, notamment pour compléter la collection du musée.) Une fois l'ennemi vaincu, vous obtenez un Coeur PV+5. Sortez donc par le tuyau rouge. Vous voyez une porte qui ressemble à un passage secret et qui est pour l'instant inaccessible. Allez sur la droite pour récupérer le fragment de comète et terminer ce monde.

M1-5 Mont Badaboum

Dès votre entrée dans la zone, allez au fond à gauche et frappez à plusieurs reprises sur le tronc d'arbre dressé pour le faire tomber. Cela vous servira pour plus tard. Prenez ensuite le chemin de gauche en évitant au mieux les ennemis piquants, et atteignez l'étoile pour jouir d'une invincibilité jusqu'au bout du chemin. Là, vous avez un bloc de vie pour restaurer vos PV. Dans la zone suivante, vous apercevez qu'il manque un portail que vous allez donc devoir trouver.

Passez dans la zone suivante et contournez-la par le nord en vous dirigeant à l'est. Lorsque vous revenez au premier plan, vous frappez dans un arbre qui provoque un enchainement bouleversant toute le paysage de la montagne, et en musique, s'il vous plaît ! Retournez donc au nord-est de la zone et allez tout à droite pour monter sur un bloc de briques. En utilisant votre marteau, vous faites apparaître d'autres blocs qui vous donnent l'accès aux nombreuses pièces 10 et à une feuille brillante. Revenez sur la gauche en utilisant le pont dévoilé par le scotch au sol et plongez dans le souterrain par le tuyau.

Le souterrain vous ramène au début du monde. Là, reprenez le même chemin que tout à l'heure et allez chercher le portail qui a atterri là où vous aviez préalablement fait tomber un tronc d'arbre. Dans la zone suivante, décollez le Toad bleu qui ouvre une petite échoppe d'objets pas franchement utile. Le fragment de comète se trouve dans la zone suivante.

M1-6 Forteresse Goomba

Dès le début du monde, avancez simplement et prenez la porte au nord. Là, déroulez le tapis rouge en enlevant le scotch du sol. Rebroussez chemin et frappez sur le bloc jaune pour faire pivoter les passerelles. Allez à l'est, là où vous êtes accueilli par une pluie de bob-omb. Au bout du chemin, une nouvelle salle pivotante. N'oubliez pas d'aller à droite pour dévoiler un chemin dans le mur et récupérer des pièces ainsi qu'un saut brillant.

Sur le rempart suivant, collez deux stickers sur les bouches d'aération afin de les obstruer et pouvoir passer jusqu'à la tour d'en face. Là, allez au fond et frappez au sol avec votre marteau pour créer des blocs jusqu'à " ? " qui contient un POW brillant. Traversez le nouveau rempart en attendant que les bob-omb viennent détruire les barrières, puis passez dans la nouvelle tour où vous devez cette fois décoller puis recoller le bloc jaune à l'endroit (papiérisation). Sortez par le sud. Vous arrivez au premier rempart et décollez le tapis rouge qui finalise le passage. N'oubliez pas d'aller sauvegarder en bas et récupérer vos PV. En avançant vers le donjon central, vous apercevez Luigi au loin... Qui se promène... Luigi, quoi. En mode papiérisation, vous pouvez le " décoller " pour le faire s'en aller.

Au centre du grand donjon, au sol, vous pouvez placer un sticker en papiérisation pour l'améliorer. Au sommet, sortez pour trouver un Truc, la trompette. Gravissez enfin au sommet du donjon pour affronter le grand boss du M1, un goomba géant brillant ! N'hésitez pas à utiliser des stickers rares comme les ciseaux ou le ventilateur pour lui infliger un maximum de dégâts. Au terme du combat, vous obtenez votre premier sticker royal et la capacité de votre album augmente d'une page.

Deuxième sticker royal

M2-1 Désert Archisec

Dès votre arrivée dans ce nouveau monde, votre route rencontre une grosse porte fermée. Pour l'ouvrir, vous devez coller six stickers : un saut, un marteau, un champignon, un champipoison, un kaskipik et une fleur (de feu ou de glace). Dans la grotte, faites attention aux chauves-souris qui tombent du plafond quand vous passez sous un " ? ". Sautez dans le tuyau pour découvrir un petit passage souterrain contenant des pièces et un sticker. En sortant, vous débloquez l'accès au " ? " auparavant trop élevé.

Dans la zone suivante, gravissez la colline de sable peuplée d'ennemis. De l'autre côté, un Toad se fait maltraiter par cinq goombas volants. Pour le sauver, choisissez de payer 25 pièces ou bien de les affronter. Vous obtenez un champignon brillant. Juste derrière se trouve un mass'quero qui vous offre un champi 1up en cas de victoire.

Dans la zone suivant, vous avez affaire à du sable mouvant. Comme dans chaque Mario, il faut sauter à répétition pour ne pas se faire engloutir sous le sable. Traversez donc la zone en prenant garde aux ennemis. Décollez le scotch en haut à gauche pour dévoiler une cachette contenant plusieurs pièces.

Dans la zone suivante, même chose, déplacez-vous en sautant pour graver la descente de sables mouvants. Vous pouvez frapper les cactus sphériques pour gagner soit un coeur, soit une grosse pièces qui en équivaut dix. Lors de la descente, examinez l'objet bizarre au sol pour ramasser un Truc, la cannette de soda.

Vous vous trouvez enfin dans la dernière zone du monde. Cette gigantesque pyramide est à graver et à fouiller de tous les côtés pour récupérer tous les objets qui y sont scotchés, dont un Coeur PV+5 tout à gauche en prenant la glissade. Au sommet de la pyramide, le fragment de comète.

M2-2 Sphinx Yoshi

Sautez dans le tuyau de la première zone pour arriver aux côtés du Sphinx Yoshi. Contournez le monument en restant au sol pour trouver une porte. A l'intérieur, plusieurs stickers collés au sol, mais surtout un passage secret qui mène à un marteau flamboyant collé au mur ! Rentrez ensuite à l'intérieur du sphinx. Quand vous arrivez dans une salle totalement vide sans ne plus pouvoir avancer, il faut taper le mur du fond, au centre, pour dévoiler un passage secret. Plein d'issus s'offrent à vous, visitez-les toutes soigneusement pour ne rien laisser passer !

Décollez le scotch dans la pièce de droite pour dévoiler une brique coeur. Montez l'escalier de la pièce sombre et, au sommet, affrontez trois koopas volants. Décollez le scotch au sol pour dévoiler la partie manquant de l'escalier. Prenez donc cet escalier, mais ne récupérez pas le fragment de comète tout de suite. Poursuivez dans la tête du sphinx. Frappez sous l'ampoule allumée, plusieurs fois pour la faire tomber et la récupérer en tant que Truc. Là, montez en haut et passez dans la zone de droite par le fond. Encore à droite se trouve un passage secret avec trois " ? ". Faites ensuite tomber le gros mur de carton qui sépare les deux salles pour arriver sur le nez puis sur la langue du Sphinx Yoshi.

Là, vous affrontez de nouveau Kamek qui transforme tous vos stickers en sandales... Utilisez les brillantes pour lui infliger le plus de dégâts possible et remporter le combat. Dans le trésor, vous trouvez un fragment de stèle. La langue se rétracte alors. Retournez donc à la comète et ne la prenez toujours pas, mais placez-vous en dessous d'elle et tombez de l'autre côté du sphinx, vers le fond de la zone. Vous atterrissez à côté du Coeur PV+5 vu auparavant. Vous n'avez plus qu'à tout graver de nouveau et récupérer enfin le précieux morceau de comète.

M2-3 Ruines ensablées

Vous arrivez directement dans une zone bien remplie d'ennemis, dont une nouvelle sorte qui vous lance des poules piquantes... Pour obtenir le contenu du " ? ", vous devez préalablement créer un bloc invisible en sautant dessus, au niveau du sable mouvant. Enfoncez-vous ensuite dans le souterrain par les escaliers. A vous de descendre pour explorer un peu cette grande pièce...

Dans la porte au milieu à droite se trouvent des sarcophages contenant des objets, celui tout au fond renferme un skelerex. Descendez encore en prenez la première porte à droite. Dedans, deux skelerex, mais aussi un bruit de scintillement étrange... Ouvrez l'avant-dernier sarcophage pour obtenir un Coeur PV+5 ! Tout en bas, vous trouvez une

autre salle avec un scotch au mur inaccessible. Sautez en-dessous pour faire apparaître des cubes de briques invisibles et accéder à trois stickers, dont un grenouillage. Dans cette même pièce se trouve un passage secret qui sera accessible plus tard dans le jeu. Pour remonter à la surface, utilisez un geyser de sable qui ramène à la première zone du monde.

Retournez dans le souterrain et prenez à chaque fois la descente la plus à gauche. Une fois tout en bas, allez à gauche pour trouver un Truc, le Marteau-piqueur ! Revenez à l'entrée du souterrain et prenez les chutes dans l'ordre suivant : celle de droite, celle de droite, celle de gauche puis celle de gauche. Cela fait pivoter un petit angle droit sur lequel vous tomber. Prenez le chemin de droite et ouvrez les sarcophages pour obtenir un Truc, la Batte de baseball ! Pour passer la zone piquante, sautez de sarcophage en sarcophage en commençant par celui de gauche ! Vous arrivez dans une nouvelle salle où il y a du sable mouvant à traverser. Attention aux skelerex qui tombent du ciel... Vous arrivez rapidement au fragment de comète !

Retournez de suite dans le monde M2-3 pour trouver le second fragment de comète. Reprenez le même chemin que pour la précédente comète. Cette fois, vous tombez sur la gauche, puisque le petit angle droit a déjà été décalé... Entrez par la porte alors accessible. Pour atteindre le bloc à droite, utilisez la papiérisation afin de créer d'autres " ? ". Pour atteindre la comète, montez les marches et passez dans le passage du mur de droite. Là, sautez dans le sarcophage et rentrez dans celui de gauche. Une fois en haut à gauche, passez derrière le mur et ouvrez le sarcophage de gauche. Le niveau du sable descend et la comète qui mène au M2-4 est enfin accessible.

M2-4 Oasis aux Iris

Dans le monde 2-4, vous aurez besoin des stickers Robinet et Aspirateur créés à partir des trucs disponibles dans les mondes 1-3 et Port-L'Ecume. Vous pouvez les acheter à gauche de la scène permettant leur transformation en autocollants. Une fois sur place, allez sur la droite, contre le vent, jusqu'à la tornade que vous aspirerez avec l'aspirateur en mode papiérisation. Ceci fait, le fragment de comète est directement accessible, mais vous avez autres choses à faire ici avant de terminer ce monde.

Rentrez dans l'oasis qui est, malheureusement, à sec. Utilisez alors le robinet sur le conteneur bleu au fond à droite afin de redonné au Toad son petit bout de paradis. Vous pouvez alors pénétrer chez lui et trouver un trésor dans son armoire qui renferme un fragment de stèle ! Ouvrez le store pour passer sur le toit de la maison où est posé un Truc, une Coupe glacée ! Vous pouvez à présent terminer le monde 2-4.

M2-5 Stade d'Archisec

Retournez dans le M2-4, allez sur la droite et parlez au Toad devant un panneau. Il vous parle d'un indice et d'un secret, puis s'en va en courant. Lisez le panneau, puis retournez dans le M2-1. Allez jusqu'à la grosse colline de sable mouvant à grimper, et arriver au sommet, descendez vers le devant de l'écran pour tomber entre les deux fameux cactus rayés. Vous arrivez dans une zone secrète. Montez et passez sur la gauche pour trouver un coffre contenant le troisième fragment de stèle.

Direction le M2-5 à présent. Montez les marches et déposez les trois fragments de stèle au sol de manière à former une sorte de U. Une immense tour apparaît alors ! Rentrez en son intérieur et passez tout au fond de la salle. Au-dessus du Toad bizarre, placez un saut à gauche et un marteau à droite grâce à la papiérisation.

A l'étage supérieur, passez sur la droite et glissez-vous sous les pics en vous enfonçant suffisamment, mais pas trop, dans le sable mouvant. Derrière, vous trouvez la porte de l'étage. Contournez de nouveau le centre de l'étage et passez derrière pour y coller la porte et accéder à l'étage supérieur.

Contournez une nouvelle fois l'étage par la gauche pour trouver un nouveau mur Toad qui attend des stickers. De gauche à droite, placez un marteau, un kaskipik et un saut.

A l'étage supérieur, contournez une nouvelle fois sur la gauche et glissez-vous dans le petit trou dans le mur derrière du sable. Continuez sur la gauche et sortez par le devant de l'écran à l'extérieur de la tour. Lorsque vous apercevez Luigi à une fenêtre, faites le bouger grâce à la papiérisation (facultatif). Grâce au tuyau, vous arrivez dans une zone au début

du niveau qui vous offre un sacré raccourci si vous voulez faire le plein de stickers en ville (frappez le mur pour ébranler le passage). Contournez ensuite sur la droite et remettez la porte droite grâce à la dépapiérisation. Du sable coule, ce qui débloque l'accès à l'ascenseur de l'étage.

Sur le dernier Toad aux stickers, placez une fleur de feu à gauche et un Bloc POW à droite. Vous accédez enfin au grand boss du monde 2. N'oubliez pas d'utiliser vos supers stickers (à base de Trucs) dans ce combat, notamment la batte de baseball particulièrement efficace. Bonne chance ! Au terme du combat, vous obtenez un nouveau sticker royal ainsi qu'une page supplémentaire dans votre album.

Troisième sticker royal

M3-1 Chemin sylvestre

Dans ce monde, vous aurez besoin du sticker de la trompette, ce Truc que vous trouvez dans le M1-6. Il est très court, et la seule véritable chose que vous ayez à faire est d'avancer constamment vers l'est. Quand vous croisez la grosse chenille endormie, utilisez la trompette en mode papiérisation pour la réveiller, puis suivez-la. Vous arrivez alors dans une partie empoisonnée de la forêt. Attention où vous mettez les pieds, les flaques et mares de poisons vous infligent des dégâts. Au terme du monde, vous affrontez les deux frères boomerangs et terminez le monde en gagnant le morceau de comète.

M3-2 Futaie confuse

Ce niveau est très court, et pour cause, il s'agit simplement d'un labyrinthe permettant d'accéder au niveau suivant. Prenez donc la peine de ramasser tous les stickers collés au décor. Les panneaux blancs sur lesquels vous pouvez coller des stickers vous servent à retrouver votre chemin en indiquant les endroits par lesquels vous êtes déjà passés. Cela dit, rien ne vaut un bon vieux plan pour s'en tirer dans une forêt sombre : prenez successivement les chemins de droite, gauche, droite, milieu et avant-gauche. Vous arrivez au fragment de comète.

M3-3 Maison de Wiggler

Voici enfin la maison de la chenille Wiggler. Rentrez à l'intérieur et montez à l'étage. Frappez le feu de la cheminée pour dégager un passage et pouvoir accéder en contrebas à son étagère à chaussures où vous trouvez un Truc, le talon haut ! Retournez à l'étage et sortez sur le balcon par la gauche pour accéder au niveau supérieur. Dans la petite niche à droite se trouve un second Truc, le radiocassette.

Sortez de nouveau à l'extérieur et décollez le ruban scotch pour débloquer la branche ascenseur. Montez enfin au sommet de l'arbre pour retrouver Wiggler, ou plutôt sa tête. Après avoir écouté sa mésaventure, glanez la comète de droite. Les autres seront accessibles plus tard !

M3-4 Bois Maboul

Il est grand temps de récupérer les morceaux de Wiggler ! Poursuivez toujours à l'est en frappant tous les arbres fruitiers pour qu'ils vous donnent des stickers ainsi que des pièces. Le but du niveau est de suivre la partie du corps de Wiggler qui s'enfuit constamment. Elle est soit cachée dans un arbre, soit au premier plan de l'écran, derrière une clôture... Une fois arrivé dans la dernière zone où se trouve le morceau de comète, ne la prenez pas et allez chercher le Wiggler en haut à droite. Il s'enfuit de nouveau.

Il est retourné dans la seconde zone (celle avec le bloc coeur). Allez donc frapper l'arbre tout à droite qui se meut pour obtenir un Truc, la boule de billard ! Rendez-vous dans la zone à l'ouest, la toute première du niveau, pour dénicher le petit Wiggler derrière un buisson qui bouge un peu trop. Il se joint à vous et vous suit jusqu'au fragment de comète que vous pouvez enfin récupérer sereinement.

M3-5 Canal Tournenrond

Dans ce monde, deux fragments sont à récupérer, ainsi qu'un machin qui brille que vous voyez dès le début du niveau. Passez dans la zone de droite et sortez par la porte du nord (où se trouve un frère boomerang). Là, sortez une nouvelle fois par l'est et allez frapper la branche qui pend au-dessus de la rivière de poison. Sautez rapidement sur la feuille qui vous sert de petit bateau. Vous passez dans la zone de gauche, puis encore dans la zone de gauche. Lorsque vous passez entre des deux parcelles de terre (verticalement), sautez pour faire apparaître des blocs invisibles qui vous donneront accès au " machin brillant " que vous voyez.

Retournez une nouvelle fois dans la zone au nord (au nord de l'endroit où se trouve le frère boomerang), sautez sur la feuille, puis sautez de nouveau au premier plan pour accéder au fond de la zone. Décollez le scotch et allez chercher le Wiggler qui vous affronte. Battez-le et finissez une première fois le niveau en récupérant la comète tout de suite à droite. Ramenez le petit Wiggler chez lui en empruntant l'ascenseur-branche à gauche de l'arbre.

Retournez ensuite dans ce même M3-5. Rendez-vous au même endroit où vous avez récupéré la comète, puis descendez au sud pour frapper une nouvelle feuille qui tombe dans la rivière. Sautez dessus pour accéder, dans la zone de gauche, au plan du fond. Ce dernier vous permet d'accéder dans la zone encore à gauche où vous récupérez le machin brillant, une souche d'arbre, et le second fragment de comète par la suite.

M3-6 Promontoire

Ce monde est en réalité un magasin. Le seul dans lequel vous pouvez acheter les stickers Porte secrète, qui vous permettent de déverrouiller les portes transparentes que vous avez pu croiser durant les premiers niveaux du jeu ! Derrière ces portes se cachent de nombreux trésors tels que des Trucs ou des Coeurs PV+, alors n'hésitez pas à faire le stock de ces stickers pour partir à l'assaut des cachettes !

Vous trouverez l'emplacement de toutes les portes secrètes dans la catégorie éponyme de notre solution.

M3-7 Antre des Arayées

Pour accéder au niveau M3-7, retournez coller le morceau de souche trouvé dans le M3-5 dans la maison de Wiggler pour pouvoir gagner le second fragment de comète.

Au tout début du niveau, vous tombez avec le petit Wiggler dans un grand trou. Dans la chute, vous perdez tous vos stickers... Ainsi que Collette. Une fois réveillé, récupérez ce que vous trouvez de vos stickers éparpillés au sol et sur les murs, et progressez. Dans la zone suivante, précipitez-vous sur l'étoile pour éliminer rapidement toutes les araignées, ainsi que le maximum dans la zone au nord. Ceci fait, passez dans le trou dans le mur à gauche pour récupérer des sauts dans le " ? ", puis régénérez votre vie avec le cube coeur. Affrontez l'araignée qui apparait quand vous tentez de sortir à droite. Sautez à plusieurs reprises sur sa toile pour la casser, puis terminez en achevant l'araignée.

Poursuivez votre route à droite, puis encore à droite, et sautez à plusieurs reprises sur la toile d'araignée pour l'effondrer et pouvoir sauver Collette en contrebas. Vous pouvez désormais papiériser l'élément qui se trouve dans la salle par laquelle vous sortez : la porte de tanière ! En empruntant cette porte et en continuant toujours à gauche, vous finissez par récupérer votre précieux marteau. Si vous êtes sadiques, vous pouvez aller écraser toutes les petites araignées que vous trouvez sur votre passage. Grâce au marteau, vous pouvez surtout casser les toiles d'araignées qui retiennent le petit Wiggler ainsi que la comète. Vous finissez ainsi le niveau M3-7.

M3-8 Sentier de la Canopée

Le petit Wiggler a encore fait des siennes... Tracez votre route juste quand la zone de droite. Là, sautez dans la petite mare de poisson à droite, puis allez sur la parcelle de terre au fond. Elle vous permet de rentrer dans le tronc du gros arbre pour y récupérer un Coeur PV+5 !

Poursuivez sur la droite en faisant attention à ne pas briser la toile qui vous sert de passage au-dessus du poison. Vous pouvez aller vous ressourcer à côté de la source chaude. Grimpez dans l'arbre à gauche pour rejoindre le petit Wiggler empoisonné, corrigez-le, puis montez tout en haut à gauche pour récupérer un nouveau morceau de souche d'arbre.

Pour récupérer le fragment de comète, revenez dans la zone précédente par le chemin par lequel vous êtes arrivé. Le passage est caché au niveau du " ? " situé en hauteur, il faut se glisser derrière entre des buissons... Vous terminez ainsi le niveau M3-8. Allez donc raccompagner le Wiggler chez lui et posez le morceau de souche pour accéder au M3-9.

M3-9 Mares aux défis

Encore un monde dans lequel vous devez sauver un morceau de Wiggler ! Commencez par traverser la première zone de gauche à droite. Placez un sticker grâce à la papiérisation sur l'échappement de gaz empoisonné afin de l'obstruer. Avant de sortir par la droite, détachez le morceau de bois accroché à la berge en enlevant le morceau de scotch.

Dans la seconde zone, vous arrivez juste devant un escalier. Sautez dans la mare de poison, à la base de cet escalier, et rentrez en son intérieur : il s'agit d'une cachette secrète qui contient de nombreuses pièces ainsi qu'un Coeur PV+5 ! Ressortez et montez en hauteur. Utilisez les planches de bois mouvantes pour vous déplacer. Si elles sont scotchées au sol, déscollez-les. Cela vous permet notamment d'éviter une nouvelle fuite de gaz toxique et de sortir par le haut droit de l'écran.

Dans la nouvelle zone, accédez au nord-ouest pour trouver une éponge toxique. Martelez-la pour la nettoyer et la glaner en tant que Truc. Sortez ensuite par la sortie en bas à gauche. Là, allez retrouver le morceau de Wiggler qui s'enfuit une nouvelle fois. Passez dans la zone de droite, même manoeuvre. Passez dans la zone du haut où le Wiggler est coincé dans une souche flottante... Rejoignez-le en passant sur la zone au-devant de l'écran pour qu'il vous suive enfin. Il ne vous reste plus qu'à aller décrocher la comète du niveau pour le terminer.

M3-10 Souche louche

Ce niveau entier est un immense jeu télévisé, " Pas de fumée sans Snifit " ! Relevez les défis successifs jusqu'à la victoire !

Le premier défi est un questionnaire, " Pas de Panique ". Vous devez répondre par vrai ou faux à trois questions parmi les suivantes. Attention, soyez rapide, le snifit vous inflige des dégâts !

{| Allons droit au but, Bowser est plus cool que Mario. Réponse : Vrai
Pour utiliser le Marteau, appuie sur la touche B. Réponse : Vrai
Les stickers " Saut " coutent 3 pièces et se revendent 2 pièces. Réponse : Vrai
Utiliser un sticker Champignon régénère la santé de Mario. Réponse : Vrai
Mon dîner de la veille était un délicieux steak de champignons. Réponse : Vrai
Un sticker " Saut " brillant coute plus cher qu'un sticker " Saut ". Réponse : Vrai
Avec un sticker " Saut de fer ", Mario peut sauter sur les ennemis piquants. Réponse : Vrai
Le corps de Wiggler comprend quatre parties sans compter la tête. Réponse : Vrai
Le surnom de Mario durant ce jeu télévisé est Snifit. Réponse : Vrai
Un sticker Champignon à la boutique de Décalbourg coute 15 pièces. Réponse : Vrai
En ce moment, il y a 30 Snifit dans le public. Réponse : Vrai
Kamek peut voler dans les airs avec son balai. Réponse : Vrai
Lorsque Mario a rencontré Collette pour la première fois, elle était collée à une pancarte. Réponse : Vrai
Mario, Toad, et les Koopas portent tous des chaussures. Réponse : Vrai
Bowser déteste la princesse Peach. Réponse : Faux
La princesse Peach est en fait un homme. Réponse : Faux
La machine à sous en combat coute 5 pièces. Réponse : Faux
Pour utiliser le Marteau, appuie sur la touche Y. Réponse : Faux
Le Kaskapik permet aussi de sauter sur les ennemis piquants. Réponse : Faux
Le père de Bowser Jr. est Bowser et sa mère est la princesse Peach. Réponse : Faux
L'étoile rend Mario invisible. Réponse : Faux
Les Koopas, Paratroopas et Lakitus peuvent tous voler. Réponse : Faux
Utiliser un sticker Champignon fait grossir le corps de Mario. Réponse : Faux
Kamek, Lakitu, et Bowser Jr. portent tous les lunettes. Réponse : Faux

Plusieurs Toad étaient enfermés dans un placard à Décalbourg. Ils étaient 9 à l'intérieur. Réponse : Faux

Mario n'a pas de frères et sœurs. Réponse : Faux

Un sticker Marteau brillant est moins puissant qu'un sticker Marteau. Réponse : Faux

Si vous obtenez 3 Champis-poison dans la roue des combats, tous les ennemis sont empoisonnés. Réponse : Faux

Si votre santé est faible, vous ne pouvez plus utiliser la Papiérisation. Réponse : Faux

Le deuxième défi est un jeu nommé " Tape dans le Pif ". Vous devez frapper vingt ennemis avant qu'ils ne disparaissent. Ne succombez pas, des coeurs sont parfois là pour vous filer un coup de main !

Le troisième défi s'appelle " Attention ! Ca tourne ! " A vous de retrouver le bon bloc en ne le perdant pas du regard !

Le quatrième défi s'appelle " Pas de Panique et Tape dans le Pif " ! Cette fois, entre chaque réponse à valider par vrai ou faux, il faut taper cinq stagiaires... Pas bien difficile ! Attention à votre santé !

En remportant ce dernier défi, vous obtenez un joli lot, un Truc, le radiateur ! Vous pouvez désormais terminer le niveau en glanant le fragment de comète. Notez que si vous remporter une nouvelle fois le jeu télévisé après avoir battu le grand boss du M3, vous obtenez un Coeur PV+5 !

Malheureusement, le petit Wiggler s'enfuit... Allez donc le chercher dans le M3-2. Pour le trouver, le chemin est droite, gauche, droite, droite, droite. Vous le retrouvez dans une zone remplie de stickers. Affrontez-le pour qu'il se soumette enfin à votre autorité. Quittez la zone par le nord. Au bout du chemin, vous glanez un Truc, la Boule de bowling ! Sortez ensuite du monde et allez ramener le Wiggler chez lui.

Transformez votre boule de bowling en sticker et retournez maintenant dans le M3-4 Bois Maboul. Poursuivez sur la droite, puis en haut, pour arriver sur une espèce de... Piste de bowling ! Papiérisez la boule sur la droite pour la lancer et dégager la voie. Vous la récupérez après le lancer en Truc. Glanez la comète pour ouvrir l'accès au M3-11.

M3-11 Bosquet secret

Dans la première zone, vous apercevez le petit Wiggler derrière des buissons. Passez derrière par la droite pour le voir se faire enlever par des poulpes. Poursuivez dans la zone de droite où vous pouvez enlever les scotchs pour accéder à un " ? ". Retourner dans la zone de gauche par le haut et, pareillement, enlevez les morceaux de scotch pour tomber dans une cachette en souterrain. Remontez par le chemin, frappez l'arbre et glanez un morceau de scotch à papiériser dans la zone de droite. Ceci fait, glanez la comète pour terminer une première fois ce monde.

Retournez-y de suite, rendez-vous à l'endroit de la comète et continuez vers la zone de droite. Là, aidez le Toad maltraité par des poulpes et sauvez-le. Il vous offre un champignon brillant. Sautez ensuite dans la flaque toxique creuse pour tomber en contrebas et accéder à la zone suivante à droite. Là, récoltez les nombreux stickers et empruntez le chemin vers le nord pour arriver sans plus tarder vers la comète. Courage, on voit le bout du tunnel !

M3-12 Plage Tic-Tac

Dès votre entrée dans la zone, dirigez-vous vers le bas de l'écran pour trouver un Truc qui dépasse du sable, une montre de gousset. Combattez ensuite le petit Wiggler toxique et les deux poulpes. Enfin, décollez Luigi de son rocher grâce à la papiérisation, tout en haut à droite de l'écran.

Ceci fait, sortez du M3-12 et rendez-vous à Port-L'Ecume pour y récupérer le petit Wiggler. Il n'est pas difficile à trouver, il suffit de suivre les traces toxiques au sol. Ramenez-le dans sa maison pour réunir enfin tous les petits Wiggler et reformer la chenille grâce à la papiérisation de Collette ! Ce après quoi Wiggler, furieux, s'en va sur la plage Tic-Tac. Rejoignez-l'y.

Là, traversez l'océan sur le dos de Wiggler jusqu'à arriver sur l'île de l'épave. Atteignez le bateau en récoltant les stickers disséminés ci-et-là. Restaurez vos points de vie, sauvegardez, et c'est partie ! La méthode est la même que pour tous les autres boss : utilisez abusivement des stickers de Truc. Quand le poulpe devient violet, utilisez l'éponge pour renvoyer son attaque contre lui et l'empoisonner ! Au terme du combat, vous remportez un troisième sticker royal

ainsi qu'une page supplémentaire pour votre album.

Quatrième sticker royal

Port-L'Ecume

Maintenant que vous avez terminé tous les mondes du continent, il est temps de prendre le large vers de nouveaux horizons. Pour cela, rendez-vous à Port-L'Ecume et retournez dans les garages. Grâce à la papiérisation, placez l'ampoule sur la lampe pour pouvoir récupérer la barre du navire. Dirigez-vous alors vers le bateau jusqu'alors cloué au quai pour le réparer.

Allez couper la corde qui retient le bateau à quai avec le sticker des ciseaux. Retournez au bateau. Vous êtes alors opposé à un gros poisson, un Maxi Cheep Cheep. Pour le vaincre facilement, il est intéressant de posséder les stickers liés aux Trucs Hameçon (porte secrète M3-6) et Epingle de bureau (porte secrète M1-1). Grâce à l'hameçon, vous le repêchez après qu'il soit allé dans l'eau, et grâce à l'épingle de bureau, vous éclatez ce gros ballon après qu'il se soit surgonflé pour en venir à bout en un seul coup.

Attention, vous prenez des dégâts lors de son explosion. Au terme de la victoire, vous pouvez enfin rejoindre le second continent du jeu.

M4-1 Montagne de neige

Dès votre entrée, traversez la première zone vers la droite. Avant de sortir, allez en haut et placez un sticker fleur de feu sur le gros sorbet qui fond alors, laissant découvrir un objet précieux que vous pourrez récupérer ultérieurement. Passez ensuite dans la zone de droite et traversez la piste de glissade en prenant soin d'éviter la descente des pingouins. Sur la droite, ramassez les stickers et montez en frappant les boules de neige grâce à votre marteau afin de ne pas être écrasé.

Montez au sommet du chemin de droite pour arriver en haut d'une montagne. Au lieu, vous apercevez la silhouette d'une chèvre, le plus majestueux, le plus beau et le plus charismatique de tous les animaux, qui règne en roi ultime sur la chaîne de montagnes et sur l'entièreté du monde. Frappez le sapin à gauche avec votre marteau pour déclencher un numéro acrobatique de la part de Birdo qui vous conte un poème amoureux, sûrement destiné à exprimer toute la grâce de la chèvre qu'elle finit par vous apporter pour que vous la récoltiez en tant que Truc.

Revenez sur vos pas et prenez cette fois le chemin de gauche qui vous mène en haut de la piste de glissade. Là, vous voyez un petit morceau de briques sur la droite. Placez le radiateur dessus grâce à la papiérisation pour faire fondre la piste et dégager une ouverture dans la montagne. Pénétrez à l'intérieur. Là, grimpez la nouvelle montagne en évitant les boules lancées par les pingouins. Frappez dans les premières pour affronter le goomba qui se trouve dessus et pouvoir passer. Au sommet de la montée, le fragment de comète.

Ceci fait, retournez dans ce même niveau. A l'endroit où vous avez fait fondre la piste de glissade, poursuivez à gauche et allez quérir le morceau de tuyau qui se trouvait dans le sorbet glacé. Allez ensuite papiériser tout ça à l'endroit approprié, dans la troisième zone tout en bas à droite. Pour y accéder, passez par-dessus et tombez dans le tas de neige. Le tuyau vous emmène loin dans le dernier plan de l'écran, où vous allez chercher un nouveau fragment de comète sur la gauche.

M4-2 Rio Glagla

Avancez et descendez sur la piste sur laquelle glissent des pingouins. Là, évitez-les et attendez jusqu'à ce qu'une pierre de curling arrive pour que vous la récupériez en tant que Truc. Avancez ensuite le long de la piste jusqu'à arriver dans une grotte.

Grimpez-la en prenant garde à ne pas tomber en glissant... Une fois à l'extérieur, vous trouvez une nouvelle piste de curling qu'il faut encore une fois remonter. Vous pouvez récupérer un Truc chat du bonheur sur cette piste (normalement, vous l'avez déjà récupéré dans le M1-2). Dès que cela est possible, sautez sur le talus à droite pour aller

chercher le Coeur PV+5 que vous aviez aperçu en montant.

Dans la nouvelle grotte atteinte se trouve le fragment de comète. Vous trouvez également un sticker Porte secrète collé au mur. Pour y accéder, sautez en-dessous pour faire apparaître un bloc, puis accédez-y par la gauche. Finissez-donc ce monde faisant honneur au curling !

M4-3 Enigmanoir

Devant l'entrée du manoir, parlez à son propriétaire, un petit Toad qui vous confie le Fantômicon, le livre qui vous permettra d'emprisonner les fantômes que vous y rencontrerez. Entrez dans la demeure et allez dans la salle au fond à gauche, la cuisine. Là, après la petite danse des boos, allez examiner le réfrigérateur au fond droit de la salle. Affrontez le fantôme et récupérez-le dans votre album, puis glanez le Truc : réfrigérateur. Récupérez aussi le four qui se trouve à gauche.

Retournez dans le hall, battez et récupérez le boo qui se cache derrière les escaliers, puis passez dans la pièce de gauche. Là, frappez le tableau qui scintille pour obtenir le coffre-fort du manoir. Passez dans le couloir du haut, frappez les fenêtres jusqu'à trouver celle qui se dérobe (la troisième), et sortez dehors pour capturer votre troisième boo.

Revenez dans le couloir, prenez la porte. Vous arrivez dans une pièce. A sa gauche, une seconde pièce. Avec la papiérisation, décollez le mur du fond de chacune des deux pièces, et intervertissez-les. Le petit tabouret vous permet d'obtenir le sticker répétibond. Passez dans par la porte qui est maintenant dans la salle de gauche. Là, allez frapper l'étagère au fond pour faire tomber l'arrosoir et le glaner en Truc. Allez chercher le boo suivant dans la véranda de droite.

Revenez ensuite dans le couloir à la fenêtre cassée, et passez sur la droite. Entrez par la porte entre les deux étagères de livres. Décollez celle qui se trouve au fond et ramenez-la à sa place devant la porte.

Vous récupérez un nouveau répétibond. Retournez dans la pièce et collez le sticker du coffre-fort. Un boo doré en sort, affrontez-le, capturez-le. Ressortez dans le couloir, allez à droite, puis au fond, puis passez sous l'escalier pour trouver un nouveau boo à capturer (en compagnie de deux souris). Au sommet de l'escalier se trouvent des stickers ainsi que la porte secrète.

Revenez dans le fameux couloir et descendez en bas. Vous trouvez une agrafeuse folle que vous récupérez en Truc. Descendez dans la salle du bas. Là, éteignez la lumière pour affronter les trois boos et les capturer. Pour cela, montez sur le buffet de gauche, sur la table volante, sur la planche en haut et sauter sous la bougie. Utilisez ensuite les meubles pour atteindre la porte du manoir sur l'armoire à droite. Sortez ensuite du manoir par la porte d'entrée et éteignez le feu de Toad grâce au marteau pour déloger un nouveau boo à capturer. Rentrez de nouveau à l'intérieur : il est temps d'explorer l'étage, maintenant.

Montez les escaliers, récupérez le contenu des " ? ", puis décollez le tableau de Toad pour le remplacer par la porte du manoir. Sautez depuis le haut sur la grande table pour récupérer le gâteau en Truc. Remontez en haut. Au fond, rentrez dans la porte de gauche. Frappez l'horloge et capturez le boo. Ouvrez l'étagère et affrontez l'empilement de boos. Vous les battez en un seul tour si vous utilisez correctement le répétibond ! Au terme du combat, récupérez la grande bibliothèque qui brille derrière vous. Sortez et rentrez dans la chambre du milieu. Deux boos à récupérer ici : un tout faiblard dans la corbeille à papier et un dans le tableau qui ne se montre que si vous faites semblant de sortir pour subitement retourner l'affronter.

Enfin, dans la chambre de droite, examinez les tableaux au fond pour récupérer les derniers boos du manoir. Ceci fait, retournez dans le hall, allez dans la salle de droite et collez l'étagère de livres. Vous accédez au sous-sol où vous affrontez le maître des lieux, le Maxi Boo. Quand il allume les bougies pour se cacher, utilisez le sticker du ventilateur pour les éteindre et pouvoir finir le combat en toute quiétude.

Au terme du combat, allez rejoindre monsieur le Toad dans son salon à gauche du hall d'entrée. Après une petite parlote et une tasse de thé, examinez le tableau à gauche de la salle pour le récupérer. Vous n'avez plus qu'à sortir dans la cour (par la troisième fenêtre, toujours), pour récupérer le fragment de comète et en finir avec ce manoir hanté.

M4-4 Grotte glacée

La grotte glacée n'est pas vraiment un niveau, mais uniquement un magasin de Toad qui vous propose notamment des stickers étincelants qui sont désormais très utiles pour venir à bout d'ennemis de plus en plus puissants. N'oubliez donc pas d'y faire un tour afin que le niveau soit considéré comme terminé.

M4-5 Vallée Immacollée

Progressez vers la droite. Vous passez devant une porte secrète que vous pouvez ouvrir si vous avez un sticker approprié. Au bout de la grotte, papiérisez le tableau que vous avez récupéré à la fin du manoir (M4-3), afin d'accéder aux télésièges.

Sautez sur un siège au choix pour commencer une ascension assez fastidieuse, puisque vous n'allez cesser d'être harcelé par divers ennemis. Assis sur votre siège, vous pouvez faire deux choses : sautez pour déloger les ennemis qui passent au-dessus de vous pour vous toucher, ainsi que pour récupérer les pièces et coeurs qui se promènent par-là, et vous balancer à gauche et à droite pour éviter les boules de neiges envoyées par les frères marteaux du second plan.

Le télésiège arrive ensuite dans une grotte où les ennemis sont beaucoup plus nombreux. A vous d'agencer correctement sauts et balancements pour en sortir indemne. Vous ressortez ensuite dans une tempête de neige où ce sont des goombas ailés qui se ruent sur vous. Encore une fois, ce sont les balancements qui vous sauveront. N'oubliez pas de dépapiériser Luigi quand vous le croiserez, à la fin de la montée, sur une cabine au second plan. Vous ne tardez pas à arriver au sommet de la montagne où vous attend votre jolie comète.

M4-6 Fort-Glaçon

Vous arrivez dans un grand parc d'attractions pour maskass. Là, deux choix s'offrent à vous : vous farcir toute la file d'attente pour accéder à l'intérieur de la grotte, ou poser une porte secrète sur la porte condamnée de droite et entrer sans plus attendre. A l'intérieur, montez sur les caisses à droite pour récupérer un Truc, les ciseaux japonais. Tout à gauche, sauvez le Toad victime des maskass en payant la somme désirée ou en choisissant de les affronter.

Allez ensuite au guichet et montez faire un tour de montagnes russes. Sautez pour récupérer des pièces, évitez les pics et passez les trous.

Si vous tombez, vous pourrez recommencer sans plus attendre en parlant de nouveau au guichet. Quoiqu'il en soit, vous ne tardez pas à voir un maskass dans un autre wagon qui fait le malin avec un truc brillant accroché à son wagon. Dès que vous apercevez des blocs sur son chemin, papiérisez un sticker à l'emplacement approprié pour le stopper et récupérer un morceau de rail que vous devez placer plus loin pour accéder à la seconde partie des montagnes russes.

Là, vous ne tardez pas à passer sur une parcelle de rails à l'envers. Dépapiérisez-la, et repapiérisez-la dans le bon sens pour accéder à une plateforme en hauteur avec pas mal de " ? ", un bloc de coeur et un bloc de sauvegarde. Vous trouvez aussi la sortie de la mine sur la gauche (gros rond noir). Elle est à coller au terme des rails pour accéder au boss du monde 4. Si vous ratez votre saut pour sortir, utilisez le tuyau à gauche pour reprendre un wagon dans cette même zone.

Vous voilà donc face à ce Bowser-bonhomme de neige. Son point faible, le feu, notamment les martopyros étincelants que vous pouvez acheter dans le magasin du monde 4-4. Le sticker radiateur est aussi très efficace ! Au terme du combat, vous obtenez un sticker royal ainsi qu'une septième page pour votre album.

Cinquième sticker royal

M5-1 Jungle Maskass

Traversez la première zone en grappillant ci et là les différents stickers. Frappez la grosse fleur par le bas pour l'épuiser et pouvoir s'en servir de passerelle sans danger afin d'accéder à la sortie est. Dans la zone suivante, progressez jusqu'à voir deux grands troncs d'arbres au milieu desquels se trouve de la lumière. Passez derrière celui de droite pour

accéder à une zone secrète où vos glanez un Truc, la fausse batte. Revenez sur vos pas et sortez par la droite, vers le nord.

Là, vous voyez trois maskass qui portent chacun un morceau de papier doré : il s'agit des trois morceaux du pont nécessaire pour finir le niveau. A vous de les traquer pour récupérer leur butin ! Comme ils vous fuient, essayer de les approcher doucement pour les bloquer dans un angle. Passez ensuite dans la zone de gauche où c'est grâce au sticker aspirateur que vous arrivez à déloger le petit maskass. En suivant les traces de sanglier au sol, vous arrivez dans une zone où vous pouvez transformer quatre stickers au choix.

Revenez devant la zone du pont et prenez à droite. Là, vous voyez le maskass qui donne le morceau de pont à un de ses copains. Descendez pour taper la fleur et pouvoir s'en servir comme plateforme. Le problème est que le chemin pour remonter est trop long... Frappez donc à plusieurs reprises le buisson en bas pour le faire tomber et découvrir un morceau de scotch. En le retirant, vous obtenez un marchepied qui vous permet de passer sans souci ! Ceci dit, avant de sortir par la droite, passez au sol à droite de la plante pour trouver une cachette contenant un Coeur PV+5 ! Sortez ensuite par la droite.

Là, avancez au fond vers la troisième grosse fleur et montez sur la plateforme sur la gauche où se trouvent deux arbres parallèles. Frappez au milieu d'eux pour faire apparaître un bloc. Faites monter le maskass par le chemin tout à gauche. Quand il se jette dans la fleur, il meurt et vous laisse le morceau de pont que vous allez chercher grâce à ce petit bloc. Avant de sortir reconstruire le pont, retournez en haut à gauche de la grosse fleur et sautez derrière les buissons. Une ouverture se trouve dans la roche à gauche ; à l'intérieur, vous trouvez un Truc, la houppette à poudre !

Vous pouvez à présent construire entièrement le pont et récupérer le précieux fragment de comète.

M5-2 Rapides de la jungle

Encore un niveau assez original et assez court. Dans la petite cabane, sautez sur le radeau, cassez le bloc, et c'est parti pour une virée sur le fleuve ! Pour vous diriger, allez tout à droite ou tout à gauche du radeau. Vous pouvez aussi sauter et utiliser votre marteau. Evitez donc les multiples éléments du décor et évitez de toucher les rochers, car sinon, votre radeau se cassera petit à petit. Dans la troisième zone, frappez les squelettes de piranhas pour les éliminer, et n'oubliez pas de récupérer le Truc canard en plastique en vous plaçant bien au centre de l'écran.

Une fois arrivé à bon port, ne récupérez pas le fragment de comète de suite mais allez sur la gauche et suivez le chemin pour sauver le Toad que vous avez vu durant votre promenade sur le fleuve. Vous pouvez ensuite terminer ce monde 5-2 en passant entre les maskass qui dansent.

M5-3 Chutes Frakass

La première partie de ce monde est une sorte de boss, puisque vous devez échapper à un gros poisson qui vous poursuit. Durant la course, observez bien ses mouvements et rabattez-vous rapidement du bon côté pour l'éviter.

Quand il saute, il va forcément au centre, donc n'importe quel côté est le bon pour l'éviter.

Une fois la course terminée, allez tout droit pour trouver la comète et terminer le niveau.

Revenez ensuite dans ce même monde 5-3. Après une seconde confrontation contre le gros poisson, prenez cette fois le chemin de gauche du fleuve. Vous arrivez devant une grande porte à remettre droite grâce à la papiérisation. Vous accédez donc à la seconde comète de ce monde. N'oubliez pas de récupérer dans la cachette à droite le sticker répétibond flamboyant qui est un sacré atout en combat !

M5-4 Machu Pichomp

Dans ce monde, les murs bougent et pas qu'un peu, puisque sans cesse ils vont vous pousser vers l'avant. Faites donc bien attention et essayez de repérer les blocs à leurs yeux afin de ne pas trop être ralenti dans votre progression. Avancez sur la droite et rentrez dans le temple par la porte sombre. A l'intérieur, repapiérisez la pente pour pouvoir

accéder à la sortie en haut à droite. Là, faites attention au sol qui se dérobe sous vos pieds ainsi qu'aux scies circulaires. La salle en bas à droite contient des stickers et deux coeurs. La véritable sortie se trouve en haut à gauche : pour y accéder, sautez sur les plateformes des scies circulaires et laissez-vous emporter vers la gauche. Vous passez devant l'emplacement de la porte secrète.

A l'extérieur, allez sur la droite pour débloquent un raccourci vers le début du niveau. Pour cela, déscotchez le scotch et frappez le mur qui vous sépare du bloc de coeur. Retournez ensuite à gauche et traversez le pont en prenant garde aux blocs qui vous poussent vers l'avant. Rentrez de nouveau dans le temple. Là, empruntez le passage vers la droite en sautant sur les blocs mouvant. Attention au sol qui se dérobe à l'arrivée. Si vous tombez, remontez en décollant le scotch sur le mur. Dans la nouvelle salle à droite, repapiérisez à l'endroit le bloc mouvant pour pouvoir monter en haut. A l'extérieur, vous glanez le sol des ruines et une pile standard (Truc) derrière le mur à gauche du sol des ruines.

Revenez dans le temple et posez le sol des ruines grâce à la papiérisation. Là, frappez le sol pour arriver en-dessous. Ensuite, sortez par la gauche. Vous pouvez aller récupérer le répétibond en y accédant grâce aux scies circulaires. A l'extérieur, frappez avec votre marteau devant la chute de la cascade pour créer des blocs et pouvoir atteindre la cachette derrière la cascade. Vous y trouvez un Truc, la Théière.

Passez maintenant sur la gauche, ouvrez le pont, et montez rejoindre le chomp. Prenez bien soin de casser le pieu qui le retient au sol avant de l'affronter, sinon, vous ne pourrez rien faire à par fuir (il ne prend aucun dégât) sans oublier de l'endormir avant. Pour le vaincre, attendez donc les trois tours qu'il se réveille, et laissez-le s'enfuir. Il dévoile l'emplacement de la comète qui met fin à ce monde.

M5-5 Sentier battu

Peu après votre entrée dans le monde, approchez des grandes effusions de lave et papiérisez le sticker réfrigérateur afin de geler la zone et de la rendre praticable. Passez au premier plan sur la petite mare de glace où se trouve un " ? " et allez dans le mur de gauche pour trouver le Truc dinde.

Passez dans la zone de droite et continuez jusqu'à trouver l'entrée d'une grotte. Dépapiérisez-la. Passez au premier plan et sortez par la droite. Là, vous trouvez une autre entrée de grotte obstruée par un rocher. Dépapiérisez-la. Retournez placer ce rocher à l'emplacement de la première entrée. Montez sur la corniche et rentrez dans la grotte à gauche pour trouver un Truc, la grosse éponge. Retournez ensuite placer le vrai trou de grotte là où vous aviez trouvé le rocher et allez sur la droite pour marteler la grosse roche fendue. Une pierre tombe et vous fait un pont au-dessus. Allez-y par la zone de gauche.

Traversez le pont que vous avez créé et passez dans la zone de droite. Là, les rochers tombent du ciel sur vous. Vous observez des fentes au sol. Placez-vous dessus, attendez qu'un rocher arrive (fiez-vous à leur ombre au sol), et dégagez-vous pour que le rocher creuse un trou. Ainsi, vous accédez à une cachette. Plus loin, à gauche du talus où se trouve un frère marteau, répétez la manoeuvre pour creuser un trou qui mène aux sources thermales.

Dépapiérisez Luigi dans son bain sur la gauche, puis allez tout en bas de la zone pour trouver un rocher fissuré. Ressortez par le sud. Vous revenez dans la zone de tout à l'heure, où le sol est rempli de fissures. Sortez par le nord-est après avoir traversé le torrent de lave.

Dans cette nouvelle et dernière zone, même manipulation : papiérisez le rocher fissuré et martelez-le pour faire tomber un autre gros rocher. Il tombe sur la comète.

Allez au nord-est et rentrez dans la grotte (grâce à une pierre qui tombe du ciel) pour y trouver un saut de fer flamboyant. Ressortez, remettez le gros rocher droit, et récupérez votre fragment de comète.

M5-6 Volcan Bourrino

Plongez à l'intérieur du volcan, et avancez pour assister à une scène où Flora Piranha engloutit Collette... Approchez-vous du pont, décollez le scotch au sol, et là, c'est le drame. Vous tombez tout en bas. Heureusement, en progressant vers le haut, vous trouvez une plateforme qui, poussée par un jet de lave, vous ramène au niveau de

Flora... Ou pas ; le jet est bien trop puissant et vous allez bien trop haut ! Le but du niveau va donc être de poser trois chomps sur la plateforme ainsi de l'alourdir et donc d'arriver à bon port. Le chomp au plafond est pour l'instant inaccessible. Le premier chomp à utiliser est tout prêt : passez sur la gauche pour qu'il sorte d'un bain de lave et vous suive. Fuyez sur la droite pour qu'il tombe et s'encastre dans la plateforme.

Remontez sur la plateforme qui descend donc d'un étage. Récupérez bien les martododos, vous allez en avoir besoin contre le prochain chomp pour l'endormir. Là, rentrez dans la grotte. Vous passez par un magasin, n'hésitez pas à y acheter des stickers si nécessaire. Vous ne tardez pas à arriver devant un nouveau chomp : le combat commence, endormez-le, puis fuyez. Cassez le pieu qui le retient au sol, puis reprenez le combat pour le réveiller et pour qu'il s'échappe. N'oubliez pas de récupérer les stickers feuille brillante au mur. Le chomp est enfin libre et jouit de sa liberté pendant à peine 0,3 secondes, puisqu'il s'encastre comme le premier dans la plateforme.

Sautez sur la plateforme pour arriver à l'étage inférieur. Là, brisez toutes les chaînes pour récupérer ce qui était auparavant pendu au plafond. Bien entendu, la chaîne qui retient le chomp n'est pas là, ce serait trop simple, sinon... Passez donc dans la grotte de gauche et là, suivez le long chemin de plateformes ascendantes pour arriver au ruban scotch qui retient la dernière chaîne. (Quand vous êtes dans le coin en haut à gauche de la zone, notez bien qu'il y a deux étages accessibles et que c'est celui du milieu qui est le bon chemin.) Le chomp tombe enfin.

Rejoignez la plateforme pour atteindre enfin le niveau de Flora Piranha. Là, à droite, un tuyau qui mène à celui à côté du magasin de ce monde M5-6. A gauche, un Coeur PV+. Vous pouvez à présent aller battre la plante carnivore. Utilisez des marteaux sur sa tête jusqu'à ce que son nombril soit enfin découvert. Là, privilégiez les stickers de saut. Quand elle fait tomber un skelerex, abattez-le puis recommencez l'opération. La victoire vous donne un cinquième sticker royal ainsi qu'une nouvelle page dans votre album.

Sixième sticker royal

M6-1 Cap de l'Impasse

Ce monde est très court puisqu'il vous suffit de sélectionner vos cinq stickers royaux pour débloquent l'accès au château caché de Bowser, puis de repartir à bateau. Rien de plus.

M6-2 Galion de Bowser Jr.

Il est maintenant temps de s'attaquer à Bowser pour en finir. Sachez qu'à ce niveau du jeu, il est possible d'avoir récupéré tous les Coeurs PV+5 et donc d'avoir un maximum de 100PV, ce qui est toujours ça de gagné face aux boss qui vous attendent. Une fois préparé, allez voir Wiggler sur le toit de sa maison. Il est transformé en papillon et vous permet d'atteindre le château de Bowser en vous prenant sur son dos !

Une fois arrivé sur le galion de Bowser Jr., avancez sur le pont et rentrez à l'intérieur. Vous voyez un nouveau type de stickers, une queue. Récoltez-en un maximum durant ce monde, vous en aurez grandement besoin contre le prochain boss. Descendez ensuite dans la salle des canons. Sauter sur les bob-ombs pour les tuer sans enclencher de combat, et descendez par les escaliers du premier plan. Dans la salle des machines, décollez le scotch pour faire basculer le canon.

Remontez et sortez sur l'aile du vaisseau, et continuez jusqu'à trouver le gros canon principal à retourner grâce à la papiérisation. Cela vous permet de traverser le vaisseau vers la droite et de remonter sur le balcon où se trouvent les deux frères marteaux. Montez à l'étage supérieur pour accéder au pont supérieur. Là, montez sur la droite et grimpez sur la rambarde du fond. Elle vous permet d'accéder aux caisses mouvantes pour traverser le pont vers la gauche. Vous arrivez enfin face au maître des lieux.

Pour le vaincre, c'est très simple : utilisez uniquement une queue à chaque tour et appuyez sur A quand il attaque pour lui renvoyer son projectile, notamment les boules piquantes qui lui infligent 50 points de dégâts. Quand il ne lui reste plus que 100 points de vie, son bouclier disparaît. Bref, rien de bien difficile !

M6-3 Château volant de Bowser

Dès votre arrivée, rentrez dans le château et parcourez le long couloir pour être directement confronté à Kamek. Le combat est très simple : dès le début du combat, tous vos stickers sont transformés en sandales. Afin de ne pas utiliser des stickers puissants, remplissez une page de stickers saut (3 pièces dans la boutique) et utilisez-les dans le combat. Kamek crée deux clones devant elle pour se protéger. Si vous réussissez bien un combo de sandales, vous éliminez un clone en une attaque. Quand les Kameks sont en l'air, utilisez une sandale dans le vide, ce n'est pas important. Chaque attaque de sandale enlève maximum 5 PV à l'ennemi, ce qui est suffisant pour terminer rapidement le combat. Attention, Kamek pour supprimer des stickers de votre page active sur l'album, mais puisqu'ils n'ont aucune valeur, ce n'est pas important. Au terme du combat, retournez à l'extérieur faire le plein d'énergie et de stickers.

Avant de pouvoir affronter Bowser, vous devez traverser un long tapis rouge en partie déchiré et qui se roule derrière vos pas. Rien de bien compliqué, d'autant plus que vous ne perdez qu'un point de vie si vous tombez sur les pics en dessous. Vous arrivez enfin face à Bowser. Le combat se déroule en plusieurs phases distinctes.

Tout d'abord, utilisez le sticker agrafeuse ou ruban adhésif pour verrouiller les accès par lesquels arrivent les sbires de Bowser. Éliminez ceux déjà sur le terrain et tapez le roi de koopas. Quand il n'a plus que 300 PV, il recule et régénère sa vie dont le maximum est maintenant 350 PV.

Dans la seconde phase, un whomp vient se mettre devant Bowser pour le protéger. Faites-le tomber avec un martocouc et éliminez-le d'un seul coup avec un sticker ciseaux. Continuez ensuite à attaquer Bowser. Il fuit, se régénère et a désormais 300 PV maximum.

Dans la troisième phase, utilisez un sticker froid (coupe glacée, réfrigérateur...) pour congeler les boules de feu et pouvoir vous occuper calmement de Bowser. Il fuit et régénère jusqu'à 250 PV maximum.

Dans la quatrième phase, il suffit d'utiliser un sticker queue pour renvoyer le chomp sur Bowser et le tour est joué.

Dans la cinquième et dernière phase, vous ne pouvez premièrement pas infliger de gros dégâts à Bowser, jusqu'à ce que vous puissiez utiliser le sticker Collette. Là, vos attaques deviennent surpuissantes et vous pouvez attaquer jusqu'à cinq fois par tour ! Finissez donc comme il se doit ce méchant koopa.

Au terme du combat, vous récupérez le sixième et ultime sticker royal. Félicitations, vous avez terminé l'aventure de Paper Mario Sticker Star !

Objets rares

Trucs

Trucs dans le décor

{| Ciseaux, dans le M1-1 Plaines chaleureuses (dans une grotte)

Aspirateur, à l'étage des garages dans Port-L'Ecume

Ventilateur, dans le M1-2 Jardins des bouquets

Chat du bonheur, dans le M1-2 Jardins des bouquets

Robinet, dans le M1-3 Chemin de la cascade

Trompette, dans le M1-6 Forteresse Goomba

Soda, dans le M2-1 Désert Archisec

Ampoule, dans le M2-2 Sphinx Yoshi

Marteau-Piqueur, dans le M2-3 Ruines ensablées

Batte de baseball, dans le M2-3 Ruines ensablées

Coupe glacée, dans le M2-4 Oasis aux Iris

Talon haut, dans le M3-3 Maison de Wiggler

Radiocassette, dans le M3-3 Maison de Wiggler
Boule de billard, dans le M3-4 Bois Maboul
Eponge, dans le M3-9 Mares aux défis
Radiateur, dans le M3-10 Souche louche
Boule de bowling, dans le M3-2 Futaie confuse (voire chapitre M3-10)
Montre de gousset, dans le M3-12 Plage Tic-Tac
Chèvre, dans le M4-1 Montagne de neige
Pierre de curling, dans le M4-2 Rio Glagla
Réfrigérateur, dans le M4-3 Enigmanoir
Four, dans le M4-3 Enigmanoir
Arrosoir, dans le M4-3 Enigmanoir
Agrafeuse, dans le M4-3 Enigmanoir
Gâteau, dans le M4-3 Enigmanoir
Ciseaux japonais, dans le M4-6 Fort-Glaçon
Fausse-Batte, dans le M5-1 Jungle Maskass
Houppette à poudre, dans le M5-1 Jungle Maskass
Canard en plastique, dans le M5-2 Rapides de la jungle
Pile standard, dans le M5-4 Machu Pichomp
Théière, dans le M5-4 Machu Pichomp
Dinde, dans le M5-5 Sentier battu
Grosse éponge, dans le M5-5 Sentier battu

Portes secrètes

{l Epingle de bureau, dans le M1-1 Plaines chaleureuses
Lit, dans le M1-3 Chemin de la cascade
Allumettes, dans le M1-4 Colline Parci-Parlà
Soufflet, dans le M1-5 Mont Badaboum
Pistolet à eau, dans le M1-6 Forteresse Goomba
Batterie auto, dans le M2-1 Désert Archisec
Eventail, dans le M2-2 Sphinx Yoshi
Briquet, dans le M2-3 Ruines ensablées
Ciseaux de coiffure, dans le M2-4 Oasis aux Iris
Projecteur, dans le M3-1 Chemin sylvestre
Violon, dans le M3-2 Futaie confuse
Baril, dans le M3-4 Bois Maboul
Oreiller, dans le M3-5 Canal Tournenrond
Hameçon, dans le M3-6 Promontoire
Aspirateur balai, dans le M3-7 Antre des Arayées
Ruban adhésif, dans le M3-8 Sentier de la Canopée
Conteneur, dans le M3-10 Souche louche
Ballon, dans le M3-11 Bosquet secret
Journal, dans le M3-12 Plage Tic-tac
Téléphone, dans le M4-1 Montagne de neige
Sèche-cheveux, dans le M4-2 Rio Glagla
Lampe de poche, dans le M4-5 Vallée Immacollée
Ciseaux de tailleur, dans le M5-1 Jungle Maskass
Petit aspirateur, dans le M5-2 Rapides de la jungle
Lit à baldaquin, dans le M5-3 Chutes Frakass
Climatiseur, dans le M5-4 Machu Pichomp
Bassine, dans le M5-5 Sentier battu
Guitare, dans le M5-6 Volcan Bourrino

Coeurs PV+

{I Cœur PV+5, à l'étage dans les garages de Port-L'Ecume
Cœur PV+5, en posant des fleurs de feu et de glace dans le jardin du M1-2 Jardins des bouquets
Cœur PV+5, en battant le boss du M1-4 Colline Parci-Parlà
Cœur PV+5, en descendant par la glissade gauche de la pyramide du M2-1 Désert Archisec
Cœur PV+5, en tombant de l'autre côté du sphinx au niveau de la comète dans le M2-2 Spinx Yoshi
Cœur PV+5, dans un sarcophage du M2-3 Ruines ensablées
Cœur PV+5, dans le gros arbre du M3-8 Sentier de la Canopée
Cœur PV+5, dans l'escalier du M3-9 Mares aux défis
Cœur PV+5, en réussissant le jeu du M3-10 Souche louche après avoir vaincu le grand boss du M3
Cœur PV+5, derrière la porte secrète dans la maison de Wiggler
Cœur PV+5, à la fin du 3-1 une fois le troisième sticker royal récupéré
Cœur PV+5, à droite de la seconde piste de curling dans le M4-2 Rio Glagla
Cœur PV+5, en retournant boire le thé avec le Toad du manoir une fois le quatrième sticker royal récupéré
Cœur PV+5, à droite de la seconde plante à frapper dans le M5-1 Jungle Maskass
Cœur PV+5, au niveau de Flora Piranha, une fois les trois champs sur l'ascenseur du M5-6 Volcan Bourrino
Cœur PV+5, en allant dans la maison du Toad rouge après l'avoir sauvé dans les cinq mondes. Lisez la description des cinq tableaux puis parlez-lui pour obtenir le précieux cœur.

Taquiner du Luigi

Vous avez sûrement remarqué que Luigi se trouvait inexplicablement dans certains endroits de Paper Mario Sticker Star. Même s'il ne sert strictement à rien, il est amusant de le dénicher à tous ces endroits pour le voir apparaître au terme du générique de fin. Voici les cinq emplacements où Luigi se cache, utilisez la papiérisation pour le décoller :

{I M1-6 Forteresse Goomba, sur un rempart avant de pénétrer dans le donjon du fort
M2-5 Stade d'Archisec, dans une fenêtre à l'extérieur, au dernier étage du stade
M3-12 Plage Tic-Tac, sur un rocher au loin, dans la mer
M4-5 Vallée Immacollée, sur un télésiège au second plan, vers la fin du niveau
M5-5 Sentier battu, dans un bain à gauche des sources chaudes

Pet Zombies

© Majesco 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **DÉBLOQUER LE TROPHÉE BRAIN**

Entrez le code suivant dans la section dédiée du menu Options : **BRAAAINS**

Pilotwings Resort

© Nintendo / Monster Games 2011

+ D'INFOS

FORUM

+ CLASSE DIAMANT

Obtenir 3 étoiles dans toutes les missions de chaque classe.

+ DIORAMA MECA HAWK

Obtenir 3 étoiles dans toutes les missions de la classe diamant.

+ AÉRONEFS SPÉCIAUX

Jet

Réussir la 3ème mission de la classe Argent pour que le jet soit accessible en Vol Libre.

Super propulseur

Réussir la 3ème mission de la classe Or pour que le super propulseur soit accessible en Vol Libre.

Super delta

Réussir la 3ème mission de la classe Platine pour que le super delta soit accessible en Vol Libre.

+ NOUVEAUX OBJETS EN VOL LIBRE

Ballons

Débloquer la classe Argent.

Extras

Débloquer la classe Or.

AVOIR SON PROPRE CHÂTEAU

Passez dans les 75 anneaux pour avoir votre propre château sur l'île privée.

MECA HAWK

Obtenir 3 étoiles dans toutes les missions de chaque classe pour voir apparaître le Meca Hawk durant les parties en mode Vol Libre.

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE EN VOL LIBRE

2 min 30 secs

Faire éclater 20 ballons blancs.

3 min

Faire éclater 40 ballons blancs.

3 min 30 secs

Faire éclater 60 ballons blancs.

4 min

Faire éclater 80 ballons blancs.

4 min 30 secs

Faire éclater 100 ballons blancs.

5 min

Faire éclater les 120 ballons blancs.

SUPER AÉRONEFS POUR TOUTES LES MISSIONS

Pour pouvoir refaire toutes les missions avec les super aéronefs, il suffit d'obtenir toutes les étoiles parfaites dans toutes les classes. Vous pourrez ensuite refaire une mission où il fallait utiliser un aéronef normal avec un super aéronef.

FIN ALTERNATIVE

Pour voir les crédits de fin alternatifs, vous devez obtenir un score parfait sur toutes les missions du jeu.

Pokédex 3D

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

📌 RÉCOMPENSES DES STICKERS

Nombre de vignettes

30 vignettes

50 vignettes

70 vignettes

100 vignettes

150 vignettes

200 vignettes

250 vignettes

328 vignettes

Récompenses

Note

Image en fond d'écran

9 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

Agrandir ou rapetisser

Stop

10 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

11 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

12 Pokémon simultanés dans le visualiseur RA

📌 LES MÉDAILLES D'OR

Médaille d'or sur le menu des stickers RA

Trouver tous les stickers RA.

Médaille d'or sur le menu des stickers photos

Trouver tous les stickers photos.

Médaille d'or sur le menu du Pokédex

Trouver tous les Pokémon.

📌 RECEVOIR PLUS RAPIDEMENT LES POKÉMON

Recevez les trois Pokémon du jour puis allez dans les paramètres Changer la date pour en recevoir 3 nouveaux.

Pokédex 3D Pro

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

📌 OPTIONS DU CHALLENGE POKÉMON

PokéDex Text	Obtenir 50 bonnes réponses
Pokémon Form	Obtenir 70 bonnes réponses
Perspectives	Obtenir 80 bonnes réponses
Evolution	Obtenir 90 bonnes réponses
???	Obtenir 100 bonnes réponses
Catégories	Obtenir 110 bonnes réponses

📌 QUIZ PLUS DIFFICILE

Durant les quiz 37 à 39, entrez le code `UJFPJGAD` pour débloquer des questions plus difficiles du quiz 40 à 69.

📌 DÉBLOQUER LES DONNÉES DE GENESECT

Dans le Challenge Pokémon, supprimez l'un des quizz et entrez le code `PHSKUTDF`. Vous débloquentez alors un quizz qui, une fois complété, vous donnera accès aux données de Genesect dans le Pokédex.

Pokémon Mystery Dungeon : Gates to Infinity

© Nintendo 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

TOUTES LES PIERRES DE FORCE

Entrez le code 5SFPHSF5 dans le menu mots de passe de Pokémon Paradise.

Professeur Layton et le Masque des Miracles

© Nintendo / Level-5 2012

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

⬇ REVENIR DANS LE PASSÉ

Après avoir terminé l'aventure principale, sauvegardez et rendez-vous dans la chambre d'hôtel. Là, il suffit de cliquer sur le bureau pour revenir dans le passé. De la même façon, une fois dans le passé, rendez-vous dans la chambre de Layton et cliquez sur le bureau pour revenir dans le présent. Vous pouvez aussi cliquer sur le lit pour changer le moment de la journée.

⬇ DÉFIS DU PROFESSEUR

Enigmes du marchand de jouets

Réussir tous les parcours du robot.

Enigmes de la costumière

Réussir toutes les épreuves du magasin zinzin.

Enigmes de Monsieur Loyal

Réussir tous les spectacles du théâtre de Capucin.

Enigmes des amis d'enfance

Réussir les 135 énigmes de l'aventure principale.

Enigmes de la femme mystère

Réussir les 4 autres défis du professeur (énigmes 136 à 147).

⬇ DERNIER PARCOURS DU ROBOT

Terminez les 9 parcours du robot pour débloquer le dernier parcours.

FICHIERS EN OR

Layton d'or

Terminer l'aventure principale pour voir un Layton d'or sur votre fichier de sauvegarde.

Luke d'or

Réussir les 135 énigmes de l'aventure principale pour voir un Luke d'or sur votre fichier de sauvegarde.

Emmy d'or

Réussir les 150 énigmes du jeu pour voir une Emmy d'or sur votre fichier de sauvegarde.

NOUVEAUX PORTRAITS ET IMAGES

Réussir les 150 énigmes du jeu pour débloquer de nouveaux portraits et images dans la section Top Secret du menu Extras.

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure principale

Prologue - Nuit de fête

Lieu : Boulevard du Prestige

Commencez votre enquête en inspectant la zone à l'aide de la loupe. Interrogez Benny, le clown retenu prisonnier par les ballons.

Enigme 001 : Clown ballonné (20 picarats)

Démêlez les 4 ficelles pour libérer Benny. Vous pouvez y parvenir en effectuant 3 mouvements. Le carré compte 9 intersections. Interagissez avec le noeud situé en haut à droite, celui du milieu et celui situé en bas à gauche. Dans la séquence suivante, vous serez amené à poursuivre l'homme masqué dans les rues de Dorémont, utilisez le stylet pour vous déplacer à gauche ou à droite.

Chapitre 1 - Le Maître du Masque

Interrogez Aldus qui se trouve devant la fontaine pour lancer le didacticiel qui vous permettra d'apprendre à utiliser la loupe de manière plus approfondie. Zoomez sur l'enseigne lumineuse bleue située sur la gauche de l'écran. Vous pourrez alors repérer la caisse d'Aldus.

Observez ensuite le chapiteau situé en arrière-plan. Utilisez le mode déplacement pour vous rendre au Grand Chapiteau un peu plus au nord. Inspectez le clown gonflable tombé à terre. Utilisez le zoom de la loupe pour découvrir Bonnie, une petite fille en larmes.

Enigme 002 : Mal de mère (30 picarats)

Lieu : Boulevard du Prestige

La bonne réponse est B

Continuez à avancer jusqu'à la Place des Arts. Vous y retrouverez Benny qui vous soumettra une nouvelle énigme.

Enigme 003 : Tenir l'affiche (30 picarats)

Lieu : Place des arts

La bonne réponse est B

Parlez ensuite au policier pour obtenir davantage d'informations sur la route à suivre. Une fois arrivé dans la Ruelle des Bricoles, interagissez avec le mini-bus rouge situé sur le sol au premier plan.

Enigme 004 : Photo choc (20 picarats)

Lieu : Ruelle des bricoles

Le bon kart est blanc et se trouve au milieu de l'écran.

Parlez ensuite à Jean-Paul qui tient l'échoppe de jouets. Il vous soumettra une nouvelle énigme.

Enigme 005 : Robotmathon (35 picarats)

Lieu : Ruelle des bricoles

Voici la marche à suivre pour assembler le robot. Placez les bras du robot dans la première case à gauche et faites-les pivoter d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez les jambes dans la seconde case sans modifier leur position. Placez ensuite la tête et faites-la pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Enfin, placez le torse dans la dernière case, et faites-le pivoter de deux tours dans le sens des aiguilles d'une montre.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à l'option Robot (mini-jeu) dans la valise du professeur.

Mini jeu : Jeu du gobelet

Lieu : Ruelle des bricoles

Poursuivez votre route jusqu'à la rue de l'Oasis. Vous y ferez la rencontre de Rivers et de Narcisse qui vous offriront l'opportunité de faire une partie de jeu du gobelet. Après deux échecs, vous aurez la possibilité de jouer en premier. Choisissez le premier gobelet en partant de la gauche. En cas d'échec, observez les doigts de Narcisse, le doigt " isolé " pointe sur la position du bon gobelet.

Une fois le défi relevé, vous pourrez poursuivre votre route jusqu'à la villa des Dumont. Passez le portail, traversez les jardins. Une cinématique se déclenchera automatiquement, Marissa vous fera entrer dans la villa. Après avoir discuté avec Marissa, fouillez l'armoire située au fond de la pièce sur la droite.

Enigme 006 : Lapinothello (20 picarats)

Lieu : Salon des Dumont

Cette énigme reprend le principe du jeu de réflexion Othello. Voici les mouvements que vous devez effectuer :

{| Déplacez le lapin à gauche de la quatrième ligne sur la case en bas à droite (même ligne)

Déplacez le ensuite le lapin à gauche de la troisième ligne sur la case située à droite (même ligne)

Déplacez le lapin à droite de la première ligne sur la case située à gauche (même ligne)

Déplacez le lapin à droite de la seconde ligne sur la case située à gauche (même ligne)

Déplacez le lapin à droite de la quatrième ligne sur la case à droite (seconde ligne)

Déplacez le lapin à droite de la troisième ligne sur la case à droite (première ligne)

Déplacez le lapin à gauche de la première ligne sur la case à droite (troisième ligne)

Déplacez le lapin à gauche de la seconde ligne sur la case à gauche (quatrième ligne).

Vous pouvez maintenant quitter la villa des Dumont. Retournez sur le Boulevard du Prestige (tout droit en direction du Sud). Dans la Ruelle des Bricoles, Aldus vous demandera de faire usage de la loupe pour le retrouver. Interagissez avec l'affiche située tout à droite de l'écran (loupe bleue). Cliquez sur la pile de caisse au fond de la ruelle pour obtenir une superbe amphore.

Cet objet déverrouillera l'option Collection dans la Valise du Professeur. (Voir section Objets de collection).

Faites une halte au grand chapiteau (à l'endroit où se trouvait Bonnie, la petite fille en larmes) et parlez à Pirouette, elle vous soumettra une nouvelle énigme.

Enigme 007 : L'appel du Chocolat (30 picarats)

Lieu : Grand Chapiteau, Boulevard du Prestige

Tous les personnages étaient présents, à l'exception du cinquième en partant de la droite (l'homme avec des lunettes).

A l'écran suivant (toujours dans la direction du sud), discutez avec Serena qui vous donnera une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 008 : Drapeaux en fête (20 picarats)

Lieu : Boulevard du Prestige

La bonne réponse est 2.

Discutez avec le policier, il vous mettra sur la piste du magasin de costume. Remontez vers le nord jusqu'à la Place des Arts. Empruntez la route de gauche jusqu'à l'écran suivant (rue commerçante). Vous y ferez la rencontre de Nils qui vous montrera l'entrée de la boutique.

Commencez votre inspection des lieux en cliquant sur le masque doré situé au-dessus de la porte à droite.

Enigme 009 : Soleils d'Hiver (35 picarats)

Lieu : Boutique de costumes, rue commerçante

La bonne réponse est D

Parlez ensuite à Ludmilla, la propriétaire de la boutique, qui mettra une nouvelle fois vos neurones à contribution.

Enigme 010 : Chalants patients (30 picarats)

Lieu : Boutique de costumes, rue commerçante

La bonne réponse est 8.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à l'option Magasin dans la Valise du Professeur et au premier rayon (fruits frais) du mini-jeu Magasin Zinzin.

Quittez la boutique et poursuivez vers le nord pour rejoindre l'hôtel. Faites une halte à l'écran suivant (monument) et parlez avec Pimpon, le clown.

Enigme 011 : Jongleur trébucheux (30 picarats)

Lieu : Monument

L'objet solitaire est la boîte tenue par le clown.

Après avoir résolu cette énigme, Pimpon vous indiquera la position de l'Hôtel du Désert. Poursuivez en direction de l'ouest. Vous ferez la rencontre de Loyal. Choisissez un lapin et donnez-lui un nom afin de débloquent l'option Théâtre dans la Valise du Professeur.

Dirigez-vous ensuite à l'accueil de l'hôtel, parlez à Yuming puis à Pascal, le Maître d'Hôtel. Vous aurez droit à une énigme de bienvenue.

Enigme 012 : Groom Service (35 picarat)

Lieu : Hôtel du désert

Confiez les valises A-C-F au premier groom et les valises B-D-E au second groom puis appuyez sur la sonnette.

Entrez dans la chambre à gauche. Le Professeur se laissera aller à quelques confidences sur son passé.

Chapitre 2 - L'énigme de Norwell

Ce chapitre se déroule dans le passé de Hershel, alors qu'il est étudiant. Après la cinématique, parlez au professeur Collins.

Enigme 013 : Archéo-logique (35 picarats)

Lieu : Salle de classe

Pour résoudre cette énigme, vous devrez remplir un tableau de déduction en fonction des éléments qui vous sont donnés par le professeur Collins :

A : épée - métal argenté - 200 cm

B : statuette - bois - 150cm

C : jarre - terre cuite - 100cm

D : médaille - pierre - 50cm

Après avoir résolu cette énigme, ce sera au tour de Randall de faire ses preuves.

Enigme 014 : Les dents de la pierre (30 picarats)

Lieu : Salle de classe

La bonne réponse est A.

L'énigme suivante vous sera également soumise automatiquement.

Enigme 015 : Fossile en péril (30 picarats)

Lieu : Salle de classe

Voici les étapes à suivre pour reconstituer le fossile :

Déplacez le bloc de la seconde colonne d'une case vers le bas, puis remontez le bloc de la troisième colonne d'une case vers le haut. Déplacez le bloc de la troisième ligne d'une case vers la droite puis remontez le bloc de la quatrième colonne d'une case vers le haut.

Suite à cette énigme vous obtiendrez un nouveau parcours pour le mini-jeu du robot (valise du professeur). Avant de quitter la salle de cours, interagissez avec l'horloge sur le mur à gauche de la salle de classe.

Enigme 016 : A contretemps (20 picarats)

Lieu : Salle de classe

La bonne réponse est 1h25.

Conversez avec le Professeur Collins avant de quitter la salle. A l'écran suivant (le hall du lycée). Interagissez avec le parapluie violet situé sur la droite de l'écran.

Enigme 017 : Un sacré pépin (35 picarats)

Lieu : Lycée St Vernon

La bonne réponse est B.

Dans le hall, parlez à Alphonse puis quittez le lycée. Vous serez rejoint par Marissa. Après la cinématique, dirigez-vous directement chez vous, au domicile des Layton. Une fois dans le salon, utilisez la loupe zoom sur la bibliothèque et cliquez sur la bouteille bleue située sur le bar.

Enigme 018 : Jus juste (30 picarats)

Lieu : Domicile des Layton, dans le salon

Les bonnes réponses sont (dans l'ordre) 6, 3 et 1

Quittez votre domicile et puis remontez vers le nord en direction du lycée. Prenez la direction de l'est jusqu'à parvenir à la Grande Rue. Parlez à Gloria, la vieille dame, qui vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 019 : Entomologistique (25 picarats)

Lieu : grande rue

Pour résoudre cette énigme, vous devrez diriger une coccinelle à travers un labyrinthe. Prenez la direction du nord. Au premier croisement, empruntez le second chemin à partir de la gauche et continuez à monter jusqu'au bloc de couleur verte. Continuez à monter en restant le plus à gauche possible jusqu'à rejoindre un bloc de couleur marron. Montez encore en direction du bloc vert, vous apercevrez alors la coccinelle bleue, il vous suffira de contourner par la droite pour la rejoindre.

Poursuivez votre route jusqu'aux Halles (écran suivant à l'est). Vous ferez la rencontre d'Henry. Avant de poursuivre votre route vers le nord, conversez avec Lionel qui vous proposera de résoudre une nouvelle énigme.

Enigme 020 : Ça pèse des briques ! (40 picarats)

Lieu : Quartier des Halles

La bonne réponse est 4.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu Magasin Zinzin (Vaisselle).

Poursuivez vers le nord jusqu'au quartier historique et interrogez Douglas. Lui aussi aura besoin de votre aide pour résoudre une énigme.

Enigme 021 : Colères de locataires (30 picarats)

Lieu : Quartier historique

Peignez la maison D en jaune.

Poursuivez votre route jusqu'à la lisière de la forêt, vous y rencontrerez Roland, le père d'Hershel. Votre mission étant accomplie, retournez au domicile des Layton puis allez dans la chambre d'Hershel. Interagissez avec la commode jaune pour obtenir une nouvelle énigme.

Enigme 022 : Dilemme de totems (30 picarats)

Lieu : Chambre d'Hershel

Pour aligner les 4 têtes et résoudre ce puzzle, vous devez frapper la première flèche de la colonne de droite, puis utiliser le maillet sur la flèche située sous la tête verte. Frappez ensuite la flèche située à droite du bloc gris entre la tête rouge et la tête verte. Frappez la flèche située à droite de la tête verte puis à gauche de la tête bleue.

Interagissez ensuite avec la chaise située devant le bureau, il sera temps de retourner dans le séjour pour le dîner. Parlez à Roland pour obtenir une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 023 : Où est Lebleu (35 picarats)

Lieu : Salle de séjour, Domicile des Layton
La bonne réponse est D.

Utilisez la loupe zoom (loupe bleue sur la bibliothèque) et parlez à Lucille, la mère d'Hershel.

Enigme 024 : Rendez le tablier ! (25 picarats)

Lieu : Salle de séjour, Domicile des Layton

Voici la position des 5 fleurs : en haut, en bas, à droite, à gauche et sur la diagonale en bas à droite.

Quittez le domicile des Layton et dirigez-vous vers l'entrée du lycée, vous rencontrerez de nouveau le Professeur Collins qui aura besoin de votre aide.

Enigme 025 : Grottes piégées ! (40 picarats)

Lieu : Entrée du Lycée

Voici les routes qu'il faut sélectionner, dans l'ordre : bleue, jaune, bleu, rouge.

Tout en poursuivant votre route jusqu'au domicile de Randall, vous croiserez Alphonse que vous aviez déjà aperçu au lycée. Nouveau prétexte pour une nouvelle énigme à résoudre !

Enigme 026 : Où est le problème ? (25 picarats)

Lieu : Grande Rue

La bonne réponse est 015.

Depuis la grande rue, empruntez la route ouest, vous rejoindrez alors Marissa qui vous accompagnera jusqu'à la butte aux souvenirs. Poursuivez toujours vers l'ouest jusqu'au domicile des Ascott. Observez l'extérieur du manoir et interagissez avec une fenêtre sur la gauche de l'écran (chambre de Randall) pour lancer une nouvelle énigme.

Enigme 027 : Pierre après pierre (40 picarats)

Lieu : Manoir des Ascott

Voici la répartition des numéros (de la gauche vers la droite) : 2, 4, 3, 1

Vous retrouverez automatiquement Randall qui vous fera part de ses découvertes à propos du Masque du Chaos. La cinématique qui suivra mettra fin à ce second chapitre.

Chapitre 3 - Rivalités à Dorémont

De retour dans le temps présent, cliquez sur le coussin à droite du lit pour dévoiler une énigme cachée.

Enigme 028 : Lapinothello 2 (30 picarats)

Lieu : chambre de Layton, Hôtel du Désert

Cette énigme reprend le principe de l'énigme n°006.

Voici, dans l'ordre, les déplacements que vous devez effectuer pour la résoudre :

Déplacez le lapin situé dans la première case en haut à gauche vers la droite.

Déplacez-le en suite vers le bas. Sur la troisième ligne, déplacez le lapin situé tout à droite vers la gauche. Déplacez le lapin situé tout à gauche de la quatrième ligne vers la gauche. Déplacez le lapin en bas de la troisième colonne vers la gauche puis tout en haut, sur la première ligne.

Une fois cette énigme résolue, vous pouvez quitter rejoindre l'accueil de l'hôtel. Interrogez Elizabeth (la gardienne des énigmes) puis quittez les lieux pour vous rendre à la Villa des Dumont (direction sud). Faites une halte dans la rue commerçante et parlez à Rivers pour résoudre une nouvelle énigme.

Enigme 029 : En dix manches, et... (30 picarats)

Lieu : Rue commerçante

La bonne réponse est A.

Suite à la résolution de cette énigme, vous obtiendrez un nouveau parcours (Colisée démesuré) pour le mini jeu du robot. Parlez à Waltham puis poursuivez votre route (toujours vers le sud) jusqu'à la Place des Arts où vous ferez une nouvelle fois la rencontre de Serena qui vous proposera un nouveau défi.

Enigme 030 : Ouh les menteuses ! (35 picarats)

Lieu : Place des Arts

A a mangé la plus grosse part, B la petite et C la moyenne.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu Magasin Zinzin (Plein air).

Poursuivez en direction du sud et faites une halte auprès de Pirouette au grand chapiteau.

Enigme 031 : Le roi de la glisse (35 picarats)

Lieu : Grand Chapiteau

Vous pouvez résoudre cette énigme en 5 mouvements :

Déplacez le manchot placé en haut à gauche de 2 cases vers le bas, de 3 cases vers la droite puis d'une case vers le bas.

Déplacez l'empereur (situé sur la première colonne de gauche) de deux cases vers la droite puis d'une case vers le haut.

Sur l'écran suivant (toujours en direction du sud), parlez au policier pour obtenir une nouvelle énigme.

Enigme 032 : Dans le colimateur (45 picarats)

Lieu : Boulevard du prestige

Le policier n'a touché qu'une fois la cible mais il a tiré en plein dans le mille (écrivez 1 dans la zone " 100 ").

C'est ici que vous retrouverez la maman de Bonnie (la femme rousse avec une veste violette à droite de l'écran). Plus rien ne vous retient désormais ou presque ! Faites une nouvelle halte dans la ruelle des Bricoles. Jean-Paul aura encore une énigme en stock pour vous.

Enigme 033 : L'anneau de trop (35 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

La bonne réponse est H.

Remontez la rue puis tournez à droite jusqu'à atteindre la villa des Dumont. Parlez à Marissa puis rejoignez la bibliothèque (pièce à droite). En cliquant sur les assiettes décoratives posées sur la commode à droite, vous trouverez une nouvelle énigme cachée.

Enigme 034 : Le félin fripon (30 picarats)

Lieu : Bibliothèque des Dumont

La bonne réponse est C.

Cliquez sur le coffre posé au fond de la pièce à droite puis sur le bureau. Après avoir discuté avec Marissa, quittez les lieux pour vous rendre à Fort Dalston. Devant la villa, vous retrouverez Nils qui vous proposera une nouvelle énigme.

Enigme 035 : Brève de comptoir (40 picarats)

Lieu : Extérieur de la villa des Dumont

La bonne réponse est B.

Poursuivez en direction du sud jusqu'à la place des Arts, discutez avec Yuming pour obtenir une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 036 : Les trois beignets (30 picarats)

Lieu : Place des Arts

Sur la première ligne, choisissez le second beignet (en partant de la gauche). Sur la quatrième ligne, choisissez le premier et le quatrième beignet.

Empruntez la route de gauche, continuez en direction du nord jusqu'au Monument. Menez l'enquête auprès de Richie, il n'acceptera de vous aider que si vous parvenez à résoudre l'énigme qu'il vous soumet.

Enigme 037 : Roulette scriptée (40 picarats)

Lieu : Monument

La bonne réponse est 6.

Après avoir résolu cette énigme, poursuivez en direction de l'ouest. Vous arriverez au cirque de l'Eclipse. Profitez-en pour interroger Timmy, le jeune homme qui tient des ballons. Il vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 038 : L'exposé des motifs (25 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse

Basculez les deux blocs comme dans l'image ci-dessous.

Le fort Dalston sera sur l'écran suivant à l'ouest. Vous y retrouverez Alphonse. La suite des événements vous amènera à quitter les lieux pour rejoindre la mairie. Quittez Alphonse et dirigez-vous vers l'est. Au monument, suivez la route du sud jusqu'à la Place des Arts. Prenez en suite la direction du nord est jusqu'à la villa des Dumont. Continuez en direction du Nord, la Mairie se trouve à l'écran suivant.

Entrez dans la mairie, parlez au policier puis présentez-vous à Michelle. Avant de pouvoir poursuivre votre enquête, vous devrez résoudre l'énigme qu'elle vous soumet.

Enigme 039 : Chapeau au carré (30 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Pour reconstituer le chapeau du professeur, placez un bloc blanc aux quatre coins du carré, puis en haut et bas de façon à ne conserver qu'une ligne horizontale grise. Construisez la base du chapeau avec deux cubes marron (les 2 cubes doivent se chevaucher sur 1 case). Placez ensuite un cube blanc au milieu du bord droit et un autre cube blanc sur la gauche de façon à ne laisser qu'une ligne horizontale de 5 cubes marron, et une ligne verticale de 3 cubes marron au milieu. Placez le cube orange au milieu de la ligne horizontale, puis le dernier cube marron pour terminer le chapeau. Toujours à l'accueil de la mairie, interagissez avec la lampe posée à gauche sur le comptoir pour obtenir une énigme cachée.

Enigme 040 : Electricité plombée (35 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Reliez A avec 3, reliez B avec 4, reliez C avec 1 et enfin, reliez D avec 2

Parlez avec Williams afin de pouvoir accéder à la salle située sur la droite (QG de la police). Une fois sur place, vous pourrez vous entretenir avec Grosky, avec Bloom et enfin avec le Commissaire Sheffield. A la fin du dialogue, dites au commissaire que vous êtes prêt pour suivre la réunion. Voici les réponses que vous devez apporter pour tenter d'élucider les mystérieuses apparitions sur Maître du Masque.

Mini-jeu de déduction

Voici les éléments qui ont permis au Maître de faire illusion : l'heure, ils fermaient les yeux, dans les rues adjacentes.

Parlez au commissaire et posez-lui les questions suivantes : les tableaux disparus étaient-ils d'une même source, ces tableaux se distinguaient-ils par leur emballage, le donateur des portraits a-t-il précisé quand les exposer, la Maître du Masque a utilisé une peinture spéciale.

Reparlez au commissaire qui vous proposera d'aider Grosky. Voici les questions que vous devez poser au policier : les 13 invités se connaissaient-ils, l'un des témoins a-t-il vu les victimes arriver, les victimes portaient-elles des vêtements identiques chez elles.

Parlez une dernière fois au commissaire pour obtenir une nouvelle énigme.

Enigme 041 : Balade mouvementée (40 picarats)

Lieu : Mairie, QG de la police

La bonne réponse est : le parc.

Une fois l'énigme résolue, vous pourrez quitter les lieux. Devant la Mairie, parlez à Hannah, la femme vêtue de bleu sur la gauche de l'écran.

Enigme 042 : Bonjour l'ambiance (40 picarats)

Lieu : Place de la Mairie

Accrochez la photo sur le pilier au fond du bar à gauche.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le magasin Zinzin (Instruments).

Toujours sur la place de la mairie, adressez-vous au policier en faction.

Enigme 043 : Chacun ses pions (35 picarats)

Lieu : Place de la Mairie

Découpez le plateau en 4 zones selon le schéma suivant.

Prenez ensuite la direction du sud pour rejoindre la Place des Arts. Prenez la direction de l'ouest jusqu'à l'Hôtel du désert, vous y rencontrerez Ronchon, qui aura une nouvelle énigme à vous soumettre.

Enigme 044 : Afficher la couleur (25 picarats)

Lieu : Hôtel du désert

Le but de cette énigme est de déplacer les 4 cubes sur l'estrade à droite de l'écran. Le cube doit représenter un trèfle.

{l Prenez le cube situé en haut à droite, effectuez deux rotations puis placez-le en bas sur l'estrade.

Prenez le cube situé en haut à gauche, effectuez une rotation puis placez-le sur le premier cube que vous avez posé sur l'estrade.

Prenez le cube situé en bas à droite, effectuez deux rotations et placez le en bas à droite sur l'estrade.

Effectuez une rotation sur le dernier cube puis placez-le en haut à droite sur l'estrade.

Après ce petit crochet, retournez sur la place des Arts pour poursuivre votre enquête. Entrez dans le musée Montsarton.

Zoomez sur les tableaux à gauche puis interagissez avec le grand tableau pour découvrir une énigme cachée.

Enigme 045 : Vol annoncé (55 picarats)

Lieu : Musée Montsarton

Pour résoudre facilement cette énigme faites en sorte de déplacer la caisse turquoise en haut à gauche, accolez le bloc vert émeraude et un des 3 blocs verticaux disponibles. Vous pourrez ensuite facilement déplacer les caisses carrés.

Maintenant que vous avez vu explorer la salle, parlez Stilton, le conservateur du musée. Faites vos preuves en résolvant la nouvelle énigme qu'il vous soumet.

Enigme 046 : Parts à part (30 picarats)

Lieu : Musée Montsarton

Commencez par retourner la part de pizza à la droite de celle qui est déjà retournée. Retournez ensuite la part qui se trouve en bas de l'hémisphère droite puis la part du milieu entre les 3 parts restantes.

Quittez le musée et prenez la route du nord-ouest pour retourner dans la boutique de costume de Ludmilla. Sur place, adressez-vous à elle pour faire avancer votre enquête.

Enigme 047 : Et la perdante est... (35 picarats)

Lieu : Boutique de costumes, rue commerçante

La bonne réponse est F.

En résolvant cette énigme vous obtiendrez un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (boulangerie).

Quittez la boutique et prenez la direction du nord pour rejoindre le Cirque de l'Eclipse (au Monument, tournez à gauche).

Entrez sous le chapiteau et passez le décor au peigne fin. Vous trouverez une énigme cachée en cliquant sur la rampe de projecteurs au plafond.

Enigme 048 : Sous les projecteurs... (45 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

1ère rangée : la première case n'a pas besoin d'être modifiée, sur la seconde case le chiffre 2 doit apparaître (couleur orange), puis le chiffre 3 en bleu et le chiffre 4 en jaune.

2ème rangée : le chiffre 5 en jaune, le chiffre 6 en bleu, le chiffre 7 en orange et le chiffre 8 en blanc (pas de modification nécessaire)

Parlez ensuite à Loyal, le patron du cirque qui vous proposera de chercher la solution à une nouvelle énigme.

Enigme 049 : La mal siégée(30 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

La bonne réponse est rangée 6 - siège 04

Toujours dans le cirque, tournez-vous vers Brutus, le tigre blanc, et écoutez son histoire.

Enigme 050 : Saute-matou (35 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

Vous pouvez résoudre ce puzzle en 8 mouvements (même principe que le jeu de dames). Sélectionnez Nora (le chat noir) et déplacez-la sur la gauche puis sur la case du milieu de la dernière ligne (en diagonale). Déplacez là de nouveau en diagonale sur la 3ème ligne (sur la droite) puis redéplacez-la une dernière fois sur la case située au milieu de la première ligne.

Déplacez le premier chat de la seconde ligne vers la droite. Déplacez le chat de la quatrième ligne en seconde ligne puis vers la gauche). Déplacez Nora au centre du carré.

Après avoir résolu cette énigme, quittez le chapiteau. Devant le cirque, parlez à Benny, le clown situé au premier plan, pour obtenir une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 051 : Des ours bien léchés (30 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse

La bonne réponse est D.

Prenez congé de Benny, faites un détour par le fort Dalston à l'ouest pour résoudre une nouvelle énigme.

Enigme 052 : Vue sur les pierres (40 picarats)

Lieu : Fort des Dalston (extérieur)

Rangez les gemmes comme indiqué sur le schéma suivant :

Vous pouvez maintenant rejoindre la Place des Arts (suivez la direction est, puis la direction Sud depuis le Monument).

Vous croiserez Grosky, puis Marissa. Après avoir discuté avec elle, une cinématique s'enclenchera automatiquement.

La discussion avec Bloom mettra fin à ce chapitre.

Chapitre 4 - Les larmes de Marissa

Ce chapitre nous replonge dans le passé d'Herchel. Cliquez sur la lampe de chevet dans la chambre de Randall pour obtenir une énigme cachée.

Enigme 053 : Dilemme de totem 2 (35 picarats)

Lieu : Chambre de Randall

Frappez la flèche de gauche du bloc situé sous la tête rouge. Répétez le mouvement sur le bloc de la tête rouge.

Frappez ensuite la flèche de droite sur le bloc situé sous la tête verte. Donnez le dernier coup sur la flèche gauche du bloc de la tête bleue.

Une autre énigme est disponible en interagissant avec la rangée de livres violets dans la bibliothèque (à gauche de la pièce).

Enigme 054 : Fouillis archéologique (30 picarats)

Lieu : Chambre de Randall

Pour résoudre cette énigme, reliez chaque point avec le bon objet :

{ I A : hachette

B : amphore

C : plat

D : pendentif

E : buches de bois

F : pointe de sagaie

Après avoir écouté Randall, quittez la chambre en sautant par la fenêtre et prenez la direction de l'est jusqu'à la Grande Rue. Discutez avec Gloria pour résoudre une nouvelle énigme.

Enigme 055 : Entomologistique 2 (40 picarats)

Lieu : Grande Rue

Rejoignez le trou situé sur votre gauche au milieu de la diagonale entre les deux cubes verts. Replongez dans le même trou que celui dont vous venez de sortir. Dirigez-vous ensuite sur la gauche puis au sud. Rejoignez le trou situé sous le cube vert puis celui placé à gauche du cube marron.

Avant de rejoindre la forêt de Stansbury, faites une halte au domicile des Layton (tout au sud de la carte). Dans le salon, discutez avec Roland (père d'Herchel) pour résoudre un nouveau mystère.

Enigme 056 : De but en noir (40 picarats)

Lieu : Domicile des Layton, salle de séjour

Pour résoudre cette énigme, sélectionnez le cadre du damier.

Zoomez sur la bibliothèque et parlez à Lucille (mère d'Herchel). Elle vous proposera également de résoudre une énigme.

Enigme 057 : Passer au rouge (45 picarats)

Lieu : Domicile des Layton, salle de séjour

{ I Ligne 1 : sélectionnez la 6ème case

Ligne 2 : sélectionnez la 3ème case

Ligne 3 : sélectionnez la 7ème case

Ligne 6 : sélectionnez la 5ème case

Ligne 7 : sélectionnez la 1ère case

Ligne 8 : sélectionnez la 4ème case

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (plantes et fleurs).

Il est temps de remonter en direction de la forêt. Faites une pause dans le quartier des Halles et parlez avec Lionel. Il vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 058 : Qu'ils sont lourds ! (30 picarats)

Lieu : Quartier des Halles

La bonne réponse est 10.

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau parcours pour le mini-jeu Robot (Oasis aux Ibis).

Poursuivez vers le nord jusqu'au Quartier historique. Vous croiserez Douglas, qui a lui aussi une énigme à résoudre.

Enigme 059 : Faïence fleurie ! (40 picarats)

Lieu : Quartier historique

Pour poser les carreaux au sol et résoudre l'énigme, aidez-vous du schéma suivant:

Interagissez avec le buisson au milieu de l'écran (en arrière-plan) pour accéder à une énigme cachée.

Enigme 060 : Tirez sur la corde ! (45 picarats)

Lieu : Quartier historique

Observez le schéma suivant pour savoir comment sécuriser le périmètre.

Rejoignez la lisière de la forêt (écran suivant à l'est). Pour ouvrir le portail, vous devrez résoudre une nouvelle énigme.

Enigme 061 : Accès interdit (40 picarats)

Lieu : Lisière de la forêt

Observez le schéma suivant pour savoir de quelle façon les panneaux doivent être réorganisés.

A l'écran suivant (panneau indicateur), interagissez avec la pancarte pour avoir accès à une énigme cachée.

Enigme 062 : Panneau en morceau (35 picarats)

Lieu : Panneau indicateur

{| Déplacez le panneau en haut à gauche pour le placer en bas à droite puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacez le panneau en haut à gauche pour le placer en haut à droite puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacez le panneau en haut à gauche pour le placer en bas au milieu puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Déplacez le panneau en bas à gauche pour le placer en haut au milieu puis faites le pivoter d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Faites pivoter le panneau en haut à d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Continuez à avancer jusqu'à rejoindre le sentier tortueux. Interrogez Randall

Enigme 063 : Pas pareils (25 picarats)

Lieu : Sentier tortueux

La bonne réponse est 2.

Après avoir résolu cette énigme, vous pourrez poursuivre votre route jusqu'au mur de Norwell. Cliquez sur le mur pour obtenir l'énoncé de la prochaine énigme.

Enigme 064 : Le secret de Norwell (40 picarats)

Lieu : Mur de Norwell

Il est possible de résoudre cette énigme en 3 coups seulement. Décalez la troisième colonne d'une case vers le haut puis la cinquième colonne d'une case vers le bas. Enfin, décalez la quatrième ligne d'une case vers la gauche. Cette énigme résolue, prenez la direction du sud pour rejoindre Marissa. Allez jusqu'à la Grande Rue puis tournez à gauche jusqu'au Manoir des Ascott. Après avoir retrouvé Marissa, suivez Randall jusqu'à son domicile. La cinématique qui suivra mettra fin à ce chapitre.

Chapitre 5 - Jeu de piste

De retour dans le temps présent avec Luke et Emmy, il est temps de poursuivre l'enquête. Commencez par vous rendre au Cirque de l'Eclipse. Pour se faire quittez l'hôtel et dirigez-vous vers l'ouest. Entrez sous le chapiteau et parlez à Brutus le tigre.

Enigme 065 : Sauter-matou 2 (45 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

Déplacez le chat de la première ligne vers le centre. Déplacez le chat le plus à gauche de la quatrième ligne vers le haut puis le second chat de la quatrième ligne vers le haut. Redéplacez ce chat en diagonale vers le coin gauche. Déplacez le chat situé sur la première case de la dernière ligne en diagonale. Déplacez le chat placé sur la seconde ligne en diagonale, il ne vous restera plus ensuite qu'à déplacer Nora vers le centre.

Quittez le cirque et prenez la direction de l'est. Faites une halte au Monument et adressez-vous au policier. Aidez-le à faire progresser son enquête en résolvant une petite énigme.

Enigme 066 : Les fleurs du malade (40 picarats)

Lieu : Monument

La bonne réponse est 2600.

Continuez vers le sud jusqu'à la Rue Commercante, vous y ferez la rencontre de Nils qui aura lui aussi un épineux problème à résoudre.

Enigme 067 : Epreuve d'amour (30 picarats)

Lieu : Rue Commercante

Pour résoudre cette énigme, appuyez sur l'interrupteur puis allumez la lampe sur le bureau.

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un niveau parcours pour le mini-jeu Robot (Pyramide bizarroïde).

Entrez dans la boutique de costumes située juste à droite, Ludmilla n'acceptera de répondre à vos questions que si vous parvenez à résoudre l'énigme qu'elle vous soumet.

Enigme 068 : Congés divisés (30 picarats)

Lieu : Rue Commerçante, boutique de costumes

{ I A : Samedi

B : Mardi

C : Vendredi

D : Lundi

E : Jeudi

F : Mercredi

G : Dimanche

Après avoir écouté l'avis de Ludmilla sur l'arrestation de Dalston, quittez la boutique et rejoignez la Place des Arts, un peu au sud. Entrez dans le musée et parlez au Conservateur Stilton. Il vous proposera de découvrir les bienfaits olfactifs de la pizza via la résolution d'une petite énigme.

Enigme 069 : Parts à part (35 picarats)

Lieu : Musée Monsarton

Retournez la première part sur l'hémisphère droit puis la quatrième part. La moitié droite de la pizza est maintenant retournée. Retournez la troisième part sur le côté gauche puis la deuxième.

Quittez le musée et prenez la direction de la Marie (nord est). Sur la route, vous croiserez Gloria, elle aura une énigme pour vous.

Enigme 070 : Fourmikado (30 picarats)

Lieu : Villa des Dumont (extérieur)

Sélectionnez le crayon rose (celui où se trouve la fourmi).

La Résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau spectacle pour le théâtre.

Il est temps de rejoindre la Mairie (direction Nord) pour essayer d'innocenter Dalston. Entrez dans la mairie et adressez-vous à William, derrière le comptoir de l'accueil.

Enigme 071 : Chacun ses pions 2 (45 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Divisez le plateau de jeu selon le schéma suivant :

Adressez-vous ensuite à Michelle, qui se trouve sur la gauche.

Enigme 072 : Tasse au carré (40 picarats)

Lieu : Mairie (accueil)

Suivez les étapes de la vidéo ci-dessous :

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (Accessoires de mode).

Rejoignez Bloom dans le QG (salle de droite). Vous pourrez assister à l'interrogatoire de Dalston. Vous aurez la possibilité de l'interroger vous aussi. En attendant de pouvoir lui venir en aide, aidez-le avec une nouvelle énigme.

Enigme 073 : Fragment d'histoire (45 picarats)

Lieu : Mairie (QG de la police)

Les bons symboles sont le dernier et la quatrième.

Retrouvez Emmy et Luke à l'extérieur de la mairie. Une nouvelle piste vous engagera à poursuivre l'enquête à l'hippodrome (écran suivant vers le nord). Une fois à l'intérieur, interagissez avec la pelle posée contre les caisses (sur la gauche de l'écran) pour découvrir une énigme cachée.

Enigme 074 : Lapinothello 3 (40 picarats)

Lieu : Hippodrome (intérieur)

Déplacez le lapin en haut à gauche vers le bas. Déplacer le lapin à gauche de la dernière ligne vers la droite. Déplacez le second lapin de la dernière ligne vers le haut puis vers la gauche. Déplacez le lapin marron de la première ligne vers la gauche. Déplacez le lapin marron de la seconde ligne vers le bas. Déplacez le second lapin marron de la dernière ligne vers la droite. Déplacez le second lapin de la 3ème ligne vers le haut.

Interrogez Gustave, le responsable de l'hippodrome. Il n'acceptera de répondre à vos questions que si vous trouvez la solution de son énigme.

Enigme 075 : Concours hippique (30 picarats)

Lieu : Hippodrome (intérieur)

Voici le résultat des courses : C, A, B et D

La résolution de cette énigme vous permettra d'obtenir un nouveau parcours pour le robot (marécage sauvage).

Cliquez sur la remise et cherchez des indices sur les chars de course à l'aide de la loupe. Demandez à Gustave de vous présenter le registre. Une fois la discussion terminée, quittez l'hippodrome.

Prenez la direction du Sud pour rejoindre le Manoir des Dumont afin d'aller interroger Henry. Entrez dans la villa et parlez à Marissa pour lancer la cinématique. Après avoir interrogé Henry, quittez le manoir. Vous ferez la rencontre d'un policier qui vous demandera de le suivre jusqu'au boulevard.

Prenez donc la direction du Sud, faites une halte à l'écran suivant (Rue de l'Oasis). Vous y croiserez Aldus qui vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 076 : Petites boîtes (35 picarats)

Lieu : Rue de l'Oasis

La bonne réponse est 12.

A l'écran suivant, toujours dans la direction du sud, vous croiserez Tannenbaum, un citoyen en détresse qui aura besoin de votre aide pour résoudre un mystère auquel il est confronté.

Enigme 077 : Pliage à la carte (40 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

Pour résoudre cette énigme simplement, observez les objets qui apparaissent sur chacun des panneaux ainsi que la courbe rouge, et replacez les panneaux dans cet ordre (de gauche à droite).

La grande roue, le château, le côté droit du médaillon jaune, l'antenne de réception, le jeu de carte, la partie gauche du grand hôtel et du lac, la partie droite du grand hôtel et du lac, puis le hamburger.

Cette énigme vous donnera accès un nouveau spectacle pour le mini jeu du Théâtre. Poursuivez vers le sud jusqu'au Boulevard du Prestige. Zoomez avec la loupe sur l'enseigne bleue pour lancer la discussion avec le policier. Remontez ensuite vers le nord jusqu'à la Place des Arts puis tournez à gauche. Dans la rue commerçante, parlez au clown Pimpon, il aura une énigme à vous proposer.

Enigme 078 : Ordre clownesque (30 picarats)

Lieu : Rue commerçante

La bonne réponse est C.

Poursuivez vers le nord. Faites une halte au Monument et engagez la discussion avec Murphy, l'homme un peu nerveux qui se trouve juste devant le Casino du Scorpion.

Enigme 079 : Rue commerçante (45 picarats)

Lieu : Monument

Associez chacun des personnages à son métier, comme suit :

{ I A : café

B : pomme

C : livre

D : gâteau

E : Toasts

Après avoir résolu cette énigme, faites un détour par l'hôtel du désert (à l'ouest du Monument. Parlez à Pascal qui vous proposera une nouvelle énigme.

Enigme 080 : Groom service 2 (30 picarats)

Lieu : Hôtel du désert (accueil)

Posez les deux valises entre les deux grooms.

Poursuivez vers l'ouest jusqu'à l'extérieur du Cirque de l'Eclipse. Timmy aura une nouvelle énigme pour vous.

Enigme 081 : Pauvre en couleurs (30 picarats)

Lieu : Cirque de l'éclipse (extérieur)

La bonne réponse est 3.

Continuez vers l'ouest jusqu'au fort Dalston. Discutez avec Gonzalès, il aura besoin de votre aide pour régler son problème de fenêtre cassée.

Enigme 082 : Réparation bigarrée (35 picarats)

Lieu : Fort Dalston (extérieur)

Voici comme replacer les différents blocs de couleur dans cet ordre : placez le bloc bleu au milieu de la fenêtre (à l'horizontale), placez le bloc rouge au milieu de la fenêtre (à la verticale). Placez le bloc orange en bas (à l'horizontale) puis le bloc vert à droite (à la verticale). Placez le bloc rose en haut (à l'horizontale) puis le jaune à gauche (à la verticale).

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau parcours pour le mini-jeu Robot (Navire du soupir)

Vous pouvez désormais retourner au Casino du Scorpion (direction est jusqu'au Monument puis direction nord). Dans la Rue de la Fortune, adressez-vous à Waltham, il aura une nouvelle énigme pour vous.

Enigme 083 : Résultats ciblés (40 picarats)

Lieu : Rue de la Fortune

Les bonnes réponses sont 9, 7, 5 et 4

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu Magasin Zinzin (Peluches)

Parlez à Richie, il vous indiquera la position de l'entrée du casino. Avancez en direction du nord, interagissez avec l'enseigne lumineuse rose à gauche de l'écran pour découvrir une énigme cachée.

Enigme 084 : Orange électrique (40 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion (extérieur)

Entrez dans le casino. Vous devrez alors résoudre un mini puzzle de type carré magique. Déplacez le jeton 7 par le haut de la seconde colonne et le jeton 4 par le bas de la troisième colonne. Vous devez obtenir le carré suivant :

6 - 7 - 2

1 - 5 - 9

8 - 3 - 4

Parlez à Drake, le gérant du Casino. Il vous demandera un peu d'aide pour régler le problème avec le bandit manchot du Casino.

Enigme 085 : Au bout du rouleau (30 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion (intérieur)

La suite logique est d'inscrire le dernier jour du mois suivant le mois qui vous est proposé en énoncé (aléatoire). Ainsi si

l'énoncé vous propose " 3011 ", vous devrez indiquer " 3112 ".
Voici pour indication les derniers jours de chaque mois de l'année.

{| 3101

2802

3103

3004

3105

3006

3107

3108

3009

3110

3011

3112

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau spectacle pour le théâtre

Zoomez avec la loupe bleue sur le pilier central pour avoir vue sur le fond de la salle. Adressez-vous à la croupière sur la droite de l'écran pour avoir accès à une nouvelle énigme.

Enigme 086 : A cartes égales (30 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion (intérieur)

Faite pivoter la carte 7 (4ème carte sur la première ligne).

Quittez le Casino et rejoignez le Parc Epique par la nouvelle route disponible à l'ouest de la carte (arrêt de tram disponible à cet emplacement). Parlez au clown Ronchon pour obtenir vos entrées gratuites puis entrez dans le parc. Après la cinématique, cliquez sur le manège carroussel pour obtenir une énigme cachée.

Enigme 087 : Chevaux en bataille (45 picarats)

Lieu : Carroussel

Reproduisez le motif comme sur l'image ci-dessous :

Interagissez avec le chapiteau rose et blanc (devant les montagnes russes) pour avoir accès à une nouvelle énigme.

Enigme 088 : Verre empilé (40 picarats)

Lieu : Carroussel

La bonne réponse est C

Dirigez-vous vers la droite jusqu'au stand Trancitrouilles. Interagissez avec l'arbre mort sur l'est de l'écran.

Enigme 089 : Les Trancitrouilles (30 picarats)

Lieu : Trancitrouilles

La bonne réponse est B.

Interagissez ensuite avec la grande roue pour résoudre une nouvelle énigme.

Enigme 090 : Réparations sur le fil (70 picarats)

Lieu : Trancitrouilles

L'objectif de cette énigme est de parvenir à replacer le morceau de cuivre en bas du puzzle (voir la vidéo).

En résolvant cette énigme, vous aurez accès à une nouvelle zone du Parc Epique : la Tour de Pique. Vous y retrouverez le Maître du Masque, prêt à accomplir son nouveau prodige. Après la cinématique retournez dans le parc (les gens ont disparu). La suite de la cinématique vous reconduira devant la tour, retournez une nouvelle fois dans le parc (les gens sont revenus). La longue discussion qui suivra mettra un terme à ce chapitre.

Chapitre 6 - Les ruines d'Akavadon

Niveau -1

Vous voilà de retour dans le passé, en compagnie de Randall, prêt à vous lancer dans une expédition de tous les dangers. Pour vous diriger plus efficacement utilisez la carte (disponible en haut à gauche de l'écran). Au niveau -1 (2ème salle) creusez à l'endroit brillant dans le sol, rebouchez le trou puis avancez dans la salle suivante.

Placez Hershel sur l'interrupteur bleu au sol afin de pouvoir ouvrir la porte. Avancez jusqu'à la Salle des Gardiennes. Passez par la gauche, creusez un trou juste devant la momie puis avancez jusqu'à l'interrupteur bleu pour l'activer. Avancez jusqu'au niveau -2 des ruines.

Niveau -2

Poussez la pierre qui gêne votre progression et poursuivez vers l'est. Dans la salle suivante, vous devrez placer la pierre devant la porte. Poussez la pierre devant vous, vers la gauche, vers le bas, vers la droite, puis vers le nord.

Dans la salle suivante (salle des gardiennes 2), il vous faudra venir à bout de plusieurs momies. Poussez la pierre devant vous pour éliminer la première momie. Revenez à l'entrée, passez par la droite, faites le tour du pilier (veillez à laisser un espace d'une case entre la momie et vous), retournez-vous et creusez un trou dans le sol pour faire chuter la seconde momie. Poussez la pierre qui se trouve en face de vous contre le mur, contournez par le bas afin de pousser la pierre sur la momie restante. Il ne vous restera plus qu'à aller sur le second interrupteur pour ouvrir la porte.

Avancez dans le couloir et creuser au niveau de la zone dorée pour accéder à une nouvelle énigme.

Enigme 091 : Les totems qui tiquent (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -2

Donnez un coup de maillet sur la zone fissurée (côté gauche de la dalle).

Rebouchez le trou et avancez jusqu'à l'entrée du niveau -3.

Niveau -3

Progressez à travers le niveau jusqu'à atteindre le bout d'un couloir avec deux trésors dorés. Après l'éboulement, creusez le trésor de gauche pour avoir accès à une nouvelle énigme.

Enigme 092 : Chasse aux aurochs (30 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -3

La bonne réponse est 10.

Poursuivez votre route jusqu'à la salle d'énigme 2. Poussez la pierre devant vous. Contournez-la pierre la plus au nord et poussez-là contre l'autre pierre. Contournez par la gauche et poussez de nouveau la pierre afin de la propulser dans le trou situé devant le marquage bleu au sol.

Vous accéderez directement à la salle des gardiennes n°3. Passez par la droite, avancez jusque devant le pilier situé le plus haut à droite de la salle, retournez-vous et creusez un trou dans le sol pour faire chuter la première momie. Avancez d'une case vers le sud, tournez sur la gauche et creuser un trou au milieu de la salle pour faire chuter la deuxième momie. Retournez au nord-est de la carte, attirez la momie rouge en gardant vos distances et faites là tomber dans un trou (à creuser dans le sol à au nord-est de la salle).

Il ne vous restera plus qu'à grimper sur le second interrupteur pour ouvrir la porte.

Poursuivez jusqu'à la salle d'énigme 3. Passez par la gauche, poussez la pierre, montez les escaliers et actionnez l'interrupteur. Une seconde pierre tombera au sol. Passez par l'allée centrale, poussez la pierre en direction du sud.

Vous pourrez alors accéder au levier en empruntant les escaliers. La voie est libre ! Avancez jusqu'au niveau -4.

Niveau -4

Avancez jusqu'à la grande pièce centrale. Pour sortir vivant de cette salle infernale, vous devrez résoudre une énigme sous forme de labyrinthe.

Enigme 093 : Momies en furie (50 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -4

Voici le parcours que vous devez suivre pour diriger les momies vers le trou (N= nord, S = sud, O = Ouest, E = Est)

Phase 1 : E, S, E, N, O, S, E, S. La première momie tombe dans le sol

Phase 2 : O, N, O (attendez que la momie soit face à vous) E, E. La momie tombe dans le sol.

Continuez tout droit jusqu'au niveau -5.

Niveau -5

Avancez jusqu'à la salle remplie de cristaux bleus. Pour briser les cristaux qui gênent votre progression, vous devrez faire rouler les pierres en utilisant l'élan. Poussez la pierre autour de la zone dorée pour la placer face au cristal bleu avec suffisamment de place pour lui donner de l'élan. Poussez-la sur le cristal puis dans le trou. Faites de même avec la seconde pierre pour boucher le second trou. Vous trouverez une nouvelle énigme en creusant la zone dorée dans le sol au nord de la salle.

Enigme 094 : Valise en crise (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -5

Aidez-vous de l'image suivante pour placer les pièces au bon endroit dans la valise.

Poursuivez l'exploration jusqu'à la salle d'énigme 4. Pour pouvoir sortir, il vous faudra réussir à faire rouler une pierre devant la sortie matérialisée par des marqueurs bleus. Poussez la pierre située à gauche de la pièce vers la droite, puis vers le bas, et enfin vers la droite. Vous détruirez les deux cristaux bleus et vous pourrez vous placer derrière la pierre située contre la paroi à droite.

Poussez cette seconde pierre vers la gauche, le haut puis vers la gauche. Vous détruirez les deux derniers cristaux bleus, il ne vous restera plus qu'à pousser la dernière pierre vers la droite pour libérer la voie. Avancez jusqu'à la salle suivante.

Tentez d'ouvrir la porte pour déclencher automatiquement l'énigme qui vous permettra de déverrouiller la porte.

Enigme 095 : Clés cachées (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -5

La bonne réponse est C.

Avancez jusqu'à la salle d'énigme 5. Il s'agira toujours de pousser une pierre pour briser les cristaux vous empêchant de progresser. Notez les 3 pierres (n°1, n°2 et n°3 de gauche à droite).

Poussez la pierre n°3 vers le bas, la gauche, le haut. Poussez la pierre n°2 vers le bas, vers la gauche. Poussez la pierre n°1 vers le bas, puis vers la droite. Poursuivez jusqu'à la salle des gardiennes 4.

Attirez la première momie (celle située au sud) jusqu'au trou situé au nord de la salle (veillez à vous placer dans le couloir central avant de creuser). Attirez les deux momies à gauche jusqu'au trou situé à droite (creusez le trou depuis le couloir de gauche). Enterrez la seconde momie dans le trou situé au milieu de la salle (revenez dans le couloir central en passant par le sud, creusez depuis la droite pour ne pas rester coincé). Il vous suffira ensuite d'attirer la dernière momie dans le trou situé au sud de la salle (la momie n'a pas de pics, vous pourrez accéder à l'interrupteur).

Passez la porte pour atteindre le niveau -6.

Niveau -6

Vous voici arrivé dans la salle d'énigme 6. Notez les 3 pierres (n°1, n°2 et n°3 de gauche à droite). Poussez la pierre n°3 vers le bas. Poussez la pierre n°1 vers la droite. Poussez la pierre n°2 vers le bas puis vers la droite.

Poussez la pierre n°3 vers le haut, vers la gauche, vers le bas puis vers la droite. La voie est libre, vous pouvez poursuivre jusqu'à la prochaine salle (salle d'énigme n°7).

Notez les 4 pierres (n°1, n°2, n°3 et n°4 de gauche à droite). Poussez les pierres n°1, n°2 puis n°3 vers le haut. Poussez pierre n°2 vers la droite, le bas puis vers la gauche. IL vous restera plus qu'à pousser la pierre restant vers le haut.

Vous pourrez ainsi accéder à la salle d'énigme 8. Notez les 4 pierres (n°1, n°2, n°3 et n°4 de gauche à droite). Poussez la pierre n°3 sur la n°4 (vers le haut) puis vers la gauche. Poussez également la pierre n°4 vers la gauche. Poussez la pierre n°3 vers le bas.

Poussez la pierre n°2 vers la gauche, puis la pierre n°4 vers le bas. Poussez la pierre n°3 vers la gauche, vers le haut, la droite (contre la souche) puis en haut.

Vous retrouverez Randall dans la salle suivante, il pourra vous aider à venir à bout de la salle des gardiennes n°5. Avancez d'une case devant vous, de deux cases sur la gauche puis obliquez sur la droite, avancez jusqu'au deux colonnes et rejoignez Randall qui se chargera d'écraser les 3 momies pour vous (remontez d'une case une fois que vous êtes arrivé devant Randall).

Rejoignez l'interrupteur au nord de la salle, ce qui fera apparaître une nouvelle momie. Cette fois encore, Randall viendra vous secourir. Pour activer le second interrupteur, il vous suffira de pousser le rocher que Randall place sur le sol pour vous vers le haut puis vers la droite. Pour ouvrir la porte, remplacez-vous sur le premier interrupteur.

Dans la salle suivante, vous serez automatiquement confronté à une nouvelle énigme.

Enigme 096 : Bêbêtes qui montent (30 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -6

Sélectionnez l'emplacement A.

Vous retrouverez Randall dans la salle suivante mais pour pouvoir le rejoindre, il vous faudra percer le mystère du dédale.

Enigme 097 : Dédale bancal (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -6

Pour rejoindre Randall, vous devrez recourir aux fonctions gyroscopiques de la 3DS. Voici comment vous devez procéder étape par étape :

{| Inclinez votre 3DS vers l'arrière

Faites avancer Hershel le plus à droite possible

Inclinez votre 3DS vers le bas

Inclinez votre 3DS vers la gauche

Inclinez votre 3DS vers le bas

Inclinez votre 3DS vers le haut

Inclinez votre 3DS vers la droite

Inclinez votre 3DS vers le bas

Inclinez votre 3DS vers la droite

Inclinez votre 3DS vers le haut

Inclinez votre 3DS vers la droite
Inclinez votre 3DS vers le haut
Inclinez votre 3DS vers la droite
Inclinez votre 3DS vers le haut
Faites avancer Hershel jusqu'à Randall

Niveau -7

Dans la première salle de ce niveau, faites rouler les pierres de façon à pouvoir créer un accès à la plateforme isolée sur la droite. En creusant la zone brillante de droite vous obtiendrez une nouvelle énigme.

Enigme 098 : L'étanchéité du code (40 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -7

La bonne réponse est 9594

Rejoignez la salle suivante (salle d'énigme n°9). Le but du jeu sera de parvenir à placer une pierre sous le plot situé le plus au nord, une seconde sur le plot situé au nord est afin de pouvoir pousser la troisième dans le bon alignement (face à la porte de sortie).

Dans la salle suivante (salle d'énigme n°10), vous ferez face au même type de défi. Entrez dans la salle et poussez la première pierre vers la gauche, vers le bas puis vers la droite. Retournez vers la pierre située tout au nord de la salle puis poussez -là vers le bas puis vers la droite. IL vous suffira ensuite de repousser la première pierre vers le haut pour la placer dans le bon alignement.

La salle suivante comporte une énigme cachée (à creuser dans le sol). Pour pouvoir y accéder vous devrez une fois de plus utiliser les pierres pour briser les cristaux bleus. Poussez la première pierre vers la gauche pour créer un "appui". De cette façon vous pourrez facilement faire circuler une deuxième pierre (celle en haut à droite) jusqu'aux cristaux. L'énigme cachée se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte.

Enigme 099 : Chasse aux cervidés (45 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -7

La bonne réponse est 11.

La salle suivante (salle d'énigme n°11) vous proposera de relever un nouveau défi. Commencez par pousser la pierre située en haut à droite de la carte vers la droite, vers le bas puis vers la droite. Retournez en haut de la carte et poussez la pierre située à gauche de la carte vers le bas puis vers la droite. Poussez la pierre située à droite de la carte vers le bas puis vers la droite afin de créer un appui. Poussez les deux autres pierres vers le bas. Il vous suffira ensuite de pousser la pierre à droite de l'écran vers la gauche puis vers le haut.

Avancez jusqu' à la dernière salle (salle des gardiennes n°6). Contournez par la droite pour vous placer en haut à droite du " + " formé par les murs du centre de la pièce. Reculez jusqu'au recoin situé juste en bas, retournez-vous et creusez un trou dans le sol. Allez ensuite dans le coin gauche. Contournez le tas de terre en passant par le bas (cela forcera la momie à vous suivre). Creusez un trou pour faire tomber la momie. Allez-vous placer devant la momie située en haut puis fuyez jusqu'à l'est de la salle (en bas de la colonne), creusez un trou. Allez devant la porte afin d'attirer les deux momies qui se trouvent dans le couloir. Faites le tour du pilier et creuser un trou afin d'en éliminer une. Allez directement à l'interrupteur sans vous soucier de la dernière momie qui disparaîtra dès que la porte sera ouverte.

Niveau -8

Vous voilà dans le dernier niveau des ruines qui vous mènera vers l'extérieur et vers la dernière porte que vous pourrez ouvrir en résolvant l'énigme suivante.

Enigme 100 : Par la grande porte (50 picarats)

Lieu : Ruines d'Akavadon, niveau -8

Reproduisez le code secret tel que présenté sur l'image suivante :

La cinématique qui suivra mettra fin au 6ème chapitre du jeu.

Chapitre 7 - L'hôtel du retour

Ce chapitre vous renvoie dans le temps présent. Quittez la chambre et parlez à Pascal à la réception afin d'obtenir la toute première énigme de ce chapitre.

Enigme 101 : Connexion par câble (45 picarats)

Lieu : Accueil de l'hôtel

Reproduisez ce schéma à l'identique :

Quittez l'hôtel du Désert, vous ferez automatiquement la rencontre de Gonzalès. Prenez la direction du Fort Dalston (vers l'ouest) et faites une halte au cirque de l'Eclipse, le clown Ronchon aura une énigme pour vous.

Enigme 102 : Afficher la valeur (30 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse

Pour obtenir un total de 22, faites pivoter les deux dés du bas pour afficher 2 fois la face 6, puis faites pivoter les deux dés du haut pour obtenir deux 2 fois la face 5.

Entrez dans le cirque et adressez-vous à Loyal, il vous confiera un nouveau problème à résoudre.

Enigme 103 : Tous sur un plateau (50 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, sous le chapiteau

Les personnes que vous devez sélectionnez sont A, C, D, F et G

Quittez le cirque puis prenez la route de l'ouest pour rejoindre l'entrée du Fort Dalston. Parlez à Gonzalès qui vous invitera à entrer. Un fois à l'intérieur, commencez par interagir avec la bibliothèque à gauche de l'écran pour dévoiler une énigme cachée.

Enigme 104 : Plié en carte (40 picarats)

Lieu : Fort Dalston, intérieur

La bonne réponse est 735.

Discutez avec Dalston puis prenez la direction du parc épique afin de vérifier votre théorie. Dirigez-vous vers l'est jusqu'à atteindre le Monument. Vous y retrouverez Drake mais surtout Tannenbaum, qui aura une énigme à vous soumettre.

Enigme 105 : La roue de l'addition (30 picarats)

Lieu : Monument

La bonne réponse est B

Dirigez-vous vers le sud (Rue commerçante) et interrogez Bonnie, la petite fille au pull rose qui, une fois de plus, s'est perdue. L'occasion de résoudre une nouvelle énigme est toute trouvée.

Enigme 106 : Cube terrestre (50 picarats)

Lieu : Rue commerçante

Pour résoudre cette énigme, intervertissez les 2 pièces qui sont l'une au-dessus de l'autre puis les 2 autres pièces (coin gauche et coin droit).

Poursuivez vers le sud jusqu'à la Place des Arts. Entrez dans le musée Montsarton et questionnez Stilton, toujours aussi obsédé par ses pizzas.

Enigme 107 : Parts à part (50 picarats)

Lieu : Musée Montsarton

Vous pourrez venir à bout de cette énigme en 4 étapes. Retournez la 3ème part de l'hémisphère droit, la 4ème de l'hémisphère gauche, la seconde et enfin la première.

Continuez vers le sud (Grand Chapiteau), et adressez-vous au clown Pimpon. Il aura lui aussi besoin de votre aide.

Enigme 108 : Mise en boîte (40 picarats)

Lieu : Grand chapiteau

Placez les étiquettes dans cet ordre : losange (2), losange (3), cercle (1), cercle (3)

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau parcours pour le mini-jeu robot (Bourg-toujours).

Remontez vers le nord (Place des Arts) puis tournez à droite. Dans la rue des Bricoles, deux nouvelles énigmes vous attendent. L'une vous sera confiée par Jean-Paul et l'autre par Tanya.

Enigme 109 : Découpe piscicole (45 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

Découpez le poisson comme sur l'image suivante :

Enigme 110 : Le sens de la famille (30 picarats)

Lieu : Ruelle des Bricoles

Tous les personnages peuvent être logés ensemble dans le bungalow B (moins cher que le D).

Poursuivez vers le nord jusqu'à parvenir à la Place de la Mairie. Vous y retrouverez Hannah qui vous soumettra une nouvelle énigme.

Enigme 111 : Photos de vacances (35 picarats)

Lieu : Place de la mairie

B a envoyé les photos à C.

Entrez dans la mairie (sur la droite) et adressez-vous à Michelle, la secrétaire d'accueil.

Enigme 112 : Caneton au carré (70 picarats)

Lieu : Mairie, accueil

Suivez les différentes étapes pour reconstituer le dessin à l'aide des carrés de couleurs disponibles.

Quittez la mairie et poursuivez par le nord jusqu'à l'extérieur de l'hippodrome. Parlez à Richie pour obtenir une nouvelle énigme.

Enigme 113 : Qui a les jetons ? (40 picarats)

Lieu : Hippodrome, extérieur

Voici comment procéder pour résoudre cette énigme :

{! Reliez A et 4

Reliez B et 3

Reliez C et 5

Reliez D et 2

Reliez E et 6

Reliez F et 1

Avant de rejoindre le Parc Epique où vous devez mener l'enquête, il vous faudra faire un détour par la Rue de la Fortune pour résoudre l'énigme 114 (si vous ne l'avez pas encore résolue). Prenez la direction du sud et tournez à gauche à la place des arts. La rue de la fortune se trouvera deux écrans plus au nord. Une fois sur place, adressez-vous à Pirouette.

Enigme 114 : Le roi de la glisse 2 (50 picarats)

Lieu : Rue de la fortune (pirouette)

Déplacez le manchot situé en haut à gauche vers la droite, le bas puis la droite. Déplacez le manchot situé sur la dernière ligne vers le haut, la gauche puis le haut. Enfin, déplacez l'empereur vers la droite, le bas puis la droite. La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le mini-jeu magasin Zinzin (modèles réduits).

Poursuivez deux écrans au nord et entrez dans le Casino du Scorpion. Vous y retrouverez Drake, le gérant, qui vous proposera un nouveau défi à relever.

Enigme 115 : AU bout du rouleau 2 (35 picarats)

Lieu : Casino du scorpion (intérieur)

Pour résoudre cette énigme facilement, procédez comme suit :

{! Ajouter 4 au premier chiffre

Ajouter 3 au second chiffre

Ajouter 2 au troisième chiffre

Ajouter 1 au dernier chiffre

Quittez le casino et poursuivez votre route par l'ouest. Entrez dans le parc Epique et dirigez-vous directement aux Trancitrouilles pour y retrouver Timmy (le petit garçon avec les ballons).

Enigme 116 : Roue lettrée (55 picarats)

Lieu : Parc Epique, les Trancitrouilles

La bonne réponse est S

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau spectacle pour votre lapin (lapin des neiges).

Poursuivez votre tournée du parc vers le nord (tour de pique), inspectez la porte. Vous découvrirez pourquoi la raison pour laquelle le parc " perd " son public. En retournant aux Trancitrouilles, vous ferez la rencontre de Murphy qui vous soumettra une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 117 : Tourner en rond (30 picarats)

Lieu : Parc Epique, les Trancitrouilles

La bonne réponse est S (sud)

Vous pouvez maintenant quitter le parc pour aller interroger Henry (Villa des Dumont). Pour gagner du temps, prenez le tram devant le parc (direction Hippodrome). Prenez la direction du sud jusqu'à parvenir à la villa. Parlez à Marissa puis retrouvez Henry dans la bibliothèque (pièce de droite). A la fin des discussions (avec Lady Ascott puis Marissa), quittez la villa et remontez la rue pour rejoindre la mairie. Adressez-vous à Williams à l'accueil pour une nouvelle énigme.

Enigme 118 : Chacun ses pions 3 (50 picarats)

Lieu : Mairie, accueil

Divisez le plateau comme sur l'image suivante :

Prenez congé de Williams et allez retrouver le commissaire Sheffield dans la salle adjacente (GQ de la police). Votre prochaine destination sera l'hippodrome mais avant cela, prenez soin d'explorer les environs (direction sud) pour débusquer de nouvelles énigmes. Faites une halte dans la rue de l'Oasis pour parler à Serena.

Enigme 119 : Une pour tous... (40 picarats)

Lieu : Rue de l'Oasis

Partagez la tablette de chocolat comme sur l'image suivante :

Poursuivez vers le sud jusqu'à la Place des Arts, vous y retrouverez Benny le clown en bien mauvaise posture !

Enigme 120 : Clown ballonné 2 (50 picarats)

Lieu : Place des Arts

Voici comment procéder pour libérer Benny :

{I Touchez la bille orange en bas à droite, puis celle qui est située juste au-dessus (ficelle n°5 démêlée)

Sur la ligne du bas, touchez la deuxième bille orange en partant de la gauche, puis la bille tout à gauche de la ligne située au-dessus (ficelle n°1 démêlée).

Sur la seconde ligne, touchez la seconde bille, puis celle qui se trouve dans la rangée juste en dessous. Touchez ensuite la troisième bille de la seconde ligne et pour finir la deuxième bille de la dernière ligne.

Depuis la Place des Arts, remontez la rue à gauche jusqu'au Monument puis tournez à gauche. Une fois devant l'hôtel du Désert, parlez à Waltham. Vous pourrez l'aider à résoudre son problème.

Enigme 121 : Pile dans le scratch (40 picarats)

Lieu : Hôtel du désert

La bonne réponse est B.

Poursuivez en direction de l'ouest jusqu'au Cirque de l'Eclipse. Entrez sous le chapiteau et interagissez avec Brutus (le tigre).

Enigme 122 : Saute-matou 3 (60 picarats)

Lieu : Cirque de l'Eclipse, chapiteau

Commencez par déplacer le chaton situé sous la case centrale vers la diagonale gauche puis déplacez le de diagonale en diagonale jusqu'à lui faire rejoindre sa position d'origine. Déplacez Nora (le chaton noir) vers le haut puis en diagonale (vers la gauche). Déplacez-là ensuite vers la droite jusqu'à la dernière case en bas à droite. Il ne vous restera plus qu'à " manger " le dernier chaton en rejoignant le centre du carré.

Quittez le Cirque de l'Eclipse et repartez vers l'Est. Au monument, prenez la direction du Nord jusqu'à l'intérieur du Casino du Scorpion. Adressez-vous au policier en faction (à gauche de l'écran).

Enigme 123 : 34 grammes (45 picarats)

Lieu : Casino du Scorpion, intérieur

Placez les billes comme sur l'image ci-dessous :

Quittez le casino et rejoignez le Parc Epique, interrogez le policier en faction devant le Carrousel pour obtenir une nouvelle énigme.

Enigme 124 : Tenir l'affiche 2 (45 picarats)

Lieu : Parc épique, carrousel

La bonne réponse est C.

Quittez le parc et prenez le tram pour rejoindre l'hippodrome. A l'intérieur, vous retrouverez Bloom et Gustave. Commencez par interroger ce dernier.

Enigme 125 : Un jour aux courses (40 picarats)

Lieu : Hippodrome, intérieur

La bonne réponse est A.

Parlez à Bloom pour faire progresser votre enquête. Vous pourrez désormais accéder à l'hôtel du retour en prenant le tram depuis l'extérieur de l'hippodrome. Parlez à Aldus devant l'entrée de l'hôtel, il vous permettra d'entrer à l'intérieur. Adressez-vous à Carlton, le gérant de l'hôtel. En gage de sincérité, il vous demandera de résoudre une énigme.

Enigme 126 : La chambre 2134 (40 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, intérieur

La bonne réponse est D.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau spectacle pour le lapin (Le plus beau des trésors).

Carlton vous permettra d'accéder au bureau d'Henry, c'est là que vous pourrez poursuivre votre enquête. Interagissez avec les épées situées sur le mur à droite de l'écran.

Enigme 127 : L'as de carreau (20 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, bureau de Henry

La bonne réponse est A.

Interagissez avec la table (au centre de la pièce) pour obtenir une nouvelle énigme.

Enigme 128 : Flou artistique (40 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, bureau de Henry

La bonne réponse est S (sud).

À l'issue de la cinématique, jetez un coup d'oeil à la bibliothèque puis à la carte affichée au mur. Après avoir parlé avec Hershel, vous pourrez regagner la réception de l'hôtel et accéder à de nouvelles pièces. Commencez par la suite de Saphir, vous y retrouverez Yuming qui vous proposera une nouvelle énigme à résoudre.

Enigme 129 : Ménage chronophage (30 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, suite de Saphir

Sélectionnez la salle à manger à droite de la première pièce.

La résolution de cette énigme vous donnera accès à un nouveau rayon pour le magasin Zinzin (Antiquités).

Vous n'en apprendrez guère plus dans cette suite, poursuivez l'enquête auprès de Rivers dans la suite d'Emeraude.

Enigme 130 : Guerre élémentaire (50 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, suite d'Emeraude

La bonne réponse est C.

La résolution de cette énigme vous permettra de débloquent un nouveau parcours pour le mini-jeu Robot (Casteciel).

Après avoir récupéré le livre caché derrière le tableau, vous pourrez retourner à la réception de l'hôtel pour poursuivre l'enquête dans le Jardin d'Hiver. Interagissez avec le perroquet en haut à gauche de l'écran. L'interrupteur se trouve sous l'hibiscus rouge, au pied de l'arbre (touchez deux fois la fleur pour ouvrir la vanne. Faites tomber le fruit orange sur l'arbre de droite, vous aurez alors accès au livre du Maître du Masque et à une nouvelle zone " le grand hall ". Inspectez cette nouvelle zone et tout particulièrement les sièges à droite de l'écran, vous y trouverez un nouveau livre, scellé par une énigme.

Enigme 131 : Sous scellé (30 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, grand hall

La bonne gemme est celle qui se trouve tout à gauche de l'écran.

Après avoir lu le livre, vous aurez accès à l'auditorium. Fouillez les sièges en bas de la salle pour débusquer une énigme cachée.

Enigme 132 : Les cinq taupes (40 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, Auditorium

La bonne gemme est celle qui se trouve tout à gauche de l'écran.

Placez les 4 agents restants sur les emplacements D, E, F et G

Cliquez sur l'écran de projection pour déclencher le film qui vous révélera la fin du " conte " du Maître du Masque. Ce dernier fera irruption dans la salle ce qui déclenchera automatiquement une cinématique puis l'énigme suivante.

Enigme 133 : Tenir le chandelier (50 picarats)

Lieu : Hôtel du retour, Auditorium

Il faut lâcher la corde lorsque que vous passez sur les lettres B, E, J et L.

Le sauvetage de Luke mettra fin à ce septième chapitre.

Chapitre 8 - Le dernier acte

Ce huitième et dernier chapitre débute à l'hôtel du Retour. Quittez l'hôtel, vous y retrouverez la Maître du Masque désormais démasqué. Prenez le tram jusqu'au parc épique puis prenez la direction du Sud pour rejoindre le Monument. Zoomez sur le monument pour révéler une trappe dans le sol.

Enigme 134 : Grille fléchée (50 picarats)

Lieu : Monument (trappe cachée sous le monument)

Orientez et placez les dalles comme sur l'image ci-dessous :

A la suite de la discussion avec Marissa, vous pénétrerez automatiquement dans la dernière salle d'Akavadon. Une dernière énigme vous y attendra.

Enigme 135 : Piliers détournés (60 picarats)

Lieu : Ruine d'Akavadon (dernière salle)

Pour résoudre ce puzzle, suivez les étapes suivantes :

{| Activez l'interrupteur situé en haut à gauche

Activez l'interrupteur situé en haut

Activez l'interrupteur situé en haut à gauche

Activez l'interrupteur à gauche

La ville de Dorémont est sauvée, vous pouvez maintenant profiter de la cinématique de fin et de la conclusion de l'enquête de Professeur Layton et le Masque des Miracles.

Les quêtes secondaires

Les objets de collection

Au cours de votre aventure, vous pourrez trouver 40 objets de collection (ne débloquent pas d'extra).

Chapitre 1

- 1 : Superbe amphore (mini quête donnée par Aldus dans la Ruelle des Bricoles après avoir rendu visite à Marissa).
2. Canne noueuse : Sur le Boulevard des Prestiges, dans la caisse d'Aldus (après avoir rendu visite à Marissa)
3. Miroir déformé (Boutique de costumes) : dans la jarre située à gauche au fond de la pièce.

4. Hameçon ornementé (Monument) : dans les herbes hautes sur la gauche du monument.
5. Peinture lunatique (Hôtel du Désert, extérieur) : Utilisez la loupe bleue en haut de l'enseigne lumineuse qui se trouve au premier plan puis cliquez sur la fenêtre (sur la gauche)
6. Disque en sourdine (Hôtel du Désert, hall) : Dans la commode sur la gauche

Chapitre 2

7. Mini-stylo Plume : (Salle de classe), l'objet est posé sur un des bureaux des élèves à gauche
8. Symbole du triomphe (Entrée du lycée) : Sur l'horloge
9. Miel Fluorescent (Quartier des Halles) : dans l'étal de fruit sur la gauche
10. Lanterne Simple (Lisière de la forêt) : Sur la lanterne accrochée au réverbère.
11. Dessin au feutre (Chambre d'Hershel) : l'objet est dissimulé dans le placard en haut à gauche de la bibliothèque.

Chapitre 3

12. Réveil marteau (Chambre d'Hershel, Hôtel du désert) : sur la lampe de chevet
13. Splendeur de midi (Jardin des Dumont) : Dans la serre, à droite de l'écran
14. Dame capturée (Salon des Dumont) : coussin sur le canapé (sur la gauche)
15. Balance déséquilibrée (Bibliothèque des Dumont) : dans l'amphore sur la gauche de l'écran
16. Précieux journal (Extérieur du Fort Dalton) : dans le petit cactus tout à gauche de l'écran
17. Bandana chic (Musée Monsarton) : dans la sculpture de main située dans la salle annexe gauche (même salle de que l'énigme n°045).
18. Félin farouche (Chapiteau de l'éclipse) : Au-dessus de la cage de Brutus.

Chapitre 4

19. Lentille colorée (Chambre de Randall) : dans la jarre verte située dans le coin de l'alcôve (sous la mezzanine)
20. Déjeuner tout-en-un (sentier tortueux) : Dans les herbages en bas à gauche de l'écran

Chapitre 5

21. Trophée perdu (Hippodrome, à l'extérieur) : Zoomez avec la loupe bleue sur le fronton de l'arche. L'objet se trouve en haut de la tour sur la droite.
22. Bandit manchot généreux (Casino du Scorpion, intérieur) : Zoomez avec la loupe bleue en haut du pilier central. L'objet est caché dans les machines à sous au fond de la salle.
23. Ticket gagnant (Carrousel, Parc épique) : aux pieds des chaises à droite de l'écran.
24. Drap fantôme (Trancitrouilles, Parc épique) : en haut de l'arbre mort derrière les trancitrouilles.
25. Clown badaboum (Tour de pique du parc épique) : au sommet de la tour

Chapitre 6

26. Inscription ancienne (Ruines d'Akavadon, niveau -2) : dans le trou doré à creuser tout au nord de la première grande salle.
27. Conque des murmures (Ruines d'Akavadon, niveau -3) : après l'éboulement, fouillez la zone dorée à côté de vous.
28. Formation de cristal (Ruines d'Akavadon, niveau -5) : Dans la salle suivant la salle énigme 4, brisez un cristal bleu avec la pierre pour pouvoir accéder aux zones dorées.
29. Poupée d'argile (Ruines d'Akavadon, niveau -6) : Dans le sol, en bas à gauche de la dernière salle du niveau (le dédale)
30. Pépète rocheuse (Ruines d'Akavadon, niveau -7) : dans le sol de la quatrième salle, juste à côté de l'endroit où se trouve l'énigme 099.

Chapitre 7

31. Pièce énigmatique (Hôtel du désert) : interagissez avec le perroquet vert qui fait subitement irruption dans le décor après avoir discuté avec Gonzales au tout début du chapitre.

- 32. Ballon camouflé (Grand Chapiteau) : -uniquement de nuit - interagissez avec le buisson sur la droite de l'écran.
- 33. Empreintes de chameau (Hôtel du désert, Accueil) : -uniquement de nuit - dans les valises posées sur la commode derrière la réception.
- 34. Étoile du crépuscule (Cirque de l'Eclipse) : -uniquement de nuit - aux pieds des palmiers à gauche de l'écran.
- 35. Bouton de manchette Yinyang (Hôtel du retour) : Tout en haut de l'édifice (zoomez avec la loupe bleue)
- 36. Pelle de l'amitié (Hôtel du retour, Bureau d'Henry) : dans le coffre au pied du bureau à gauche de l'écran
- 37. Maquette majestueuse (Fort Dalston, intérieur) : En bas de la bibliothèque sur la gauche de l'écran.
- 38. Homme de bois (Suite de Rubis) : Derrière le pot de fleur sur la droite de l'écran
- 39. Bourgeon de larme (Jardin d'hiver) : dans un massif au sol à gauche de l'écran
- 40. Ultime pièce du puzzle (Auditorium) : Dans la bibliothèque sur la gauche de l'écran.

Mini jeu Magasin Zinzin

- 1er rayon : fruits frais (obtenu après avoir résolu l'énigme n°010)
- 2ème rayon : Vaisselle (obtenu après avoir résolu l'énigme n°020)
- 3ème rayon : plein air (obtenu après avoir résolu l'énigme n°030)
- 4ème rayon : instruments (obtenu après avoir résolu l'énigme n°042)
- 5ème rayon : Boulangerie (obtenu après avoir résolu l'énigme n°047)
- 6ème rayon : Plantes et fleurs (obtenu après avoir résolu l'énigme n°057)
- 7ème rayon : Accessoire de mode (obtenu après avoir résolu l'énigme n°72)
- 8ème rayon : Peluche (obtenu après avoir résolu l'énigme n°83)
- 9ème rayon : Modèles réduits (obtenu après avoir résolu l'énigme n°114)
- 10ème rayon : Antiquités (obtenu après avoir résolu l'énigme n°129)

Mini jeu Robot

1. Labo Placebo

Obtenu après résolution de l'énigme n°005

{ | Haut
Haut
Bas
Droite
Gauche
Haut
Gauche

2. Vestige de prestige

Obtenu après résolution de l'énigme n°015

{ | Droite
Bas
Droite
Haut
Gauche
Haut
Droite
Bas

3. Colisée démesuré

Obtenu après résolution de l'énigme n°030

{ | Droite
Droite

Bas
Gauche
Haut
Droite
Haut
Droite
Bas

4. Oasis aux Ibis

Obtenu après résolution de l'énigme n°058

{| Droite
Haut
Haut
Gauche
Bas
Droite
Haut
Gauche

5. Pyramide bizarroïde

Obtenu après résolution de l'énigme n°067

{| Gauche
Bas
Bas
Droite
Droite
Haut
Haut
Droite
Bas
Haut
Gauche
Bas

6. Marécage sauvage

Obtenu après résolution de l'énigme n°075

{| Haut
Gauche
Bas
Droite
Gauche
Bas
Gauche
Haut

7 : Navire du soupir

Obtenu après résolution de l'énigme n°082

{| Haut
Gauche
Haut
Bas

Gauche
Droite
Bas
Droite

8 : Bourg-toujours

Obtenu après résolution de l'énigme n°108

{| Bas
Haut
Haut
Droite
Gauche
Gauche
Bas
Gauche
Bas
Droite
Gauche
Bas

9 : Casteciel

Obtenu après la résolution de l'énigme n°130

{| Gauche
Haut
Haut
Droite
Bas
Gauche
Bas
Droite
Gauche
Bas
Gauche
Gauche
Gauche
Droite
Droite
Droite
Haut
Gauche
Bas
Gauche

10 : Maison du champion

Obtenu après avoir résolu les 9 autres parcours

{| Haut
Gauche
Haut
Droite
Droite
Bas
Gauche

Haut
Gauche
Bas
Droite
Droite
Bas
Bas
Gauche
Haut
Haut

Mini-jeu Théâtre

1. Orages et tournesols

{I Gambader
Frissons
Stupéfaction
Fuite
Prudence
Youpi

2. Capucin des bois

{I Gambader
Stupéfaction
Déhanchement
Frissons
Equilibriste
Sautiller

3. Petit écureuil perdu

{I Youpi
Gêne
Gambader
Inquiétude
Déhanchement
Apitoiement
Fouiner
Vaciller
Stupéfaction

4. Veille du carnaval

{I Youpi
Sautiller
Axel
Bavardage
Gêne
Déhanchement
S'écrouler
Stupéfaction
Inquiétude

Gêne
Ouin-Ouin

5. Chacun chez soi

{| Coups d'oeil
Trépigner
Sautiller
Gambader
Déhanchement
Youpi
Prudence
Bavarder
Eureka
Gêne
Fuite

6. Le grand méchant loup

{| Stupéfaction
Fouiner
Ramper
Attaque
Déhanchement
Fuite
Sautiller
Salto
Apitoiement
Frissons
Trépigner
Galipettes
Acrobatie

7. Leçon de courage

{| Gambader
Frissons
Trépigner
Sautiller
Coups d'oeil
Fouiner
Déhanchement
Stupéfaction
Salto
Apitoiement
Galipettes
Youpi
Acrobaties

8. Concours de danse

{| Gambader
Youpi
Gêne
Sautiller

Inquiétude
Coups d'oeil
Frissons
Attaque
Déhanchement
Equilibriste
Acrobatie
Frénésie
Hip hop
S'écrouler

9. Lapin des neiges

{| Coups d'oeil
Déhanchement
Stupéfaction
Inquiétude
Euréka
Frissons
Attaque
Fouiner
Youpi
Frénésie
Galipettes
Vaciller
Prudence
S'écrouler
Gêne
Acrobaties

10. Le plus beau des trésors

{| Fouiner
Gambader
Sautiller
Trépigner
S'écrouler
Apitoiement
Bavardage
Inquiétude
Ramper
Coups d'oeil
Eureka
Stupéfaction
Youpi !
Gêne
Acrobatie

Les défis du professeur

Vous pouvez obtenir de nouvelles énigmes en relevant les défis proposés par les mini-jeux. Les énigmes sont accessibles via le menu " défis du professeur ".

Enigmes du marchand de jouet

Terminez le mini-jeu Robot pour obtenir ces énigmes supplémentaires

Enigme 136 : Motif au carré (60 picarats)

Visionnez la vidéo suivante pour reproduire le motif :

Enigme 137 : Valise en crise 2 (70 picarats)

Placez le bloc en forme de T dans le coin supérieur droit du compartiment de droite. Encastrez les deux blocs en forme de L inversé afin de former un rectangle puis placez-les le long de la bordure inférieure dans le compartiment de droite. Placez le bloc en forme de U inversé dans le coin inférieur droit du compartiment de gauche. Il ne vous restera plus qu'à replacer les blocs en forme de L (aidez-vous de la position de chevilles).

Enigme 138 : Dilemme de Totems 3 (60 picarats)

{| Frappez la flèche la plus à gauche en haut
Frappez la flèche la plus à gauche en bas
Frappez la flèche la plus à gauche
Frappez la flèche à droite de la tête bleue
Frappez la flèche à gauche de la tête verte
Frappez la seule flèche restante
Frappez la seule flèche restante

Enigmes de la costumière

Terminez le jeu magasin Zinzin pour les débloquent.

Enigme 139 : Le Roi de la glisse 3 (70 picarats)

Déplacez le manchot qui se trouve au milieu de la colonne de gauche vers la droite, le bas, la gauche puis le haut. Déplacez ensuite le manchot qui se trouve tout en haut (sur la 2ème case en partant de la gauche) vers la droite, le bas, la gauche, le haut puis la droite. Faites glisser l'empereur vers la case centrale.

Enigme 140 : Chacun ses pions 4 (80 picarats)

Découpez le plateau de jeu comme sur l'image ci-dessous :

Enigme 141 : Fossile en péril 2 (80 picarats)

{| Faites glisser la 6ième colonne d'une case vers le haut
Faites glisser la 5ième ligne d'une case vers la gauche
Faites glisser la 4ième colonne d'une case vers le bas
Faites glisser la 3ième ligne d'une case vers la gauche
Faites glisser la 2ième colonne d'une case vers le haut

Enigme 142 : Entomologistique 3 (55 picarats)

Empruntez le tunnel situé en bas à gauche de la zone de départ puis dirigez-vous vers la droite jusqu'au tunnel suivant. Vous aurez alors accès à deux nouveaux tunnels, empruntez celui qui se trouve en bas à droite. Suivez le seul chemin possible pour retrouver la coccinelle bleue.

Enigmes de Monsieur Loyal

Terminez le mini-jeu Théâtre pour les débloquent.

Enigme 143 : Faïence fleurie 2 (60 picarats)

Placez la pièce cubique qui n'a pas de dent en haut à gauche. La pièce en forme de L doit être placée en bas à gauche. Les deux pièces avec deux angles droits et deux angles crantés doivent être placés dans les coins supérieur et inférieur droits. Une fois ces quatre pièces placées vous n'aurez aucune difficulté à repérer l'emplacement des pièces restantes.

Enigme n°144 : Tenir le chandelier 2 (60 picarats)

Vous devez lâcher la corde lorsque vous passez au niveau des lettres B, F, I, O, et Q.

Enigmes des amis d'enfance

Résolvez les 135 énigmes de l'intrigue principale pour les débloquent.

Enigme n°145 : Chevaux en bataille 2 (80 picarats)

Reproduisez le motif d'après l'image suivante :

Enigme n°146 : Dédale Bancal 2 (60 picarats)

Voici comment procéder pour trouver la sortie du dédale :

{| Penchez votre 3DS vers le bas
Penchez votre 3DS vers la gauche
Penchez votre 3DS vers le bas
Déplacez le personnage sur la plateforme au centre de l'écran
Penchez votre 3DS vers la droite
Penchez votre 3DS vers le haut
Penchez votre 3DS vers la gauche
Penchez votre 3DS vers la droite
Penchez votre 3DS vers le haut
Penchez votre 3DS vers la droite
Penchez votre 3DS vers le bas
Penchez votre 3DS vers la droite
Penchez votre 3DS vers le haut
Déplacez le personnage vers la sortie

Enigme n°147 : Pierre après pierre 2 (50 picarats)

{| 1er lance pierre, N°5
2ème lance pierre, N°2
3ème lance pierre, N°4
5ème lance pierre, N°3
6ème lance pierre N°1

Enigme n°148 : Momies en furie 2 (50 picarats)

Voici comment procéder pour rejoindre la sortie du labyrinthe (N= nord, S = sud, O = Ouest, E = Est)
:

Phase 1 :

S - E - E - N - E - N - O - S - E - N - O - S - S - O - N - O - S - S
Attendez que la momie tombe dans le trou.

Phase 2 :

O - O - N - E - S - O - N - E - E - S - O - N - E - S - O - N - N - E - S - S

Attendez que la momie tombe dans le trou.

Phase 3 :

N - E - N - O

Vous pouvez quitter la salle.

Enigme n°149 : Vol détourné (90 picarats)

Visionnez la vidéo suivante pour résoudre cette énigme :

Enigme 150 : Piliers déréglés (70 picarats)

{| Activez le pilier de gauche

Activez le pilier du bas

Activez le pilier de gauche

Activez le pilier du bas

Activez le pilier de gauche

Activez le pilier en bas à gauche (diagonale).

Project X Zone

© Namco Bandai / Monolith Soft 2013

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer un New Game + en mode Hard.

+ D'INFOS

FORUM

NOUVEAUX DÉFIS

Grille de 32 x 32

Terminer le premier niveau des Murailles n°2.

Gadgets

Terminer la leçon avancée n°1.

ATELIER PULLBLOX

Terminer les 18 leçons de base pour débloquer l'atelier.

PULLBLOX BONUS

Terminer tous les niveaux du Parc Pullblox pour débloquer des niveaux bonus.

MINI-JEU DES CRÉDITS

Après avoir terminé tous les défis du parc Pullblox, vous pouvez accéder à un mini-jeu pendant les crédits. Ce mini-jeu devient ensuite accessible n'importe quand via le menu Options.

Qix

© Nintendo / Taito 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

 **COUPER LE SON**

Pour couper le son, maintenez enfoncé le bouton Gauche et appuyez sur Start à l'écran titre.

RAdar Pokémon

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

📌 OBTENIR DES POKÉMON CACHÉS

Ho-oH, Lugia, Palkia, Dialga et Giratina

Pour obtenir ces Pokémon, il vous faut avoir dans votre console Nintendo 3DS la cartouche Pokémon correspondant à celui désiré.

Pour Dialga, ce sera Pokémon Version Diamant.

Pour Palkia, ce sera Pokémon Version Perle.

Pour Giratina, ce sera Pokémon Version Platine.

Pour Lugia, ce sera Pokémon Version Argent SoulSilver

Pour Ho-oH, ce sera Pokémon Version Or HeartGold.

Vous débloquent un niveau spécial par Pokémon qui vous permettra d'obtenir la précieuse bête.

Autres Pokémon

Terhal: Appuyez sur les touches sur Haut, Gauche, Bas, Droite, L, R, X pour débloquent une nouvelle zone.

Ramoloss: Appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R, Y pour avoir accès à une nouvelle zone

HootHoot: Appuyez sur les touches X, Y, L, R, Gauche, Droite, Y, X.

📌 CODES US ET EU POUR ACCÉDER AUX ZONES SPÉCIALES

Pour activer ces zones, appuyez sur ces boutons depuis l'écran titre du jeu.

Zone spéciale A

Haut + Droite + Bas + Gauche + X + R + L

Zone spéciale B

Haut + Bas + Droite + Gauche + Y + R + L

Zone spéciale C

R + L + X + Y + Gauche + Droite + Y + X

Rayman Origins

© Ubisoft 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

DERNIER MONDE

Pour découvrir le dernier monde, il faut trouver toutes les dents rouges qui sont à gagner dans les niveaux de Coffrapattes, puis les apporter à l'individu de l'arbre ronfleur. Il vous ouvrira la porte du dernier monde.

SOLUTION COMPLÈTE

L'Arbre Ronfleur

Sautez dans la cage pour vous libérer et allez vous suspendre à la barbe du Vieux Maître qui est à votre droite pour la libérer également, puis passez la petite porte de lumière sur la droite.

Monde 1 - Jungle à bafouilles

Niveau 1 - Attrape-moi si tu peux !

Notez que vous pourrez libérer les Electoons en collectionnant les Lums et en retrouvant les trois cages de chaque niveau. Ici, le nombre de Lums à collectionner s'élève à 150 et il y a une seule cage à trouver.

Les pièces gravées d'un crâne valent 25 Lums normaux et les Lums rouges valent 2 Lums normaux. Vous pouvez activer des Lums rouges en attrapant des Lums jaunes qui dorment, mais ils restent rouges pendant un temps limité. Vous collectez aussi 1 Lum à chaque monstre que vous cognez et encore un à chaque monstre que vous éliminez. Vous trouverez de temps en temps des chapeaux de magicien qui vous expliqueront tout cela.

Les coeurs que vous trouvez dans les fioles servent à vous protéger au cas où un ennemi vous attaque.

Dirigez-vous vers la droite. Vous devez sauver la nymphe. Sauter sur le champignon rouge, sautez et allez au deuxième promontoire flottant. Ne vous inquiétez pas pour l'eau car Rayman peut nager. Attendez que le promontoire remonte pour avancer. Vous verrez des Lums en-dessous que vous pouvez attraper en sautant sur le troisième promontoire flottant. Collectez la pièce en haut.

Continuez de courir après la princesse mais faites attention au boule bleues, sautez-leur dessus pour vous en débarrasser. Sauter sur le prochain champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. N'oubliez pas les Lums que vous voyez, même les rouges. Sauter sur le champignon bleu et vous serez projeté à l'arrière-plan. Sauter sur les champignons rouges à gauche et à droite de la tête du rocher géant puis descendez, évitez les " dents " et sautez sur la cage pour libérer Princesse Betilla. Vous débloquez en même temps le pouvoir de baffer.

Cassez les rochers sur la droite, utilisez le geyser, cassez le barrage et sautez sur le champignon bleu pour retourner à l'avant-plan. Cassez le barrage et bafez la créature qui vous bloque la route. Donnez des coups dans la porte bleue.

Vous êtes dans une grotte. Donnez un coup dans la plante bleue pour qu'elle ramasse toutes les boules piquantes

bleues.

Continuez et donnez un coup dans la plante verte suspendue. Continuez et sautez sur le mur pour aller plus haut. Baissez la plante verte pour créer une petite plateforme qui vous permet d'aller plus haut. Cassez le barrage mais ne touchez pas la plante ronde verte que vous trouvez. Continuez jusqu'à voir trois yeux rouges. Récupérez la pièce qu'ils cachent et passez la porte bleue en éliminant d'abord la créature qui la bloque.

De l'autre côté de la porte, faites attention aux boules bleues. Une sorte de scientifique lancent des missiles en haut. Continuez à droite, accrochez-vous à la liane et sautez sur la boule bleue puis sur le geyser pour monter. Donnez un coup dans la plante ronde et verte avant que le missile n'atteint le rebord et ne casse la petite plateforme qui vient d'apparaître. Montez sur celle-ci et accrochez vous à la liane. Éliminez le scientifique et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Geyser explosif

A partir d'ici, vous devez récupérer 350 Lums et libérer trois fois les Electoons de leur cage. Vous débloquent aussi de nouveaux personnages en cours de jeu.

Récupérez les Lums en haut à gauche puis dirigez-vous vers la droite, sautez sur le champignon rouge et servez-vous du geyser pour monter. Récupérez les Lums à l'aide des mini-geysers.

Puis descendez sur la petite plateforme au-dessus de l'eau par la gauche, ne tombez pas à l'eau cette fois et récupérez la pièce. Remontez à l'aide du geyser. Passez la porte bleue.

Récupérez tous les Lums en sautant. Continuez en allant de plateforme en plateforme en passant par les geysers, accrochez-vous à la main bleue qui s'étend de la petite créature à ailes bleues suspendue dans les airs. A la deuxième main bleue, descendez un niveau plus bas et vous trouverez une pièce au milieu ainsi qu'une porte qui mène à une cage Electoon dans les buissons sur la droite.

Trouvez les plantes vertes en-dessous pour faire tomber les monstres ou vous pouvez directement les cogner sur les plateformes. Montez sauver les Electoons. Continuez à droite, descendez vite sur la plateforme en-dessous récupérer la pièce avant de vous faire écraser. Puis continuez et récupérez les Lums à travers les geysers. Sauter sur le champignon rouge et laissez-vous tomber avant que le rocher vous écrase. Courez jusqu'au geyser pour monter et passer la porte bleue.

Sauter sur le champignon rouge devant vous et faites attention à ne pas vous faire écraser, restez dans les petites crevasses.

Il y a une longue crevasse au-dessus des Lums, escaladez-la pour récupérer les Lums qui se cachent dans les buissons en haut.

Redescendez et passez de l'autre côté pour vous accrocher à la liane. Remontez cette crevasse également pour trouver un Lum.

Continuez et passez par la petite porte tout en bas à droite : elle vous mènera à une des cages Electoons. Montez et donnez un coup dans la plante verte. Sauter sur les plateformes et allez sauver les petits Electoons.

Sauter sur le champignon bleu-vert, accrochez-vous à la liane pour récupérer les Lums puis passez la porte bleue.

Faites attention à la boule piquante. Récupérez la pièce dans l'eau rapidement et remontez avec les geysers en évitant la main qui essaie de vous tuer. Vous aurez à répéter la même chose pour récupérer encore des Lums. Continuez, laissez-vous glisser sur la liane et retombez sur le rocher au-dessus de la pièce.

Attendez que le rocher glisse plus bas pour récupérer la pièce et rapidement, sautez sur la surface du rocher pour passer la porte bleue sans oublier de récupérer les Lums dans le champignon au-dessus de la porte.

Continuez vers la cage, cognez toutes les boules bleues, et cassez la cage.

Niveau 3 - La voie de la baffe

Récupérez les Lums dans la plante à gauche puis allez à droite. Cassez le barrage et éliminez vos ennemis. Cassez le petit pont en bois pour accéder au champignon et rebondir pour récupérer les Lums suspendus. Tapez sur la plante verte plus loin pour former des plateformes pour vous permettre de monter. Cassez le barrage et laissez-vous tomber tout en restant collé au mur et prenez appui sur le mur pour remonter dès que vous récupérez votre pièce.

Cassez la fiole bleue et sautez sur les bras de la créature, tuez les ennemis et récupérez vos Lums. Récupérez ceux d'en-dessous également. Continuez votre route et bafez la plante verte pour faire tomber l'ennemi. Descendez pour trouver une pièce à gauche.

Remontez et continuez. Sauter sur le champignon rouge et descendez passer la porte bleue.

Sauter sur les plateformes pour atteindre l'autre côté et faites attention à la créature touffue en haut. Cassez la fiole bleue en haut au milieu et continuez de monter. Ne passez pas tout de suite la porte bleue mais allez à gauche : il y a une petite porte. Accrochez-vous à la main bleue et sautez jusqu'à la cage à l'autre bout. Tapez sur la plante verte et libérez les Electoons.

Passez la porte bleue.

Ecrasez le sol en bois puis allez sauter vous accrocher à la main bleue. Continuez votre route en touchant le champignon rouge et en escaladant les rochers jusqu'à la porte bleue en haut.

Sauter sur la première fleur et descendez, puis baissez-vous et allez à gauche pour trouver une cage.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage. Sauter sur les fleurs puis attrapez la main bleue.

Allez passer la porte bleue de nouveau.

Cassez le barrage en haut, éliminez vos ennemis puis continuez sur les plateformes. Un autre ennemi vous attend, cassez le barrage au sol puis servez-vous du champignon pour rebondir attraper la pièce entre les deux yeux rouges et cassez le barrage.

Donnez un grand coup de poing au monstre sur la deuxième plateforme flottante, continuez jusqu'à l'autre côté, cassez le barrage et passez la porte bleue.

Éliminez tous les monstres puis allez casser la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Sur la vague

Allez à droite et descendez en cassant les barrages qui vous bloquent. Avant de casser dernier barrage (celui avec un monstre en-dessous), sautez sur le champignon vert et allez collecter la pièce au-dessus de l'oeil rouge en sautant sur le mur pour ne pas tomber.

Descendez et continuez pour passer la porte bleue à droite sans oublier de récupérer tous vos Lums.

Éliminez les ennemis de l'autre côté, descendez et accrochez-vous à la main bleue. Descendez encore jusqu'aux trois barrages et sautez à travers l'eau au centre pour attraper les Lums. Descendez jusqu'à l'eau en bas. Touchez la plante bleue pour qu'elle ramasse le monstre bleu et passez la porte bleue.

Descendez encore, cassez le barrage, montez sur la plateforme flottante pour récupérer les Lums. Montez prendre la pièce puis redescendez et accrochez-vous à la liane pour descendre et allez à droite pour trouver la porte cachée dans les buissons.

Tapez sur la plante verte puis allez de l'autre côté pour taper sur la plante bleue et faire disparaître les monstres. Cassez la cage pour libérer les Electoons. Remontez et cassez le barrage en haut à droite pour continuer votre chemin.

Descendez sur l'eau et sautez quand vous arrivez au bout à gauche pour cogner la plante bleue et libérer votre chemin. Continuez et cassez le barrage à droite pour passer. Accrochez-vous à la liane en haut puis éliminez votre ennemi et allez tapez sur la plante bleue pour faire disparaître l'oeil rouge. Continuez à droite, puis remontez et passez la porte bleue.

Continuez vers la droite et cassez le barrage. Servez-vous du champignon plus loin pour rebondir et remonter. Récupérez vos Lums et passez la porte bleue.

Allez vers la droite, rebondissez sur les champignons et servez-vous de la main bleue pour monter aller à droite vers une cage à Electoons.

Éliminez tous vos ennemis et cassez la cage.

Ensuite servez-vous de la main bleue pour monter. N'oubliez pas la pièce à droite et plus haut une plante à gauche qui vous donne encore une pièce. Passez ensuite la porte bleue.

Continuez à droite et sautez sur le champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Descendez et cassez le barrage, continuez en sautant sur les champignons pour rebondir. Tapez sur la plante bleue pour faire disparaître les yeux rouges. Resautez sur le champignon bleu pour revenir à l'avant-plan et passer la porte bleue.

Sautez sur la plateforme bleue, éliminez votre ennemi et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Grottes qui ballottent

Allez vers la droite. Récupérez tous vos Lums. Rebondissez et sautez sur les plateformes puis accrochez-vous à la liane. N'oubliez pas la pièce au-dessus de la plateforme flottante en bas.

Allez vers la gauche récupérer encore une pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Allez à droite et remontez à gauche pour trouver une cage.

Éliminez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Allez à droite, ramassez le Lum qui dort et les Lums rouges avec. Sautez et cognez la plante verte accrochée au plafond et rebondissez sur la plante qui apparaît pour attraper la pièce.

Descendez, continuez à droite puis descendez et attrapez la pièce qui se trouve dans les buissons. Montez sur la plateforme mobile et attrapez la pièce complètement à droite puis remontez et trouvez la cage à droite en attrapant la main bleue. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Descendez sur les flots en essayant d'attraper les Lums que vous manquez en vous servant des lianes et de la main bleue. La dernière liane est entre deux rochers, laissez-vous tomber pour attraper la main bleue et récupérez la pièce et les Lums à gauche puis sautez et attrapez la main bleue encore mais cette fois, visez le promontoire incliné en haut à droite. Vous trouverez une deuxième cage. Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Puis allez passer la porte bleue.

Utilisez les mains bleues et les lianes pour remonter sans oublier les Lums, puis remontez encore grâce au geyser. Passez la porte bleue.

Tuez tous les ennemis et cassez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 6 - Air Electoons

Vous devez ramasser 200 Lums et trouver seulement une cage pour ce niveau. Collectez tous les Lums que vous trouverez dans les airs et sur les Electoons géant en allant vers la droite. Eliminez le monstre et sauvez encore des Electoons.

Niveau 7 - He ho, Moskito !

Une exception ici également avec une seule cage à Electoons à trouver.

Avancez à droite et sautez sur la mouche. Dirigez la mouche de haut en bas et de droite à gauche pour récupérer les Lums. Tirez sur les ennemis. Tirez aussi sur les plantes vers sur l'herbe pour avoir des Lums. Faites attention aux ennemis encore une fois. Puis vous montez, faites attention aux missiles qui tombent. Vous pouvez ensuite inhaler les bombes pour les expulser et tirer sur vos ennemis. Inhalez la cinquième bombe que vous trouvez pour l'éjecter sur le poussin géant. Vous le verrez inhaler lui aussi, restez hors de son chemin. Inhalez encore des bombes et projetez-les sur le poussin. N'oubliez pas de ramasser les fioles qui contiennent les coeurs pour augmenter vos chances de survie. Vous pouvez aussi inhaler les bombes que vous lance l'oiseau et les lui renvoyer. Faites cela jusqu'à qu'il s'en aille. Descendez de la mouche et passez la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 2 - Désert des didgeridoos

Niveau 1 - Bonnes vibrations

Détruisez les buissons que vous voyez pour libérez des Lums.

Allez vers la droite et sautez dans le tuyau. Cassez la fiole pour récupérer un coeur. Continuez sur la droite et sauter vous accrocher à la main bleue. Attrapez les Lums qui flottent. Continuez toujours à droite sur le fil et évitez la partie en rouge. Passez la porte bleue.

Faites attention à l'oiseau bleu et sautez sur le trampoline pour attraper la pièce. Continuez et tuez les trois oiseaux puis servez-vous du trampoline pour atteindre le niveau plus haut, il y a une porte qui mène à une cage.

Tuez tous les oiseaux rouges en faisant attention aux tambours qui vous font rebondir sur eux. Libérez les Electoons de leur cage.

Passez les fils et tuez les oiseaux, allez passer la porte bleue.

Continuez sur les fils en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter. Au troisième fil, attendez que les trois fils accrochés en haut soient clairs pour sauter sur le trampoline et atteindre la pièce.

Descendez ensuite sur le plus long fil complètement au bas pour récupérer la pièce à droite. Puis remontez en faisant attention aux oiseaux. Cassez le barrage au sol, sautez sur le gros tambour et allez ouvrir la porte bleue.

Vous devez aller sauver une princesse. Courez après elle et récupérez en même temps la pièce entre les tuyaux en haut puis dépêchez-vous de passer avant de vous faire écraser.

Cassez le barrage et rebondissez.

Vous pouvez maintenant la délivrer et acquérir le pouvoir de voler. Ce pouvoir vous sera très utile, n'hésitez pas à vous en servir pour couvrir de grandes distances et pour obtenir des Lums hors portée. Passez la porte bleue.

Pour avancer ici, vous devez voler pour atteindre l'autre côté. Sauter sur les trampolines et vous trouverez une porte menant à une cage en haut à gauche derrière les buissons colorés.

Tuez tous les oiseaux rouges et cassez la cage pour libérer les Electoons. Continuez à droite en vous servant de la main bleue et en éliminant les oiseaux. Montez et volez jusqu'à la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Meilleure musique

Allez vers la droite en collectant vos Lums et sautez sur le bec des pélicans pour avancer. Au troisième toucan, regardez plus bas et vous verrez un flot d'eau et un buisson tout à droite derrière lequel se cache une pièce de 25 Lums.

Continuez votre chemin et écrasez-vous sur la plaque pour faire venir les oiseaux et former un passage pour aller plus haut et récupérer encore une pièce.

Continuez puis montez pour trouver la porte cachée derrière les buissons. Descendez en volant pour éliminer les oiseaux rouges un à un et brisez la cage d'Electoons tout en bas. Descendez passer la porte bleue.

Montez récupérer le Lum endormi par la droite et ensuite récupérez tous les Lums rouges. Montez en haut à gauche pour trouver une pièce.

Volez doucement vers le bas pour éliminer les oiseaux et libérez les Electoons.

Allez vers la droite et sautez sur le bec de l'oiseau puis volez jusqu'à l'autre bout. Continuez, cassez le barrage et sautez sur la tête de l'oiseau puis volez jusqu'aux buissons en haut à droite pour trouver une pièce.

Sautez sur le levier pour faire stopper le courant puis avancez. Appuyez sur la plaque pour faire venir les toucans. Sautez sur la tête verte au bout pour récupérer votre pièce. Allez passer la porte bleue derrière le barrage.

Allez à droite. Appuyez sur le levier et montez récupérer la pièce. Allez encore à droite et remontez entre les deux tuyaux avant de continuer vers les toucans pour trouver une cage.

Tapez sur les 4 ombres piquantes que vous voyez et sur la dernière en haut du tuyau puis libérez les Electoons.

Passez sur les toucans et utilisez la main bleue pour arriver à la porte bleue.

Tuez tous les oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Autant en emportent les bulles

Ici, vous devez utiliser votre habilité de vol pour que le vent vous porte. Sans cela, vous ne pouvez léviter plus haut. Avancez de cette façon et faites attention à ne pas vous faire piquer en vous laissant tomber entre les oiseaux et en volant pour remonter.

Passez la porte bleue.

Flottez sur l'eau pour descendre. Sautez au-dessus des oiseaux piquants, à la deuxième poussée de vent, laissez-vous tomber pour récupérer la pièce.

Entrez ensuite dans le tuyau en haut à droite. Avancez et attrapez les Lums autour de la boule pivotante puis volez plus haut pour trouver une entrée vers une cage.

Tuez tous les ennemis et sauvez les Electoons.

Évitez le souffle de l'oiseau, sautez-lui par-dessus et continuez de la même façon pour les autres oiseaux et passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour géant et allez derrière les buissons récupérer une pièce.

Faites attention plus loin aux 4 tuyaux alignés, ils aspirent au lieu d'expirer de l'air. Servez-vous de l'air au-dessus de la pièce squelette pour l'attraper puis montez en haut à droite complètement pour passer la porte qui mène à la deuxième cage.

Descendez entre les oiseaux piquants en planant pour éliminer l'oiseau rouge, puis toujours en faisant attention à ne pas vous faire piquer, allez libérez les Electoons.

Puis descendez passer la porte bleue.

Appuyez sur la plaque qui se trouve sur votre chemin pour libérer le vent et vous permettre de monter et atteindre l'autre côté. Laissez-vous tomber pour récupérer les Lums. Montez récupérer le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez plus bas pour récupérer la pièce en-dessous puis appuyez sur la plaque pour activer le vent.

Montez et tuez l'oiseau rouge. Volez entre les oiseaux piquants pour atteindre l'autre côté et passer la porte bleue.

Allez récupérer le Lum endormi et ramassez tous les Lums rouges. Volez et passez entre les lianes pour éviter les épines.

Montez récupérer la pièce et redescendez en évitant les épines toujours. Continuez et faites attention aux oiseaux piquants et passez la porte bleue. Eliminez tous les oiseaux rouges et allez sauvez les Electoons.

Niveau 4 - Ballade nocturne

Allez à droite, tuez l'oiseau rouge et passez la porte bleue.

Les nuages se désintègrent quand vous avancez. Tuez les oiseaux rapidement et sautez sur la chenille qui passe en-dessous des nuages sans oublier de récupérer vos Lums.

Un pilier essaie de vous écraser, évitez-le et sautez entre les piliers pour récupérer la pièce. Continuez de récupérer les Lums en chemin jusqu'à voir la porte bleue. Descendez de la chenille et montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Tuez les oiseaux en sautant sur les chenilles. Délivrez les Electoons.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Montez, cassez le barrage, sautez sur la chenille qui passe en-dessous.

Laissez-vous glisser sur l'eau puis sautez jusqu'au buisson coloré pour récupérer une pièce. Sautez entre les piliers pour récupérer encore une pièce au-dessus de l'oiseau. Tout doit être fait très rapidement. N'oubliez pas les autres Lums. Quand la chenille tourne vers le bas, grimpez sur le tuyau, tuez l'oiseau rouge, sautez sur le tambour puis montez en haut à droite trouver une porte derrière les buissons. Montez et tuez les oiseaux rouges. Allez vers la droite en sautant sur les chenilles et tuez les deux oiseaux rouges vers le bas. Montez et tuez encore deux oiseaux. Montez tout en haut et libérez les Electoons. Descendez et passez la porte bleue.

Sautez sur la chenille qui passe et collectez les Lums au passage. La chenille passe en-dessous des nuages, sautez sur la plateforme pour ne pas mourir, puis remontez sur son dos. En haut à droite, récupérez le Lum endormi et attrapez le reste des Lums rouges. Restez sur le dos de la chenille pour récupérer la pièce au-dessus de l'oiseau jaune avant d'atteindre les oiseaux rouges. La chenille serpente entre les tuyaux, restez sur les piliers puis attendez qu'elle redevienne plate pour monter sur son dos. Quand elle tourne vers le bas plus loin, remontez sur la surface solide. Tuez l'oiseau sur le tambour et passez la porte bleue.

N'avancez pas, mais sautez juste en-dessus de vous pour attraper la pièce et sans redescendre, cassez le barrage à droite pour rattraper la chenille tout en éliminant l'oiseau rouge sur votre passage. Evitez l'oiseau jaune, faites attention à ne pas vous faire écraser sans oublier les Lums entre les piliers. Faites attention aux oiseaux rouges, puis à l'oiseau jaune plus loin, ainsi qu'à la bestiole bleue. Pour éviter cette dernière montez plutôt sur le rebord où coule l'eau, sautez et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges tout en évitant l'oiseau jaune. Après les deux oiseaux rouges, montez sur le rebord pour rebondir et attraper la pièce. Des créatures bleues sont accrochées au bout des piliers qui montent et descendent plus loin, baissez-vous pour les éviter.

Sautez sur la surface solide quand la chenille tourne vers le bas. Passez la porte bleue après avoir tué l'oiseau.

Tuez les 4 oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Ballade pour Electoons

Vous trouverez une seule cage cachée et 200 Lums à trouver pour ce niveau-ci.

Sautez sur les cheveux des Electoons géants et utilisez les chaînes créées par les Electoons pour avancer.

Sautez sur le premier cheveu, accrochez-vous à la première chaîne, sautez et accrochez-vous à la deuxième chaîne et sautez sur le vent pour récupérer les Lums. Sautez de chaîne en chaîne pour récupérer les Lums puis servez-vous du vent pour remonter sur le cheveu. Sautez sur les chaînes mais faites attention : en dessous de la quatrième et plus longue chaîne, évitez le tentacule à épines. Puis longez la chaîne et sautez sur le cheveu et sur l'Electoon géant pour rebondir. Continuez vers la droite sur le cheveu puis accrochez-vous à la chaîne en haut et allez à droite. Récupérez les Lums et sautez dans le vent pour qu'il vous porte plus haut et sautez de chaîne en chaîne. Faites attention au tentacule épineux au-dessus de l'Electoon endormi. Récupérez les derniers Lums, tuez l'oiseau en évitant son souffle puis libérez les Electoons.

Niveau 6 - Moskito Presto !

Sautez sur la mouche. Dirigez-vous pour ramasser les Lums et pour tuez les ennemis sur votre chemin. Passez sous les trois oiseaux piquants. Tirez sur les ventilateurs qui créent le vent qui vous empêchent d'avancer. Faites attention aux oiseaux jaunes qui descendent et au vent qui vous pousse sur les oiseaux piquants. Montez, passez entre les oiseaux jaunes et évitez le tambour pour ne pas rebondir et vous faire piquer. Tirez sur la masse noire pour atteindre la boule dorée au milieu qui formera un halo pour vous permettre de passer en sécurité.

Répétez la même chose pour toutes les boules ou les masses noires que vous trouvez. Restez dans le halo lumineux pour ne pas mourir. En avançant à l'air libre, vous trouverez des bombes que vous pouvez aspirer comme pour le monde précédent. Récupérez les Lums en chemin et cassez les barrages plus loin. Vous entrez dans un sentier de glace, faites attention à ne pas vous heurter aux citrons à épines. Cassez les barrages de glaces qui vous bloquent et faites très attention car en avançant, les mouches iront très vite et vous devrez éviter tous les citrons. Passez la porte bleue et cassez la cage.

Monde 3 - Terre gourmande

Niveau 1 - Palais des glaces

De temps à autre vous devenez minuscule dans ce monde et vous verrez également des plantes violettes qui libèrent des Lums en les détruisant.

Suivez le sentier et faites attention car le terrain est glissant. Rayman peut nager. N'oubliez pas vos Lums. Faites attention aux boules bleues. Sortez de l'eau et sautez sur le ventre de la grosse créature pour atteindre le rebord plus haut puis passez la porte bleue. Cassez les blocs de glace qui vous bloquent.

Glissez et cassez le barrage. Sautez et attrapez les Lums. Passez sur la plateforme, sautez sur le citron, attendez que la glace s'élève et vous laissez de l'espace pour y passer. Continuez, passez sur le melon, sautez sur le ventre pour rebondir, sautez sur les citrons et sur la feuille, sautez sur les blocs de glace puis passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Courez puis sautez sur les blocs, récupérez un maximum de Lums, faites attention de ne pas tomber à l'eau, sautez sur le melon, passez par le haut, puis par le bas, puis encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur le melon, suivez la cage, sautez sur le ventre pour attraper le Lum endormi, passez par le bas récupérer la pièce squelette et sauvez la princesse. Vous acquérez le pouvoir de rétrécir. Passez maintenant la porte bleue.

Atteignez la corniche en haut à gauche par la crevasse juste au-dessus de vous pour trouver une cage à Electoons. Sauter sur les citrons pour rebondir et atteindre le haut.

Éliminez tous les monstres bleus et brisez la cage. Descendez, récupérez les Lums, attrapez les Lums d'en haut et montez récupérer le cœur. Descendez, attendez que la plateforme flottante bleue s'approche et montez dessus en faisant bien attention à ne pas toucher les boules à épines. Montez toucher la plante violette pour faire apparaître une pièce, descendez dans la deuxième crevasse la récupérer en évitant de vous faire manger par les poissons. Montez et récupérez le Lum endormi, puis les Lums rouges. Sauter sur le melon, laissez-vous aspirer par la trompette pour être projeté en l'air, puis atterrissez sur un autre melon et attendez la plateforme bleue qui vous mène jusqu'à la porte bleue.

Allez vers la trompette et laissez-vous tomber pour passer entre les boules jaunes. Sauter et volez pour éviter les boules jaunes piquantes encore une fois. Cassez le barrage, sautez sur les trois citrons et sur le ventre pour rebondir. Laissez-vous tomber dans la première crevasse que vous voyez pour trouver une porte tout en bas.

Allez complètement à droite et rebondissez pour atteindre le haut de la fourchette et tuer les deux monstres. Accrochez-vous à la liane au milieu pour sauter et tuer les deux autres monstres. Sauter à gauche et passez en-dessous pour briser la cage des Electoons.

Remontez, allez à droite, passez en-dessous et attrapez les Lums en sautant sur les blocs plus bas. Passez dans la trompette et continuez à droite, sautez sur le monstre bleu, touchez la plante violette en haut et passez la porte bleue.

Tuez tous les monstres bleus et brisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Dérapage contrôlé

Cassez la petite fiole, sautez et détruisez la plante violette pour récupérer des Lums. En avançant, vous deviendrez minuscule pour passer dans les petites crevasses et autres. Sauter sur le melon, descendez entre le bloc de glace et l'eau dans la petite crevasse pour récupérer un Lum. Continuez votre route puis sautez de plateau en plateau, brisez la glace qui entoure les canettes et passez la porte bleue.

Sauter de bloc en bloc en récupérant les Lums au passage et continuez pour rebondir sur le ventre de la créature pour former une bulle. Montez sur la bulle pour récupérer les Lums en haut en faisant attention aux boules jaunes.

Utilisez la bulle pour atteindre le côté gauche au-dessus de la porte bleue pour trouver la cage d'Electoons. Passez la porte bleue.

Laissez-vous glisser puis sautez sur les parasols pour avancer. Cassez la glace verdâtre plus loin pour récupérer une pièce. Sauter sur les plateaux pour récupérer les Lums puis sautez sur les parasols orange pour atteindre la trompette et vous faire aspirer et passer la porte bleue.

Sauter sur le ventre de la créature pour former une bulle, puis sautez sur la bulle pour atteindre le Lum endormi et faites attention à ne pas vous écraser contre les boules jaunes piquantes au plafond. Sauter sur le prochain animal pour former une bulle et attraper les Lums.

Sauter dans l'eau rouge pour récupérer la pièce complètement à droite puis sautez rapidement sur le mur en glace tout en évitant la boule orange. Continuez vers la droite et descendez récupérer la pièce tout en bas à droite en dessous de la glace. Remontez et sautez sur le plateau des créatures et allez passer la porte bleue.

Cassez la glace verdâtre pour libérer des Lums. Laissez-vous glisser jusqu'à la main bleue et sautez vers la gauche pour trouver une porte cachée.

Éliminez les 3 monstres en commençant par la droite et brisez la cage des Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Cassez la glace pour faire tomber les créatures et les éliminer. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 3 - Chaud devant

Laissez-vous glisser et suivre la glace. Récupérez les Lums en cassant les briques de glace. Faites attention à ne pas briser la glace de façon à vous faire écraser par les canettes jaunes et rouges. Passez la porte bleue.

Laissez-vous tomber en restant au-dessus du Lum endormi et en récupérant les Lums rouges avec votre pouvoir de vol tout en restant sur la droite pour ne pas atterrir dans la lave. Passez la porte bleue.

Avancez en faisant attention aux créatures qui vous crachent du feu. Sautez sur le gâteau pour monter et tuer les monstres. Sautez sur le couvercle et descendez pour passer entre les tuyaux. Ensuite remontez mais avant d'aller à droite, grimpez plus haut pour trouver une pièce.

Redescendez complètement et allez vers la droite pour trouver une cage derrière le rideau rouge.

Tuez les monstres tout en avançant sur les piliers qui montent et descendent et allez délivrer les Electoons.

Remontez et allez à droite. Evitez les mâchoires et le petit monstre poilu. Montez sur le tuyau et faites attention se détachera deux fois. Restez en haut pour réussir à récupérer la pièce.

Allez passer la porte bleue.

Montez sur le petit nuage, accrochez-vous à la liane, sautez sur l'autre nuage qui vient de se former et sautez sur le rebord pour tuer la créature. Accrochez-vous à la liane et sautez sur les petits nuages qui viennent de se former. Attrapez le cheese-cake pour créer encore un petit nuage. Laissez-vous glisser le long de la liane et accrochez-vous à l'autre liane suspendue. Sautez sur le petit nuage et tuez le monstre. Sautez sur le tube qui lance des flammes pour faire monter le couvercle de la marmite, sautez dessus et sur les nuages pour atteindre l'autre côté et tuer le monstre. Passez entre les tuyaux, tuez les petits monstres bleus, montez, sautez sur le tube, montez sur le couvercle et attrapez la pièce en haut à gauche.

Avancez en sautant sur les petits nuages du haut et continuez en haut à droite pour trouver une porte cachée.

Descendez et touchez le laser en volant et faites attention à ne pas vous faire empaler par les projectiles. Laissez ceux-ci tuer la plupart des monstres rouges puis allez briser la cage tout en bas à gauche. Tuez les monstres rouges et passez la porte bleue.

Passez sous le tuyau, laissez-vous glisser le long des deux cordes en diagonal, sautez sur le tube pour faire monter le couvercle et attrapez le Lum endormi puis accrochez-vous à la corde encore et récupérez les Lums rouges en faisant attention : il y a des fromages emplis d'épines au bout de certaines cordes.

Sautez pour récupérer ceux d'en haut ainsi que la pièce. Continuez d'avancer en utilisant les cordes mais faites attention encore, plus loin des flammes monteront pour vous brûler. Tuez le monstre et passez la porte bleue.

Utilisez la liane pour toucher les fromages qui forment des nuages et balancez-vous sur les nuages. Montez sur les tuyaux et passez rapidement jusqu'à l'autre côté en évitant les flammes et avant que les tuyaux ne s'effondrent. Quand vous atteignez le couvercle, montez derrière le rideau rouge à gauche pour récupérer une pièce. Allez de l'autre côté passer la porte bleue derrière les trois monstre rouges.

Laissez-vous aspirer par la trompette. Tuez les monstres rouges que vous voyez en touchant la marmite au fond et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Service compris

Vous devez trouver une seule cage d'Electoons et seulement 200 Lums pour cette partie.

Sautez sur la chenille d'Electoons pour récupérer les Lums et avancer. Sautez sur les cheveux également. N'oubliez

pas de planer pour attraper les Lums. Faites attention aux tentacules épineuses. Tuez le monstre à la fin et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Murène en boîte

Montez sur la mouche.

Tirez sur les oiseaux en évitant les jets de flamme.

Vous êtes projeté à l'arrière-plan. Continuez de tirer sur les monstres en évitant les flammes et les fers rougeoyants. Faites également attention aux lasers qui lancent des projectiles. Cassez la glace et évitez les blocs de glace qui tombent.

Ne vous laissez pas écraser par les fers rougeoyants et évitez les boules de feu. Tuez le piment dans la marmite. Quand vous serez au-dessus de l'eau, attendez que le monstre bleu apparaisse, puis tirez sur les ampoules qu'il a sur le dos quand elles seront à votre portée.

Vous pouvez entrer dans l'eau. Le monstre fait une pirouette au-dessus de vous et retourne dans l'eau, faites attention à ne pas vous faire toucher. Ensuite tirez sur la partie arrière de son corps sur le bulbe violet jusqu'à qu'il se désintègre complètement. Allez libérez les Electoons en descendant de la mouche.

Monde 4 - Océan des songes

Niveau 1 - Panique au port

Sous l'eau, tapez sur les petites algues saumonées pour récupérer des Lums.

Sautez sur les plateformes en bois vers la droite et évitez les flammes sur la quatrième plateforme. Servez-vous de la plateforme en haut comme bascule pour atteindre le côté en haut à gauche complètement et trouver une cage.

Glissez sur le fil et sautez au-dessus du geyser pur atteindre le monstre en haut, puis tuez les monstres en bas et allez libérer les Electoons.

L'eau ne vous affecte pas. Continuez vers la droite, faites attention aux êtres orange, ce sont en fait des Globox avec des bestioles bleues accrochées à leur tête.

Évitez les flammes, sautez récupérer les Electoons et sautez sur l'espèce de mât pour le faire avancer sur la droite. N'oubliez pas d'aller chercher les Lums dans l'eau.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver la princesse. Passez par le haut et évitez les flammes. Passez la porte bleue.

Courez sur les plateformes en hauteur avant que le navire à l'arrière-plan ne les détruise pour récupérer la pièce. Continuez à éviter les flammes et passez la porte bleue.

Avancez toujours vers la droite en cognant les êtres bleus attachés aux têtes de Globox orange et en évitant les flammes. Le jeu vous indique clairement le parcours à suivre. Glissez sur la ligne, sautez sur les deux plateformes pour avancer, puis sautez à l'eau, passez en-dessous et récupérez la pièce sur l'échafaudage.

Courez vite pour éviter les flammes, sautez sur les plateformes superposées et attrapez la pièce au milieu. Courez jusqu'au bout et libérez la nymphe. Vous débloquez le pouvoir de plonger. Descendez vers la gauche et avancez en restant au fond de l'eau pour trouver une pièce puis allez passer la porte au fond de l'eau à droite.

Vous êtes sous l'eau, ramassez les Lums autour de vous. Evitez tout contact avec les poissons roses à épines. Après le premier poisson rose, cherchez des algues roses/violettes et entrez dans la crevasse juste en-dessous pour trouver une cage.

Cherchez tous les poissons rouges qui se cachent dans l'eau et tuez-les pour pouvoir libérer les Electoons.

Récupérez les Lums en haut et en bas dans les algues. Evitez les méduses aussi. Récupérez la pièce en haut à droite.

Descendez, avancez vers la droite puis remontez et passez la porte bleue.

Attention à l'ennemi devant vous. Sautez à l'eau, remontez vers la droite et tuez l'ennemi pour que la bombe soit projetée et libère votre passage. Détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Poisson pourri

Plongez, récupérez les Lums et évitez les drôles de créatures allumées comme des méduses qui flottent et nagent sous l'eau. Evitez les tous et allez passer la porte bleue.

Descendez, puis récupérez les Lums en haut à droite. Descendez encore vers la gauche et tapez dans les plantes à la racine des lianes flottantes pour les faire disparaître. Récupérez les Lums puis descendez tout en bas à gauche pour trouver une pièce entre les méduses.

Remontez vers la droite et longez le mur jusqu'à la crevasse pour trouver une pièce.

Descendez complètement vers la droite et passez la porte bleue.

Descendez et évitez les anguilles. Allez vers la droite pour trouver une cage.

Tuez tous les poissons et récupérez les Electoons. Descendez et regardez vers la droite, attendez que la méduse sorte pour entrer dans la crevasse et récupérez la pièce puis descendez passer la porte bleue plus bas.

Descendez et touchez la base de la plante pour libérer le passage puis entrez dans le passage. Attendez que les méduses montent pour passer. Passez au ras du sol pour éviter les lianes lumineuses, puis remontez et attendez que la main se rétracte pour passer et entrer dans la crevasse à droite. Continuez en évitant tous les ennemis jusqu'à voir la porte bleue mais au lieu de la passer montez et trouvez la porte pour la cage. Faites attention aux caisses TNT, elles explosent si vous les tapez.

Passez la porte bleue.

Descendez directement vers le bas dans la crevasse pour trouver une porte cachée. Remontez et faites attention au poisson à épine et aux mains dans les coins sombres : la première est en bas puis les autres sont au plafond.

Descendez dans la crevasse, évitez les méduses et récupérez la pièce.

Remontez et dirigez-vous vers la droite.

Ramassez le Lum endormi au milieu des méduses et récupérez tous les Lums rouges autour sans vous faire toucher, ensuite montez et trouvez la petite crevasse qui recèle une pièce.

Redescendez, allez à droite, évitez les mains crochues, deux en bas et une en haut. Après les mains, évitez les pics qui sortent des parois : une en bas, une en haut puis une en bas et encore une en haut. Passez la porte bleue.

Faites attention aux méduses et aux mains, puis aux lianes épineuses. Passez au milieu pour les mains et les méduses, puis descendez pour éviter les lianes. Remontez un peu pour éviter encore des lianes et passez au ras du mur à droite et descendez au milieu pour passer au ras du sol complètement en bas. Remontez un peu et faites attention aux pics qui sortent du sol. Passez tout doucement entre les lianes lumineuses vers le haut et nagez un peu vers le plafond pour

éviter encore des mains puis redescendez et passez la porte bleue.

Avancez en restant dans le halo créé par les poissons et en suivant leur mouvement. Vous trouverez le poisson éclairé orange plus loin. Tuez les poissons rouges au passage. Suivez le gros poisson et récupérez les Lums, avant qu'il remonte approchez-vous des autres petits poissons éclairés. Passez la porte bleue au fond, derrière le poisson rouge.

Tuez tous les poissons rouges et sauvez les Electoons.

Niveau 3 - Palme farfelue

Commencez par sauter à l'eau. Récupérez les Lums tout au fond de l'eau et regardez en-dessous d'eux pour trouver une crevasse dans laquelle vous trouverez une pièce.

Nagez entre les méduses pour récupérer les Lums. Faites attention au gros poisson qui essaie de vous aspirer. Passez la porte bleue.

Descendez et avancez tout droit : entrez dans le petit passage pour récupérer la pièce en évitant la méduse et les pics de droite à gauche et à droite.

Montez et avancez, d'autres gros poissons essaient de vous aspirer. Passez au-dessus du poisson roche tout à droite pour trouver une porte.

Courez pour éviter les piranhas et allez libérez les Electoons.

Descendez complètement et avancez vers la droite, vers le haut vous trouverez trois poissons rouges et vers le bas des pics. Passez la porte bleue.

Avancez, cassez les coquillages et les caisses. Passez par le haut récupérer les Lums en vous accrochant au fil en dehors de l'eau pour éviter les pics. Puis descendez et dirigez-vous vers les caisses en bas à droite. Touchez les caisses par-dessous pour les faire exploser et récupérez la pièce rapidement.

Descendez et avancez vers la droite, cassez les coquillages et descendez dans le petit recoin sombre à gauche pour ramasser le Lum endormi. Ramassez les Lums en avançant vers la droite, remonte au-dessus du poisson orange et passez au ras de la paroi pour collecter les Lums puis descendez et remonte passer la porte bleue. Passez entre les lianes et récupérez une pièce au bas en évitant les mâchoires.

Nagez vers la droite et évitez toutes les lianes lumineuses en nageant tout doucement entre elles. Passez entre celles au milieu pour ramasser la pièce.

Le courant vous fera descendre plus vite, vous devez donc faire attention à ne pas vous faire piquer. Récupérez les Lums en bas. Remontez et allez vers la droite. Ne laissez pas les poissons en roche vous aspirer et descendez en évitant les épines toujours et passez la porte bleue.

Cassez le premier barrage que vous voyez et continuez vers le bas pour entrer dans la crevasse et trouver une porte cachée.

Sautez pile au milieu pour ne pas toucher les tentacules. Cassez les coquillages pour continuer vers le bas. Ecrasez-vous pour descendre rapidement, tuer le monstre juste avant la cage et libérer les Electoons.

Remontez et cassez le barrage. Récupérez vos Lums. Attrapez le Lum endormi et récupérez les Lums rouges entre les méduses. Faites attention au poisson lune mais vous pouvez l'éliminer quand il est encore petit. Descendez entre les tentacules pour ramasser la pièce et faites attention à ne pas vous faire écraser par les blocs qu'ils portent.

Ramassez le Lum endormi et les Lums rouges en nageant entre les blocs toujours. Méfiez-vous également des

poissons rouges plus loin. Vous pouvez casser les barrages au bas pour passer. Récupérez les Lums en évitant les mâchoires et le tentacule épineux. Passez sous le bloc et cassez la colonne pour éviter la liane lumineuse. Passez la porte bleue.

Tuez les 6 poissons rouges ainsi que le poisson lune pour accéder à la cage et libérer les Electoons.

Niveau 4 - Comme un poisson dans l'eau

Sautez récupérez le Lum endormi et descendez récupérer les Lums rouges au-dessus et en dehors de l'eau.

Allez vers la droite, sautez par-dessus le cheveu, redescendez, sautez pour attraper encore un Lum endormi et les autres Lums rouges tout en évitant de vous piquer sur les cheveux qui sortent en pic de l'eau. Récupérez encore un Lum endormi juste avant le tentacule, puis ramassez tous les Lums. Attendez que le tentacule s'en aille pour passer, faites de même pour l'autre tentacule. Ramassez tous vos Lums. Sortez de l'eau, évitez de vous faire écraser par la patte de l'araignée et cognez dans la bulle rose en-dessous de son ventre. Libérez les Electoons.

Niveau 5 - A l'eau Moskito !

Sautez sur la mouche et descendez puis allez droite.

Tirez sur les poissons rouges qui viennent dans votre direction. Tirez sur la base de la liane lumineuse. Tirez sur l'araignée et sur le reste des créatures : les poissons lunes, les poissons rouges et la base des plantes lumineuses, les méduses également.

Évitez les pics en haut et en bas.

Passez au-dessus de l'araignée rouge du bas, puis au-dessous de celle d'en haut. Vous pouvez également attendre qu'elles lèvent leurs pattes pour tirer sur les bulles sur leur ventre ou encore rester en-dessous d'elles et éviter de vous faire piquer.

Tirez sur les méduses qui nagent en cercle autour de vous ainsi que les poissons rouges. Shootez la dernière plante saumonée accrochée au bloc, puis sortez de l'eau avant que la créature ne vous touche. Tirez sur les oiseaux jaunes en dehors l'eau. Tuez aussi les poissons rouges que vous voyez sous l'eau de temps à autre. Replongez sous l'eau et descendez à une bonne distance du rocher pour éviter la créature. Restez au milieu car une autre créature vient dans l'autre direction.

Tirez sur les méduses qui viennent vers vous et récupérez les Lums. Ne vous laissez pas toucher par les créatures quand vous ramassez les Lums. D'autres méduses et d'autres poissons viendront sur votre chemin, continuez de les éliminer en restant à distance des créatures. Suivez-les, faites attention quand elles commenceront à se rapprocher l'une de l'autre et entrez dans la crevasse. Remontez à la surface et descendez de la mouche puis allez libérer les Electoons.

Monde 5 - Pic mystique

Niveau 1 - Balade en montagne

Allez directement à gauche et sautez pour trouver une porte cachée. Attendez que le bloc s'approche et sautez sur les monstres pour les tuer, puis envolez-vous et sautez sur le monstre complètement au fond à droite. Descendez, sautez sur les autres monstres que vous trouvez, descendez et libérez les Electoons. Montez sur le tentacule vert pour avancer, attrapez le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges mais évitez les tentacules bleus.

Rebondissez, accrochez-vous à la corde et sautez sur la petite plateforme verte. Sautez et accrochez-vous à la liane au centre et laissez-vous tomber puis rebondir et attraper la liane pour récupérer la pièce sans vous faire toucher par les lianes.

Passez la porte bleue.

Vous devez sauver une princesse. Courez-lui après, accrochez-vous à la main bleue, sautez sur le tentacule, montez, rebondissez et servez-vous des tentacules verts mais faites attention aux tentacules qui sortent du mur par la droite.

Accrochez-vous à la main bleue pour atteindre l'autre côté. Grimpez au mur et sautez à gauche, puis encore à gauche pour vous balancer de liane en liane.

Prenez appui sur le tentacule vert et sautez sur l'herbe, cassez le barrage, rebondissez sur la plante et attrapez la main bleue. Prenez appui sur le mur et sautez sur le tentacule vert en évitant le bleu encore une fois. Grimpez le long du mur et sautez à gauche sur le tentacule vert, puis rebondissez, prenez appui sur le tentacule à gauche et sautez sur l'herbe. Servez-vous des deux parois rapprochées de la crevasse pour atteindre le sommet, accrochez-vous à la main bleue, prenez appui sur le tentacule vert, sautez sur le tentacule à droite qui forme un rebord, prenez appui sur le mur et atteignez le sommet du rocher. Servez-vous du vent pour monter (n'oubliez pas de voler), ramassez le Lum endormi et les Lums rouges.

Évitez les épines. Continuez de courir quand vous touchez terre ferme, évitez les épines encore, glissez sous le rocher et attendez que la princesse soit au milieu pour rebondir et casser sa cage. Vous débloquez le pouvoir de courir sur les murs. Utilisez ce pouvoir sur le mur de gauche, puis sautez pour vous accrocher à la sorte de levier qui suspend au centre et ouvrez le passage. Passez la porte bleue.

Escaladez le mur de droite puis sautez vous activer le levier.

Allez à droite et courez le long de la montagne jusqu'au sommet. Les Globox orange que vous avez libérés en bas vous suivent et vont se mettre sur les plaques devant la porte. Suivez leurs mouvements pour ouvrir la porte. Passez la porte.

Sautez sur les plaques et ramassez les Lums. Montez et courez sur le plafond pour récupérer les Lums et éviter les épines. Continuez et montez sur le mur de droite et sautez sur celui de gauche, marchez au plafond puis laissez-vous tomber avant de toucher les épines. Accrochez-vous à la corde puis sautez pour attraper la pièce et redescendez. Sautez sur le plateau, accrochez-vous à la barbe du vieux mais faites attention car elle glisse et vous perdez prise si vous y restez accroché trop longtemps, sautez sur le monstre bleu, allez de barbe en barbe pour passer la porte bleue.

Cassez le barrage de glace, montez et courez sur le mur de gauche, puis sur le plafond. Cassez la glace, continuez, faites attention au tentacule et laissez-vous tomber sur le sol. Continuez et servez-vous de la barbe pour aller à gauche et grimpez sur le mur pour atteindre le côté droit et trouver une porte.

Servez-vous des roues pour avancer, montez et libérez les Electoons.

Descendez et allez à droite.

Montez sur le mur de gauche et marchez au plafond, tapez sur le monstre bleu et continuez jusqu'à vous accrocher à la barbe. Sautez sur la plateforme du haut, tapez sur la plante et sautez en haut à gauche, derrière le rocher vous trouverez une pièce.

Sautez vous accrocher à la barbe à droite et sautez. Montez sur la roue et courez vers la droite pour faire monter le rocher et vous frayer un passage. Tuez tous les monstres bleus sur les têtes des Globox orange. Passez la porte bleue.

Sautez sur les monstres sur les plateaux, grimpez le long du mur et courez vers le haut sur la roue pour faire approcher la liane. Sautez et accrochez-vous à la liane, laissez-vous tomber sur les monstres pour les tuer et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Babouins mystiques

Donnez un coup dans le bulbe sur le mur à gauche et montez au plafond récupérer les Lums. Évitez les épines et allez de l'autre côté. Prenez appui sur le mur, glissez sur la corde, sautez à gauche et marchez sur le mur pour atteindre le côté droit. Tuez le petit monstre bleu sur la tête du Globox. Sautez sur la corde, accrochez-vous à la barbe, faites

attention à la boule qui flotte et sautez encore sur les cordes pour descendre attraper la pièce et remonter.

Courez sur le mur et montez sur le plateau. Sauter et allez passer la porte bleue.

Sauter et accrochez-vous à la corde pour descendre. Récupérez tous les Lums puis courez sur la paroi et attrapez la main bleue et sautez à droite. Sauter et attrapez le Lum endormi puis descendez et attrapez la pièce, continuez de descendre pour trouver une porte cachée.

Cassez le barrage, tuez tous les ennemis et montez libérer les Electoons.

Allez à droite, courez le long du mur, sautez sur le rebord et continuez de monter vers la droite. Passez la porte bleue.

Sauter sur la plaque et sautez à gauche, courez sur le mur et laissez-vous tomber sur la plaque plus loin en haut. Tuez les monstres. Descendez sous le promontoire pour trouver une pièce.

Sauter, attrapez les Lums et attrapez la main bleue. Glissez vers la droite et remontez en grimpant au mur. Descendez sur la corde et prenez la pièce.

Remontez sur la corde pour ramasser les Lums en volant. Passez la porte bleue.

Avancez dans la neige, courez sur la paroi et atterrissez sur le tuyau plus haut.

Sauter et évitez les petites boules de feu qui viennent dans votre direction. Allez à droite et courez le long du mur puis sautez et volez à gauche. Courez le long du mur, accrochez-vous à la corde puis prenez appui sur le mur et accrochez-vous à la corde en haut. Faites la même chose pour la dernière corde, accrochez-vous à la barbe, sautez pour prendre appui sur la gauche et atterrissez sur la neige. Passez la porte bleue.

Courez le long du premier mur qui vous bloque et sautez et planez à gauche. Courez sur la paroi pour éviter les épines. Sauter au-dessus de la boule à piquants. Sauter sur la plaque puis resauter pour atteindre la corde. Accrochez-vous aux barbes et sautez pour récupérer les Lums. Puis descendez de la deuxième corde pour trouver une porte cachée.

Sauter sur la roue pour atteindre le robot et l'éliminer. Allez de l'autre côté sur la droite pour grimpez sur le mur et atteindre l'autre robot.

Libérez les Electoons Sauter par-dessus la boule encore et passez la porte bleue.

Montez sur la plateforme, donnez des coups aux leviers pour monter, évitez les épines et les créatures qui tombent tout en récupérant les Lums.

Le premier tentacule est à droite, puis à gauche, puis à gauche et à droite en même temps. C'est vous qui décidez si vous faites monter ou descendre la plateforme avec le petit navigateur accroché au rebord. N'oubliez pas la pièce au coin à droite.

Sauter à droite et passez la porte bleue une fois en haut.

Montez le long du mur droit, le long du mur gauche et sautez sur la plateforme pour monter encore une fois. Allez à droite pour éviter le premier tentacule puis rapidement à gauche pour éviter le deuxième. Descendez à gauche en même temps et courez sur la paroi pour atteindre un point sûr sur la plateforme et attrapez la pièce. Remontez et passez la porte bleue.

Tuez tous les robots en évitant les boules de feu qu'ils vous lancent et allez libérer les Electoons.

Niveau 3 - La voie des Electoons

Courez attraper le Lum endormi et planer pour récupérez les Lums rouges. Sauter sur la glace, sautez encore pour

attraper les Lums, passez par le haut et planez pour attraper les autres Electoons en vous laissant atterrir dès que vous êtes au-dessus de la terre ferme. Sauter et planez encore pour attraper les Lums. Sauter et laissez-vous tomber sur l'Electoon géant vers le bas pour ramasser les Lums et rebondir. Sauter encore pour attraper les Lums et passez par le bas. Sauter et attrapez le Lum endormi et atterrissez plus loin en planant. Sauter et suivez les Lums. Arrivé au bout, tuez le robot et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Un amour de golem

Sauter à droite, courez sur le mur, sautez attraper la corde et balancez-vous à gauche pour tuer le robot. Courez encore sur le mur de gauche puis tuez le deuxième robot. Montez au-dessus de la porte bleue, courez sur le mur et sautez pour vous accrocher à la corde.

Sauter complètement à gauche et courez sur la paroi jusqu'à droite pour ramasser une pièce en haut.

Descendez passer la porte bleue.

Sauter de l'autre côté en évitant le tentacule. Continuez et sautez sur le champignon rouge. Sauter vite sur le bloc de glace qui tombe puis courez sur la paroi et saisissez la corde. Servez-vous en pour atteindre le côté droit et trouver une porte cachée.

Attendez que tous les monstres soient alignés pour vous écraser à travers le barrage et tous les tuer et libérer les Electoons par la même occasion.

Accrochez-vous à la corde et allez à gauche cette fois. Évitez le tentacule et montez en courant sur le mur de gauche. Ramassez les Lums, courez sur le tuyau et évitez le tentacule. Laissez-vous tomber, courez sur le mur de gauche, laissez-vous tomber encore après avoir passé le tentacule du bas. Passez la porte bleue.

Courez le long du mur droit, sautez et courez sur le mur pour atterrir sur les plateaux. Sauter pour éviter les mâchoires, cassez le champignon rouge et remontez. Allez en haut à gauche, servez-vous de la paroi pour atteindre l'autre côté et cassez le barrage. Planez pour rattraper la pièce et allez passer la porte bleue.

Accrochez-vous à la corde et attrapez tous les Lums. Sauter sur le monstre bleu. Faites très attention ici : sautez sur les objets en chute libre.

Montez directement au-dessus de vous pour prendre une première pièce.

Sauter de nouveaux sur les objets qui tombent et dirigez-vous vers le haut pour aller vers la gauche où vous trouverez une pièce derrière le linge. Puis servez-vous encore une fois des objets pour atteindre le côté droit et passer la porte bleue.

Faites attention aux petits monstres bleus, allez vers la droite. Regardez vers le bas, vous devez apercevoir une corde. Descendez pour trouver une porte cachée.

Tuez les ennemis et servez-vous de la barbe et des parois pour accéder à la cage des Electoons. Maintenant, courez le long de la paroi pour monter. Sauter sur le tuyau, récupérant en même temps les Lums et tuez le monstre bleu sur votre chemin. Continuez de parcourir la paroi et faites attention au tentacule qui en sort un peu plus haut. Sauter sur le rebord à gauche, où se trouve les Lums, courez le long de la paroi gauche, laissez-vous tomber avant que le tentacule ne vous touche, courez le long de la paroi droite, sautez à gauche sur le rebord, faites attention au petit monstre bleu, courez sur la paroi gauche puis sautez à droite sur la neige. Passez la porte bleue.

Des objets sont encore une fois en chute libre. Faites attention, sur la droite vous verrez descendre une pièce juste entre deux bêtes épineuses. Attrapez la pièce et resautez vers la droite pour ne pas mourir. Sauter d'objet en objet pour atteindre la porte bleue en haut à droite.

Sauter et laissez-vous glisser mais faites bien attention aux tentacules devant. Un monstre-robot se réveillera. Attendez qu'il se lève pour atteindre la corniche gauche. Sauter entre le tentacule et sa tête pour casser le bulbe rose à gauche

de cette dernière.

Attendez qu'il se lève encore pour retourner dans la corniche gauche. Courez sur la paroi, passez par le haut et laissez-vous tomber en volant pour atterrir tout doucement sur l'épaule droite.

Cassez ce bulbe également. Attendez qu'il se lève une dernière fois, sautez dans la corniche droite, courez le long du mur pour atterrir sur sa tête et cassez le dernier bulbe.

Montez sur les deux petites plateformes puis rebondissez sur la corniche gauche et courez sur le mur pour monter sur les autres plateformes et atteindre la porte bleue. Libérez les Electoons.

Monde 6 - Temples chatouilleux

Niveau 1 - Hors de mon chemin

Sautez et tuez les monstres. Rebondissez sur le champignon et attrapez les Lums. Remontez encore au-dessus des Lums pour trouver une porte cachée derrière les buissons.

Sautez à l'eau et cassez les champignons rouges. Montez sur les fusées qui sortent du mur à droite et tuez le monstre, puis montez pour libérer les Electoons.

Descendez et tuez les monstres. Montez et laissez-vous tomber dans la crevasse pour ramasser une pièce.

Glissez sous l'oeil, sautez sur les plateformes et éliminez les monstres, puis montez sur le mur de droite pour ramasser une pièce tout en haut.

Plongez à l'eau en faisant bien attention aux poissons, passez par le dessous pour atteindre l'autre côté. Remontez et tuez les monstres. Passez la porte bleue.

Tuez le monstre sur la plateforme et faites attention aux fusées lancées par l'ennemi à droite. Remontez et cassez le barrage pour passer. Montez et attrapez la pièce.

Faites attention de rester sur les plateformes car le sol s'effondre sous vos pieds. Servez-vous des fusées bleues pour avancer et atteindre la porte bleue.

Avancez à droite et faites attention aux fusées rouges que vous voyez. Servez-vous des plateformes pour monter tuer le scientifique et récupérer votre pièce. Sautez sur les plateformes pour aller à droite et tuer le scientifique. Cassez le barrage et trouvez une porte cachée.

Cassez le barrage et évitez les yeux en vous écrasant sur les ennemis en bas. Donnez un coup dans le bulbe bleu à gauche pour faire disparaître les yeux et libérez les Electoons.

Rebondissez sur le champignon et récupérez la pièce sans vous faire toucher par les yeux rouges.

Atterrissez sur les plateformes, récupérez le coeur en bas et remontez pour passer la porte bleue sans toucher le bas des plateformes bleues.

Tuez l'ennemi, rebondissez, sautez sur les rochers qui tombent et attrapez la main bleue, rebondissez encore pour attraper la pièce et courez sur le mur complètement à droite pour atterrir sur la plateforme. Sautez à gauche en évitant les fusées et courez sur le mur pour atteindre l'ennemi et le tuer. Libérez les Electoons.

Niveau 2 - Des hauts et des bas

Tapez sur le bulbe que vous voyez pour faire apparaître un champignon rebondissant. Sautez dessus pour atterrir sur

les plateformes en haut. Tapez sur le bulbe accroché au plafond pour faire apparaître encore des plateformes. Attendez que les promontoires descendent pour passer, tapez encore sur le bulbe en haut, sautez sur le champignon et cassez le barrage pour passer. Faites attention aux créatures bleues piquantes. Récupérez les Lums alentours et la pièce tout en haut.

Cassez le barrage, remontez dans la crevasse juste avant la porte bleue pour ramasser encore une pièce.

Touchez le bulbe pour former un champignon, rebondissez sur les plateformes et rebondissez encore pour passer le promontoire. Sautez sur le champignon à droite complètement et sautez pour prendre la pièce puis planez pour atterrir en toute sécurité. Passez la porte bleue.

Remontez dans la crevasse juste au-dessus de vous sans toucher à aucun Lums pour trouver une porte cachée.

Tuez tous les ennemis et libérez les Electoons. Descendez et attrapez maintenant le Lum endormi et tous les Lums qui deviennent rouges. Sautez sur la chenille pour monter, touchez les bulbes pour créer des plateformes et évitez de vous faire écraser par les roches qui descendent ou de vous heurter aux créatures bleues. Vous verrez un coeur qui flotte, ramassez-le et remontez dans la crevasse juste au-dessus pour récupérer une pièce avant de continuer.

Descendez et allez passer la porte bleue.

Tuez les ennemis en évitant de tomber entre les petits promontoires. Rebondissez sur le champignon dans l'eau, prenez appui sur le mur pour attraper la pièce et planez jusqu'à la terre ferme. Sautez sur le gros champignon bleu pour atterrir à l'arrière-plan. Attrapez le Lum endormi, rebondissez sur tous les champignons en commençant par la gauche pour attraper tous les Lums rouges. Revenez à l'avant-plan et passez la porte bleue.

Touchez le bulbe, sautez sur la plateforme en évitant l'oeil rouge, rebondissez sur les champignons pour attraper la main bleue. Montez en haut à gauche pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les missiles. Cassez les barrages, descendez puis tirez dans les piliers et tuez les scientifiques.

Passez à travers le barrage du bas, descendez et sauvez les Electoons. Attrapez la main bleue et sautez à droite en touchant le bulbe au plafond.

Atterrissez sur la plateforme, attrapez la main bleue et passez la porte.

Tuez les monstres des deux côtés et libérez les Electoons.

Niveau 3 - Le début de la fin

Touchez le bulbe vert, sautez sur les plateformes et touchez le bulbe bleu pour faire disparaître les yeux rouges. Sautez sur la mouche. Tirez sur les monstres. Passez par le haut et évitez les yeux rouges ainsi que les piranhas. Tirez à la base des yeux rouges qui bloquent le passage. Vous devez porter attention aux bulbes bleus qui peuvent faire rétracter les yeux quand vous en voyez. Vous allez être amené à l'arrière-plan. Faites attention plus loin car la voie devant vous se resserre. Faites attention aux épines de haut en bas et aux mains qui sortent pour vous attraper. Vous êtes de retour à l'avant-plan et hors du Monde des Ombres. Evitez les yeux rouges en récupérant les Lums et en tuant les petites mouches bleues. Touchez le champignon rouge coincé en haut. Continuez entre les rochers et descendez de la mouche. Passez la porte bleue et libérez les Electoons de leur cage.

Niveau 4 - Grimpette

Allez à droite et attendez que le sol s'effondre pour attraper les Lums au vol. Passez la porte bleue en bas.

Sautez et ramassez les Lums. Servez-vous des chenilles pour monter. Montez, accrochez-vous à la main bleue et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez le long du mur de droite puis écrasez-vous sur les ennemis, libérant en

même temps les Electoons. Sautez pour vous accrocher à la main bleue, allez à gauche vous accrocher à l'autre main bleue et attrapez la pièce et rebondir à gauche. Allez encore plus à gauche et servez-vous des plateformes qui sortent du rocher pour attraper la pièce en haut au coin. Montez au milieu, attendez que les Lums descendent pour attraper le Lum endormi et les Lums rouges. Passez la porte bleue.

Allez à gauche. Montez à gauche, attrapez la pièce à droite et montez récupérer tous les Lums. Montez et passez la porte bleue.

Allez à droite et servez vous des plateformes et des champignons pour monter. Attendez que le rocher fasse tourner les petits monstres bleus pour monter.

Sautez sur les plateformes en faisant attention à ne pas vous faire écraser entre les rochers mobiles. Montez et passez la porte bleue.

Servez-vous des chenilles pour monter et allez à gauche. Grimpez pour récupérer une pièce et allez vers les yeux rouges, ils se rétracteront d'eux-mêmes.

Attrapez la main bleue et montez. Ramassez le Lum endormi et sautez attraper tous les autres Lums. Montez et allez à droite pour trouver une porte cachée. Montez sur la mouche. Tirez vos ennemis. Tuez le dernier ennemi et allez libérer les Electoons. Allez à gauche passer la porte bleue.

Montez sur les plateformes et dépêchez-vous de monter sur les autres plateformes et sur les champignons pour ne pas vous faire écraser entre les épines. Allez passer la porte bleue.

Sautez et tapez dans le champignon rouge pour écraser tous les ennemis et libérez les Electoons.

Niveau 5 - En avant route

Sautez à droite, planez, attrapez les Lums en descendant, rebondissez et attrapez la pièce.

Planez pour ne pas vous faire piquer par les yeux. Allez à droite et passez la porte bleue.

Courez sur le mur, rebondissez, passez sur les plateformes pour récupérer tous les Lums. Passez dans les troncs d'arbres pour avancer. Allez à droite passer la porte bleue.

Descendez et allez à gauche ramasser une pièce.

Remontez sur le rebord pour trouver une porte. Grimpez le long du mur droite pour écraser l'ennemi et faites la même chose à gauche.

Libérez les Electoons. Allez passer la porte bleue.

Montez et attrapez tous les Lums en évitant les yeux. Sautez sur les fleurs bleues pour aller passer la porte à droite.

Sautez sur les plateformes pour attraper les Lums. Plongez à gauche pour attraper une pièce sous l'eau, récupérez les Lums sans vous faire piquer par les poissons ou par les yeux rouges. Descendez tout en bas à droite pour trouver une porte cachée.

Montez à gauche pour casser le champignon rouge, sautez sur le promontoire, tuez l'ennemi, cassez le champignon rouge et libérez les Electoons. Sortez de l'eau et allez passer la porte bleue.

Utilisez la liane pour passer dans le tronc d'arbre. Tuez tous les ennemis à droite, passez en dessous de l'arbre et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Pauvre Pâquerette

Allez à gauche. Un énorme monstre à épines rouge vous suivra d'en bas, ne tombez pas et ne le laissez pas vous toucher.

Cassez la fiole, montez et allez à droite récupérer la pièce. Cassez la fiole, montez et allez à gauche prendre la pièce.

Montez récupérer les Lums et allez à droite sur la terre ferme. Montez sur les fleurs bleues, passez en-dessous, puis allez à droite passer la porte bleue.

Courez pour vous accrocher à la liane et éviter les tentacules. Sauter et grimpez sur le mur de gauche. Descendez et sautez pour atteindre le tentacule vert complètement à droite. Le monstre rouge est réapparu en bas.

Grimpez le long du mur pour éviter l'attaque du monstre, puis descendez pour casser le bulbe rose sur sa tête. Restez au sol quand le monstre grimpe au plafond, faites attention à sa tête : elle peut facilement vous écraser contre le sol quand le monstre s'agite.

Cassez le bulbe sur son ventre quand il atterrit sur sa tête.

Évitez le corps du monstre quand il saute. Sauter sur sa langue et allez casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 7 - Grottes grognonnantes

Niveau 1 - King Gong

Sauter prendre le coeur sur la plateforme, évitez les mouches qui forment des masses noires car vous ne pouvez pas les tuer. Passez en-dessous, sur le sable, sautez sur la tête dorée pour l'allumer et créer un passage entre les mouches.

Sauter sur les plateformes puis suivez les passages de lumière, descendez et touchez la tête à un oeil en bas pour obtenir un halo qui suit vos mouvements. Donnez encore un coup dans la tête, vous trouverez des monstres ou des Lums. Allez à droite et regardez en haut pour trouver un secret. Servez-vous des plateformes et du rebord pour monter prendre la pièce.

Passez la porte bleue en bas.

Allez à droite, sautez sur les plateformes et cassez le barrage pour récupérer des Lums. Servez-vous du tambour pour sauter en haut à gauche sur le rebord et trouver une porte cachée.

Utilisez les boules de lumières pour avancer et tuer les ennemis.

Libérez les Electoons de leur cage. Sauter sur le tambour pour passer au-dessus des oiseaux jaunes piquants et aller à droite. Faites attention à l'oiseau rouge, sautez à droite au-dessus des oiseaux jaunes pour récupérer une pièce puis retournez à gauche et atterrissez en bas.

Touchez encore une des boules de lumière pour créer votre halo. Remontez et cassez le barrage pour passer. Tapez le rond de lumière et allez à droite, sautez sur les plateformes en faisant bien attention à rester dans la lumière et en évitant tout contact avec les mouches. Sauter et sortez de la zone aux mouches. Attrapez tous les Lums. Passez la porte bleue.

Déclenchez votre halo. Montez et sautez sur les plateformes. Sauter sur la plaque pour enclencher un halo de lumière et suivez-le. Cognez dans la boule dorée plus loin pour obtenir un halo. Descendez et aller à gauche pour trouver une pièce.

Continuez de suivre les halos pour passer les mouches. Sauter sur le tambour pour attraper la main bleue, prendre appui sur le mur gauche et monter pour trouver une porte cachée.

Sautez sur la mouche et tirez sur toutes les boules de lumière pour éclairer votre chemin.

Tirez sur les oiseaux rouges à la fin, restez dans les halos et tirez sur le tambour en haut pour descendre libérer les Electoons. Passez la porte bleue.

Sautez sur le tambour pour attraper le coeur. Tapez dans la boule pour obtenir un halo. Descendez et faites attention aux oiseaux jaunes devant. Cassez le barrage, sautez sur la plateforme, montez et obtenez encore un halo. Passez entre les oiseaux jaunes en activant encore un halo. Passez la porte bleue.

Servez-vous des tambours pour atteindre et éliminer les oiseaux rouges.

Niveau 2 - A bout de souffle

Attrapez la main bleue et sautez à gauche pour attraper une pièce.

Attrapez la main bleue encore et sautez à droite pour vous laisser aspirer par le tube et atterrissez en bas en faisant attention à l'oiseau souffleur. Sautez et évitez le gros oiseau jaune. N'entrez pas dans le tuyau mais passez au-dessus pour obtenir des Lums. Sautez sur les tambours et allez passer la porte bleue.

Sautez sur la plaque pour activer les vents. Faites attention au tentacule en haut et attrapez la pièce. Entrez dans le tuyau et atterrissez de l'autre côté. Passez dans les tuyaux pour attraper les Lums et la main bleue plus haut. Sautez à gauche puis à droite pour trouver une porte cachée. Allez à droite pour vous laisser aspirer par le tuyau et tuez l'oiseau rouge. Laissez-vous aspirer par le tuyau en haut à gauche en sautant sur le tambour pour être aspiré encore une fois. Tuez le deuxième oiseau rouge. Descendez et cassez le barrage au sol pour tuer le dernier oiseau. Entrez dans le tuyau tout en haut à gauche pour atterrir près de la cage et sauver les Electoons. Attrapez la main bleue et passez la porte.

Montez entre les tuyaux en évitant les créatures à épines sur les parois. Cassez le barrage, attrapez la main bleue et montez encore. Évitez les oiseaux jaunes, puis allez un peu vers la droite pour attraper la pièce près du tentacule.

Cassez le barrage et continuez de monter. Allez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez et naviguez entre les ennemis. Au dernier oiseau jaune, regardez en haut et passez entre les deux rebords pour trouver une porte cachée.

Passez entre les créatures sans vous faire toucher et tuez les trois oiseaux rouges au bout pour délivrer les Electoons.

Descendez et passez la porte bleue.

Faites attention au tentacule installé dans le tuyau au sol, volez entre les oiseaux jaunes et les tentacules. Trois tuyaux émettent un vent qui vous pousse dans la direction contraire, montez et trouvez la plaque qui les désactive. Passez la porte bleue.

Descendez trouver une pièce sans vous faire porter par le flot et vous piquer à la créature bleue.

Attrapez les Lums en montant et en évitant les oiseaux jaunes. Cassez le barrage et passez entre les tentacules. Allez passer la porte bleue à droite tout en haut.

Tuez les 4 oiseaux pour libérer les Electoons.

Niveau 3 - Ne tirez pas sur le DJ

Allez à droite sauter sur la mouche.

Tirez sur un maximum de petits oiseaux jaunes pour obtenir des Lums. Plus loin, évitez les mille-pattes. Faites attention

aux oiseaux jaunes moyens et sans épines qui lancent des boules de feu. Voyagez dans les halos de lumière pour éviter les mouches noires. Passez par le bas pour activer un halo. Tirez sur le mille-pattes rouge pour le tuer. Continuez de tirer sur les oiseaux et sur les mille-pattes rouges.

Faites attention car ils deviennent de plus en plus nombreux. Suivez les halos de lumière et tirez pour activer les halos devant. Descendez de la mouche, passez la porte bleue pour aller ouvrir la cage et libérer des Electoons.

Niveau 4 - Haute tension

Allez à droite, cassez le barrage au sol pour obtenir un coeur et écrasez-vous sur le tambour en-dessous pour attraper les Lums. Faites attention à l'oiseau rouge et à l'étincelle rouge devant : attendez qu'elle rapetisse pour passer. Montez en faisant attention à ne pas vous faire électrocuter sur la gauche et tuez les deux oiseaux rouges pour passer. Atterrissez sur le tambour en ne vous faisant pas électrifier ni piquer par les oiseaux. Sauter pour récupérer la pièce en haut à droite.

Continuez à droite et montez. Dès que la première étincelle s'éteint, montez rapidement. Continuez tout à droite pour trouver une porte cachée.

Dépêchez-vous de casser le barrage et entrer dans le tuyau pour vous faire projeter au niveau au-dessus en éliminant les oiseaux au passage. Faites ceci avant de vous enfoncer dans le sable et libérez les Electoons.

Montez sur les plateformes et servez-vous des deux fils de chaque côté pour monter sans vous faire électrocuter. Allez passer la porte bleue.

Sauter sur les plateformes pour attraper un coeur et récupérer une pièce contre le tuyau à droite.

Descendez, attrapez les Lums et sautez sur les tambours. Sur le gros tambour, montez et sautez de fil en fil sans vous faire électrifier. Attrapez les Lums, cassez le barrage et servez-vous du souffle des deux oiseaux pour monter sur les rebords et trouver une pièce au milieu.

Descendez sur la droite, donnez un coup dans la plaque pour faire partir les oiseaux en bas. Sauter sur les tambours mobiles en bas et allez vers la droite pour trouver une porte cachée en bas.

Sauter sur le tambour pour tuer les oiseaux et libérer les Electoons.

Montez en évitant le courant sur les fils. Une dernière pièce vous attend en haut avant de passer la porte bleue.

Passez sur les fils en évitant le courant. Faites attention aux étincelles. Sauter sur les tambours et attrapez les Lums en allant vers la droite. Attendez que les étincelles s'éteignent pour attraper la pièce. Allez passer la porte bleue.

Allez à droite et courez sur le mur pour monter. Faites attention à ne pas vous heurter aux étincelles. Allez vers la gauche, sautez sur le mur avant de toucher l'oiseau jaune et montez sur le fil du haut. Sauter sur les trois oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 5 - Les deux font la paire

Sauter sur la chenille qui passe et passez par le haut pour ne pas vous faire piquer ou écraser.

Sauter sur les oiseaux pour les tuer, évitez les oiseaux jaunes et avant de passer la porte bleue, sautez sur le mur de gauche pour atteindre le rebord d'en haut et trouver une porte cachée.

Grimpez entre les chenilles pour tuer les oiseaux et détruire la cage des Electoons.

Passez la porte bleue.

Cassez le barrage au sol, allez à droite pour monter sur le dos de la chenille. Montez au-dessus du fil pour ramasser la pièce.

Retournez sur le dos de la chenille. Sauter sur les nuages et remonter à dos des chenilles. Évitez le courant et les oiseaux rouges et jaunes. Attrapez la main bleue pour descendre en bas à droite et trouver une pièce puis remonter pour passer la porte bleue.

Descendez sur la chenille d'en bas pour prendre les Lums ou montez sur le dos de celle qui passe en haut pour augmenter vos chances de survie. Allez à droite et servez-vous de la chenille pour éviter les oiseaux jaunes et monter sur le bec des toucans. Continuez de monter, allez à droite pour monter sur une chenille à nouveau. Évitez les créatures bleues et les oiseaux jaunes pour aller passer la porte bleue.

Sauter sur le dos de la chenille. Cassez le barrage les barrages qui vous bloquent en évitant les oiseaux jaunes et en tuant les rouges. Passez par les tambours du haut et allez donner un coup dans la plaque sur le tuyau à droite pour faire partir les oiseaux jaunes à casque. Ecrasez-vous au sol pour atterrir sur la chenille. Tapez sur la plaque au-dessus pour attraper la pièce bloquée par le courant. Évitez le courant et les oiseaux jaunes tout en attrapant les Lums. Laissez-vous descendre avec la chenille sur le rebord en-dessous de la porte bleue pour trouver une porte cachée.

Montez sur la mouche. Tirez sur les oiseaux et faites attention aux mille-pattes, tuez le dernier mille-pattes rouge.

Descendez de la mouche et libérez les Electoons. Passez la porte bleue.

Tuez les deux oiseaux rouges et libérez les Electoons.

Niveau 6 - Le Boss sifflera trois fois

Vous devez affronter un boss. Sauter et attrapez la mèche qui pend pour le réveiller. Baissez-vous quand il revient pour vous attaquer et cassez le bulbe sur son ventre. Le vent se déclenche, volez pour ne pas tomber dans le vide et évitez le boss en allant vers la haut. Faites attention aux oiseaux qui viennent vers vous. Le boss s'écrasera contre le plafond : évitez-le et cassez le bulbe sur sa tête. Continuez de voler et évitez les oiseaux jaunes à épines qui apparaissent ainsi que le bec du boss qui essaie de vous aspirer. Évitez ses attaques de haut en bas et de gauche à droite. Il essaiera de vous aspirer encore : évitez-le encore. Il regarde vers le haut, allez en-dessous de lui pour lui tirer sur la queue. Montez vite pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 8 - Lacs exquis

Niveau 1 - Soupe de Dragon

Sauter sur la plateforme à droite et accrochez-vous à la liane en haut pour éviter les flammes du cuistot et le tuer. Sauter sur le couvercle de la marmite et allez à droite récupérer les Lums. Tapez dans la pinata pour récupérer des Lums et des coeurs. Attendez que les petits objets rouges montent pour passer au-dessus de la lave et atteindre l'autre côté. Sauter sur le gâteau et allez de l'autre côté. Accrochez-vous à la liane et sautez à droite puis à gauche en haut pour trouver une porte cachée.

Sauter sur la mouche.

Évitez les nombreuses boules de feu qui sortent de partout, allez de haut en bas pour éviter les flammes également puis toujours en évitant les boules de feu, tuez les monstres bleus et libérez les Electoons après être descendu de la mouche. Allez à droite passer la porte bleue.

Passez sur les choses rouges pour atteindre l'autre côté. Tuez tous les cuistots que vous trouvez. Montez sur la plateforme pour vous accrocher aux lianes et passer de l'autre côté. Rebondissez vers la gauche sur le saucisson pour attraper une pièce sur le rebord derrière les buissons.

Accrochez-vous à la liane et traversez la lave à l'aide des petites choses rouges encore. Tuez le croco et passez la porte bleue.

Montez sur le rebord au-dessus de vous en prenant appui sur le tuyau devant vous et trouvez une porte cachée au-dessus.

Courez le long du mur, puis sautez sur le bloc qui se balance pour tuer le crocodile rouge, montez encore tuer les deux autres monstres en haut, puis un quatrième et cinquième monstre plus haut. Vous pouvez maintenant libérer les Electoons.

Allez à droite et attrapez les Lums. Sautez entre les blocs pour attraper la pièce et remontez avant d'être englouti par la lave.

Montez et passez la porte bleue.

Montez le long du mur gauche puis sautez sur la poivrière et sautez de l'autre côté avant qu'elle se retourne. Attrapez les Lums et sautez sur le croco rouge pour le tuer. La poivrière en-dessous bouge de gauche à droite, attendez qu'elle arrive à droite pour sauter et attraper la liane. Sautez de poivrière en poivrière pour aller en haut et attraper une pièce. Faites attention, les poivrières ne sont pas stables. Allez vers la droite et attrapez la pièce en bas puis remontez vite.

Servez-vous des cuillères qui flottent pour aller à droite et passer la porte bleue. Sautez entre les blocs pour récupérer les Lums sans vous faire écrabouiller. N'atterrissez ni à gauche ni à droite, la lave vous brûlera. Sur le dernier bloc, sautez à droite pour passer la porte bleue.

Sautez sur les poivrières pour atteindre le côté droit, tout en haut pour récupérer une pièce mais faites attention : les poivrières se renversent. Sur le sol, les poivrières s'écraseront. Attendez que la première se lève et sprintez-en-dessous. Passez dans les deux lasers devant et servez-vous des lianes formées pour passer la porte bleue. Montez prendre le coeur, sautez sur les petites choses rouges et évitez les flammes pour aller à droite. Montez et servez-vous des cuillères pour aller à gauche en continuant à éviter les flammes. Cassez la pinata et remontez en allant à droite cette fois et en vous servant des lianes. Allez passer la porte bleue.

Ecrasez-vous sur les lasers pour éliminer les monstres. Cassez la cage des Electoons.

Niveau 2 - Tu t'enflammes !

Passez les lasers et sautez sur la mouche.

Attrapez le coeur en haut. Tuez les ennemis sur votre chemin. Passez les lasers rapidement pour ne pas vous faire tuer et évitez les flammes également. Faites attention aux flammes qui vous entourent plus loin. Montez entre les tuyaux pour atterrir dans le monde de glace. Tirez sur les rhinos, cassez la glace sous la canette et cassez-la encore au-dessus et en-dessous de la prochaine canette. Tirez sur le bloc de glace en diagonal pour casser la glace qui vous bloque plus loin.

Evitez les blocs que le monstre à l'arrière-plan vous lance et les oranges à épines en même temps. Cassez les barrages qui vous bloquent. Descendez et allez passer la porte bleue pour sauver les Electoons.

Niveau 3 - Tutti Frutti

Allez à droite et sautez sur les blocs de glace glissants sans tomber à l'eau.

Rebondissez sur le citron, cassez les barrages et passez par le haut récupérer les Lums. Passez encore par le haut pour récupérer les Lums, sautez sur les plateformes et courez le long de la paroi droite pour trouver une porte cachée en haut.

Cassez le barrage sur la boîte bleue et montez pour vous écraser sur le rhino et l'éliminer.

Passez sur la canette jaune en haut, écrasez-vous sur le rhino et écrasez le barrage vers le bas. Passez en haut sur les canettes jaunes, cassez le barrage et laissez la canette jaune écraser le rhino.

Libérez les Electoons. Descendez et allez vers la droite en évitant les fruits orange. Glissez sur la neige en évitant de vous piquer sur les poissons devant. Passez la porte bleue.

Ecrasez-vous sur le premier citron vert pour atteindre la corniche où se trouve la pièce. Cassez le barrage vers le bas puis vers la droite pour éviter les fruits piquants. Cassez le barrage à la base et entrez vite dans le petit coin droit pour obtenir votre pièce.

Cassez le reste du barrage et montez. Attrapez le Lum endormi et les autres Lums rouges. Sautez sur les plateformes et cassez le barrage au-dessus de la canette pour passer en volant afin de récupérer la pièce en faisant attention au fruit orange. Cassez le barrage vers le bas et allez à droite, accrochez-vous et ramassez les Lums. Cassez toutes les pièces du barrage pour récupérer un maximum de Lums. Descendez et passez la porte bleue.

Descendez sur le melon et allez à gauche pour récupérer un coeur. Laissez-vous aspirer par la trompette, accrochez-vous à la corde et montez trouver une porte cachée.

Rebondissez sur la chose verte qui flotte dans le vide et cassez le barrage au-dessus de vous. Tuez les deux rhinos et libérez les Electoons. Descendez le long de la canette et détruisez les barrages pour amasser des Lums. Faites attention au fruit orange qui vous suit.

Allez à droite et laissez-vous aspirer par la trompette. Rebondissez sur les citrons verts et allez passer la porte bleue.

Récupérez le Lum endormi et écrasez-vous vers le bas. Sautez sur le haut du barrage, près du fruit orange et courez le long de la paroi droite pour attraper la pièce en haut. Descendez et cassez les pièces du barrage encore pour attraper des Lums. Faites attention de ne pas tomber entre les canettes ni de vous faire piquer par les épines incrustées dans la glace. Servez-vous de la corde pour sauter à gauche et attraper la pièce en haut. Descendez et passez la porte bleue.

Cassez la glace pour laisser passer le fruit orange et libérez les Electoons.

Niveau 4 - Voyage au centre de l'artère

Laissez-vous glisser très rapidement pour ne pas vous faire attraper par les créatures en feu derrière vous. Attrapez la main bleue et rebondissez sur le citron vert. Passez par le bas pour attraper la pièce. Le sol redevient stable, soyez vigilant et commencez à sprinter dès que vous ne voyez plus Rayman glisser. Continuez de glisser et vous serez avalé par un monstre. Passez la porte bleue.

Allez vers la droite, courez le long de la paroi et attrapez la glande pour ouvrir le passage.

Descendez, tuez la créature verte et passez la porte bleue.

Allez à droite et tuez le monstre. Sautez sur les bulles pour récupérer les Lums et tuez la créature sur le rebord. Descendez et grimpez en haut le long des parois. Allez vers la droite en utilisant la corde pour passer la lave et tuez les créatures. Passez la porte bleue.

Continuez à droite et attrapez le Lum endormi ainsi que tous les autres Lums rouges. Passez tout doucement entre les flammes et descendez vers la corde. Passez la porte bleue.

Passez la porte bleue vers le bas.

Courez le long de la paroi gauche pour casser le premier bulbe.

Faites le tour dans le sens d'une montre pour éviter les flammes. Faites ceci encore une fois dans le sens inverse cette fois. Cassez le deuxième bulbe à gauche. Les flammes viennent des deux côtés et au milieu également. Restez sur le

rocher au milieu et évitez la flamme qui vient sur vous à quatre reprises et montez vite en haut à gauche pour casser encore un bulbe. Des bulles apparaîtront : servez-vous en pour ne pas tomber dans l'acide en bas.

Cassez le dernier bulbe en bas à gauche. Ramassez les coeurs et courez passer la porte bleue en bas à droite complètement. Récupérez la pièce à droite.

Continuez de sprintez jusqu'à la petite scène animée.

Monde 9 - Abysses pétroche

Niveau 1 - Un crabe qui pince dort

Plongez à l'eau. Allez vers la droite, remontez, sortez de l'eau et évitez les pics en bas, en haut et en bas encore. Plongez, passez entre pics pour récupérer la pièce.

Tuez le petit poisson lune quand il est encore petit. Attrapez le Lum endormi et tous les petits Lums rouges en passant par le haut puis par le bas. Evitez les poissons roses plus loin et descendez passer la porte bleue.

Evitez les pics en bas, puis en haut et attrapez aussi le coeur. Passez entre les poissons roses pour obtenir des Lums et faites attention au courant. Tuez tous les poissons rouges sur votre chemin à droite. Remontez en faisant attention aux pics des deux côtés. Passez entre les méduses pour récupérer vos Lums et allez passer la porte bleue à droite.

Continuez votre chemin en ramassant les Lums entre les méduses et en remontant tout droit au-dessus de vous pour trouver une porte. Allez sur la mouche. Tirez sur les poissons en évitant les rochers épineux qui tombent. Tuez les 4 poissons pour accéder à la cage des Electoons et les délivrer. Allez à droite, passez entre ou tuez les poissons. Montez en faisant attention aux pics à gauche et aux poissons roses portés vers vous par le courant. Il y a une crevasse en bas entre les pics où vous trouverez une pièce.

Remontez, continuez d'éviter les poissons et descendez passer la porte bleue.

Attendez que le crabe passe au-dessus de vous pour le tuer en cassant le bulbe rose sur son ventre. Allez à droite vers le bas pour trouver une crevasse recelant des Lums. Remontez et tuez le poisson rouge. Sortez de l'eau, tuez le monstre et resautez à l'eau pour trouver encore des Lums. Ressortez encore de l'eau pour éliminer l'ennemi, replongez pour vos Lums, ressortez, évitez les pics et tuez l'ennemi. Replongez et trouvez la crevasse sous le poisson orange pour y obtenir une pièce.

Cassez le barrage en vous écrasant contre la créature, remontez avec l'aide du geyser pour attraper les Lums à droite puis redescendez passer la porte bleue.

Evitez toutes les anguilles lumineuses. Descendez plus bas que la deuxième anguille pour trouver une crevasse et une porte cachée.

Evitez toutes les pinces et attaquez-les à la base pour les faire disparaître.

Allez libérer les Electoons. Remontez, évitez le poisson, entrez sous l'araignée et cassez son bulbe. Descendez, faites attention au poisson orange et aux pics et récupérez la pièce. Remontez, allez à droite, descendez entre les pics et continuez à droite récupérez une pièce.

Descendez complètement à droite pour trouver une pièce.

Remontez, récupérez les Lums, tuez les deux crabes, passez entre ou tuez les poissons orange. Remontez en haut à droite pour passer la porte bleue.

Tuez tous les poissons rouges dans l'eau et les deux crabes pour libérer les Electoons.

Niveau 2 - Océano Moskito

Allez à droite et sautez sur la mouche. N'entrez pas dans l'eau tout de suite, les pics vous tueraient. Tirez sur tout ce que vous voyez pour obtenir des Lums, faites attention aux pics. Vous pouvez aspirer les méduses et les projeter. Faites attention aux grosses bestioles qui s'approchent de vous. Touchez les petites bêtes lumineuses pour qu'elles vous suivent et vous éclairent. Elles disparaîtront néanmoins et vous devrez voyager entre les poissons pour voir où vous allez. Approchez-vous des bêtes lumineuses encore une fois et laissez-les vous faire de la lumière. Descendez sans vous coller au rocher pour éviter les pics. Servez-vous alternativement des poissons et des petites bestioles pour y voir clair sans trop vous approcher des rochers pour éviter les mains bleues qui essaient de vous attraper. Evitez les gros rocher qui tombent et les pics qui en sortent. Montez entre les deux créatures violettes sans les toucher, Descendez de la mouche, passez la porte bleue et allez sauver les Electoons.

Niveau 3 - Mini murène maxi galère

Attendez que le sol s'effondre, vous plongez à l'eau, allez donc à gauche pour trouver une pièce dans la crevasse.

Faites attention aux pics qui sortent de haut en bas des parois et aux poissons orange. Des piranhas vous poursuivent. D'autres pics sortent des parois devant, montez récupérer la pièce et évitez les pics.

Passez la porte bleue.

Descendez tout droit, récupérez les Lums, allez un peu vers la gauche pour récupérer une pièce.

Passez par en-dessous et allez vers la droite pour passer la porte bleue.

Descendez en-dessous pour récupérer vos Lums.

Continuez à droite en collectant les Lums et en faisant attention aux pinces qui essaient de vous attraper et aux poissons roches qui essaient de vous aspirer. Vous verrez également des espadons apparaître. Au troisième et quatrième espadon, remontez tout en haut et allez trouver la porte cachée.

Tuez tous les poissons en évitant l'insecte géant puis libérez les Electoons.

Allez passer la porte bleue à droite.

Synchronisez-vous avec les méduses et passez entre pour récupérer vos Lums et la pièce d'en haut.

Faites attention aux pinces qui vous attaquent devant. Détruisez les pinces et cherchez une crevasse dans le sol dans les parages pour trouver une porte cachée.

Evitez les poissons roses portés par le courant. Tuez tous les poissons rouges et détruisez la cage pour libérer les Electoons.

Remontez et passez au-dessus du poisson roche pour ramasser une pièce.

Descendez et allez passer la porte bleue à droite.

Descendez entre les poissons orange et faites attention à l'insecte qui sort de la droite. Descendez et passez la porte bleue en faisant attention aux pics qui sortent des roches.

Faites attention à l'insecte qui sort du sol. Evitez également les plantes lumineuses du fond à droite. Passez tout doucement entre celles du haut pour trouver une pièce.

Tapez dans leur base pour les faire disparaître. Allez passer la porte bleue en bas à droite.

Tuez tous les poissons orange en évitant le gros insecte. Délivrez les Electoons.

Niveau 4 - Boss à dent

Sautez à l'eau et récupérez le Lum endormi et tous les Lums rouges. Evitez les méduses en passant par le haut. Passez entre les méduses pour récupérer votre pièce.

Evitez les poissons roses et nagez vite pour ne pas vous faire dévorer par le monstre. Descendez en récupérant les Lums et en évitant les rochers. Sautez hors de l'eau et courez pour échapper au monstre. Replongez, nagez vite et remontez avec les geysers pour échapper aux deux monstres. Une sorte de dragon commencera à vous attaquer. C'est le boss que vous devez combattre pour terminer ce niveau.

Tournez en rond pour échapper à sa gueule et cassez le bulbe sur sa queue. Faites également attention aux anguilles rouges qui circule auprès de vous. Attendez de voir apparaître encore un bulbe sur la queue du dragon pour le casser. Le dragon foncera ensuite droit sur vous avec la gueule ouverte. Attendez qu'il soit assez près pour casser le bulbe dans sa bouche.

Monde 10 - Cumulo grincheux

Niveau 1 - Vas-y, si tu oses !

Avancez, éliminez les créatures vertes et atteignez la nymphe. Sprintez pour éviter les éclairs et sautez sur la mouche en évitant les éclairs. Tirez sur les bombes que vous lance le vaisseau et sur les insectes. Avancez quand la foudre aura frappé entre les nuages devant vous. Répétez ceci jusqu'à atterrir dans la zone mécanique. Tirez sur le mécanisme en haut pour ouvrir la porte, passez et tirez sur les tubes lumineux. Tirez sur tous les mécanismes, évitez le missile, naviguez entre les électrodes en éliminant les ennemis et tirez sur les missiles en évitant leurs mouvements circulaires. Descendez de la mouche et libérez les Electoons.

Niveau 2 - Ronds de fumée

Descendez récupérez le coeur et naviguez entre les nuages tout en évitant les éclairs. Descendez vers la droite passer la porte bleue.

Des machines créent un courant, évitez ce courant quand vous sautez vers la droite sur la plateforme mobile. Evitez également de vous heurter aux scies quand vous récupérez vos Lums. Montez et tuez le petit robot qui lance des éclairs. Descendez et évitez le courant. Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme mobile, montez entre les deux tuyaux en faisant bien attention au courant projeté par les trois machines. Tuez le robot et sautez sur la plateforme qui vient vers vous. Récupérez la pièce entre les deux plateformes.

Descendez la chaine à droite, prenez celle de haut de préférence, en attrapant les Lums. Passez la porte bleue.

Utilisez votre pouvoir de vol pour monter en évitant les drôles de créatures (éliminez celles qui vous bloquent la route) et les scies sur les parois. En haut, allez à gauche pour trouver une porte cachée.

Attendez que la plateforme s'approche de vous pour y monter. Servez-vous des deux jets d'air formés par la plateforme au centre de l'écran et par celle qui bouge de gauche à droite en bas pour éliminer les deux robots au plafond et celui sur la paroi gauche.

Libérez les Electoons. Passez la porte bleue à droite.

Evitez les deux lames et le courant pour atterrir en bas. Courez le long du tuyau de droite puis sautez à gauche et courez sur le plafond pour tuer les robots. Attendez que la scie monte pour passer et évitez les deux scies qui se balancent plus loin en récupérant la pièce en haut.

Descendez et trouvez une porte cachée plus bas. Courez pour éviter les mouches qui vous suivent, planez entre les créatures bleues et libérez les Electoons.

Remontez, tuez les robots et évitez la scie pour passer la porte bleue.

Sautez à droite en évitant les scies, descendez sans toucher le courant des trois électrodes et remontez sans toucher les scies, n'oubliez pas la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes mais faites attention au courant et aux insectes qui vous survolent. Courez vers la gauche sur la grande roue tout en faisant très attention aux éclairs que vous lancent les nuages.

Passez la porte bleue à droite.

Descendez sur la plateforme et laissez-la vous porter jusqu'à droite, tuez les insectes qui vous survolent. Evitez les trois scies au sol, montez le long du mur droit en évitant la scie d'en haut et les deux autres scies qui se basculent. Passez la porte bleue.

Courez vers la droite sur la grande roue pour faire monter la plus petite.

Faites la même chose sur cette dernière pour vous libérer le passage et allez casser la cage des Electoons.

Niveau 3 - Des scies démentes

Rebondissez sur le mur pour attraper le cœur. Passez en-dessous du compresseur, tuez vite le robot au milieu avant qu'il ne vous électrocute et évitez en même temps les trois scies au sol plus loin. Un autre robot vous attend, tuez-le et ne vous laissez pas écraser par les multiples compresseurs en allant vers le bas. Passez la porte bleue.

Allez à droite et montez le long du mur en évitant les scies et les compresseurs. Vous devez faire très vite et faire bien attention à ne pas vous heurter aux scies en courant. En haut, allez à gauche pour trouver une première porte cachée.

Sautez sur la grande roue pour atteindre le champignon rouge à droite, cassez-le et retournez à gauche.

Ecrasez la cage des Electoons pour les libérer. Sautez à droite, ne tombez pas dans la lave, faites attention au robot, courez le long de la paroi à droite puis sautez à gauche pour éviter la scie et récupérer en même temps les Electoons. Descendez passer la porte bleue.

Évitez les scies au sol et en haut, le moyen le plus sûr et de voler entre celles-ci. Descendez en continuant de faire attention aux scies. Allez vers la droite courir le long du tuyau et montez. Attendez que la scie passe pour sauter et vous diriger vers la gauche pour trouver la deuxième porte cachée de ce niveau.

Sautez sur la roue et tuez tous les robots avant qu'ils ne vous lancent des charges électriques. Accrochez-vous aux cordes pour passer au-dessus des scies et sur l'autre roue. Tuez le robot, sprintez sur la roue, sautez et planez pour éviter la scie et atterrir sur l'autre roue. Ne sautez pas, mais sprintez et tuez le dernier robot. Sautez entre les scies et libérez les Electoons. Sautez sur la roue en évitant la scie en haut et passez la porte bleue.

Attendez le bon moment pour courir et sautez sur la plateforme. Sautez en les plateformes verticales qui s'allument rapidement. Ces plateformes ne fonctionnent plus quand elles s'éteignent. Planez et évitez la scie pour atterrir plus loin à droite. Continuez jusqu'à atteindre la porte bleue.

Descendez au centre du premier engrenage pour prendre la pièce. Remontez prendre les Lums entre les dents. Passez sur le haut du premier engrenage, entrez dans le second par la fente qu'il y a sur les côtés, passez au-dessus du troisième, entrez dans le quatrième et passez au-dessus du dernier pour atteindre la porte bleue sans oublier de prendre la pièce tout en haut.

Sautez sur les plateformes qui s'allument, sautez entre les scies, prenez appui sur le tuyau à droite en évitant le

compresseur et sautez sur la plateforme. Servez-vous du pouvoir qui vous permet de courir sur le mur pour tracer les plateformes lumineuses en forme de spirale jusqu'au centre et sautez directement à droite sur la prochaine plateforme. Passez la porte bleue.

Le décor pivotera ici à plusieurs reprises, soyez vigilant et trouvez un repaire avant de mourir.

Tuez le premier robot vers le bas et planez vers la droite pour ne pas tomber dans le vide. Dirigez-vous vers le robot de gauche et tuez-le. Trouvez les trois derniers robots et détruisez-les. Dirigez-vous au centre pour libérer les Electoons.

Niveau 4 - Décroche les étoiles

Dirigez-vous à droite.

Après la courte scène, sprintez vers la droite en sautant, en évitant les compresseurs et les charges électriques pour éviter le monstre. Vous devrez ensuite l'affronter.

Profitez de son premier bond vers la droite pour courir vers la gauche.

Repartez vers la droite quand il sautera à gauche. Courez sur le plafond pour éviter ses coups de tête, puis descendez vite casser le bulbe sur sa tête. Montez au plafond pour aller à gauche, laissez-vous tomber et allez de gauche à droite pour esquiver les coups de tête. Le monstre s'arrête, courez sur le plafond pour détruire le bulbe sur son ventre. Vous avez vaincu ce monstre-ci.

Vous tombez et devez affronter un nouveau boss. Sautez et cassez le bulbe sur son ventre quand il vous survole. Le sol disparaît, volez pour ne pas tomber. Tuez les drôles de poissons qui viennent sur vous par la droite et encore une fois par la gauche. Le monstre cogne sa tête contre le plafond, dépêchez-vous de casser le bulbe sur sa tête pour l'achever. Montez sur la plateforme qui apparaît. Allez vers la gauche, montez et passez la porte.

Allez à gauche, montez et tapez dans la plaque pour arrêter le courant en haut et passer. Repartez à droite. Après la cinématique, allez à droite.

Poursuivez le petit être, sautez sur le tuyau plié et évitez la scie au bout.

Attrapez la corde au passage, sautez sur la plateforme à droite, sautez sur le petit tuyau, puis sur le plus grand en évitant la scie qui tourne au milieu et sautez encore sur un tuyau plié. Courez le long de celui-ci, prenez appui à gauche et resautez en agrippant la corde à droite. Sauter sur le tuyau à droite et courez le long pour aller casser le champignon rouge, sautez tout de suite à gauche, courez jusqu'au bout et sautez à droite. Passez entre les deux scies, sautez entre les tuyaux, courez le long du tuyau de gauche et évitez la scie au bout. Sauter à droite, courez le long du tuyau, évitez la scie, sautez à gauche, resautez à droite et cassez le champignon rouge. Agrippez-vous à la corde au-dessus, sautez à gauche, courez vous ré-agripper à la corde et sautez à droite. Courez le long du tuyau, évitez la scie au bout, agrippez la corde, sautez à droite vers la neige et passez la porte bleue.

Sauter sur votre mouche et continuer la poursuite du grand méchant. Allez vers le bas pour récupérer un coeur. Aspirez les bombes pour les projeter sur vos ennemis ou tirez directement sur les insectes.

Évitez les projectiles quand vous faites exploser les bombes. Tirez sur les machines en bas. Montez pour ne pas vous écraser contre le pilier. Faites attention aux mouches qui lancent des boules de feu. Tirez sur les machines et remontez pour éviter les piliers. Tirez sur le mécanisme en haut pour faire ouvrir la porte.

Tirez également sur le barrage de glace devant. Pour le prochain engrenage, tirez sur le tuyau juste en-dessous pour faire rebondir les balles et l'activer. Cassez le barrage, tirez sur les mouches et le troisième engrenage. Continuez de tirer sur les mouches en allant à l'arrière-plan.

Évitez les missiles qui viennent par la gauche et tirez sur les mouches qui sortent du vaisseau ennemi.

Tirez sur le vaisseau et faites tomber son aileron. De retour à l'avant-plan, faites attention aux nombreux ennemis. Le vaisseau vient devant vous et tirez sur l'hélice du bas jusqu'à qu'il s'éloigne de vous. Faites encore attention aux missiles, aux bombes et aux insectes. Le vaisseau revient encore. Eliminez le scientifique sur le pont. Vous allez à l'arrière-plan, tirez sur le haut du vaisseau jusqu'à qu'il disparaisse.

Resident Evil : Revelations

© Capcom 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

NEW GAME+

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MODE HELL

Terminer le jeu en Normal.

HYDRA SHOTGUN

Terminer le jeu en Normal ou plus.

LANCE-ROQUETTES INFINI

Terminer le jeu en mode Hell.

PERSONNAGES DU MODE COMMANDO

Morgan

Trouver la vraie sortie du niveau 21.

Norman

Trouver toutes les armes rares.

O'Brian

Terminer tous les niveaux en difficulté Abyss.

Raymond

Terminer tous les niveaux en difficulté Chasm.

TENUES DU MODE COMMANDO

Tenues de Chris

Tenue #1 (neige)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (bateau)

Atteindre le niveau 30.

Tenues de Jessica

Tenue #1 (neige)

Atteindre le niveau 10.

Tenue #2 (bateau)

Terminer tous les niveaux en difficulté Trench.

Tenue #3 (Terragrigia)

Atteindre le niveau 40.

Tenues de Jill

Tenue #1 (bateau)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (plage)

Terminer le premier niveau Commando.

Tenues de Keith

Tenue #1 (neige)

Terminer les épisodes 4 à 6.

Tenue #2 (QG)

Terminer 50 missions.

Tenues de Parker

Tenue #1 (bateau)

Terminer les épisodes 1 à 3.

Tenue #2 (plage)

Atteindre le niveau 20.

Tenue #3 (Terragrigia)

Obtenir une arme rare.

Tenues de Quint

Tenue #1 (neige)

Terminer 100 missions.

Tenue #2 (QG)

Atteindre le niveau 50.

📌 COULEURS DU MODE COMMANDO

Nom en bleu

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Trench.

Nom en vert

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Chasm.

Nom en rose

Obtenir le rang S sur toutes les missions du mode Commando en difficulté Abyss.

📌 DIFFICULTÉS DU MODE COMMANDO

Difficulté Trench

Terminer tous les niveaux Commando en difficulté Chasm.

Difficulté Abyss

Terminer tous les niveaux Commando en difficulté Trench.

📌 NIVEAUX DU MODE COMMANDO

Niveaux 1 à 7

Terminer les épisodes 1 à 3.

Niveaux 8 à 12

Terminer les épisodes 4 à 6.

Niveaux 13 à 17

Terminer les épisodes 7 à 9.

Niveaux 18 à 20

Terminer les épisodes 10 à 12.

Niveau bonus 21

Terminer le jeu.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

L'Aventure principale

Episode 1 : Dans les profondeurs

Introduction : Queen Zenobia (Jill et Parker)

Progressez jusqu'à la première porte conduisant à l'intérieur du paquebot. Faites sauter le verrou en tirant simplement dessus. Entrez puis traversez cette première pièce. Suivez les couloirs et escaliers. Dans cette pièce, l'ombre d'un zombie passe furtivement. Traversez pour accéder à un nouveau couloir et poursuivez jusqu'à un cadavre émergeant soudainement des conduits en hauteur.

Prenez à gauche, suivez à nouveau un couloir, continuez tout droit en direction des casiers et fouillez celui situé à l'extrême droite pour y récupérer une herbe.

Prenez ensuite la porte proche des casiers pour entrer dans une pièce avec distributeurs de boissons. Dirigez-vous vers la sortie de cette pièce mais récupérez les munitions pour pistolet à gauche juste avant la porte de sortie. Dans la

cuisine, un cadavre vous accueille sur la table. Soulevez la bouche d'égout au milieu de la pièce pour combattre votre premier adversaire. Fin de ce prologue.

Partie 1 : la Plage (Jill et Parker)

L'objectif de cette étape sera d'analyser les morceaux de cadavres de mollusques mutants dispatchés sur la plage, ce à l'aide de votre scanner (ou genesis) flambant neuf, dans le but d'atteindre les 100% requis, mission confiée par votre chef. Les deux premiers se trouvent pour ainsi dire sous vos yeux, l'un derrière l'autre. Dans le second, vous trouverez un agent de mutation.

Poursuivez légèrement à gauche vers deux barques couchées sur le dos pour récupérer au passage les munitions de pistolet. Revenez sur vos pas pour attraper de nouvelles munitions à l'extrême droite du décor au niveau de l'amas de pneus et planches de bois. Repassez à côté du premier bout de cadavre analysé et poursuivez vers un nouveau morceau de chair accroché en hauteur (à gauche de la cabane). Récupérez les munitions pour pistolet devant la cabane.

Continuez vers la mer et essayez d'analyser le gros cadavre, action qui aura pour conséquence de le réveiller. Affrontez-le puis analysez sa dépouille, son point faible étant sa bouche. N'oubliez pas de récupérer l'herbe qui se cachait derrière lui.

Empruntez le tunnel avec un nouveau petit morceau de chair à analyser. A la sortie du tunnel, un nouveau mutant vous attend. Analysez-le une première fois pour le faire exploser, puis une seconde dans le but de récupérer les données.

Continuez votre route à droite pour prendre les munitions puis, un peu plus loin dans la barque, une grenade à main. A droite de cette barque, vous apercevrez un nouvel élément organique à passer au scan. Continuez votre route en descendant vers la plage, entrez dans l'eau et tournez à droite entre les rochers pour suivre un petit chemin qui vous amènera vers l'ultime morceau situé sur la roche. Refaites le chemin inverse pour retrouver votre chef.

Au niveau de la cabane, un mollusque vous attaque. Tuez-le et rejoignez le chef qui vous demandera ensuite de retourner au QG.

Partie 2 : Queen Zenobia (Jill et Parker)

Retour au niveau de la bouche d'égout de la cuisine sur le Zenobia après la défaite de la première créature du jeu. Analysez le cadavre de ce dernier, puis celui sur la table. Vous trouverez également diverses munitions dans cette pièce en utilisant le scanner. Retournez ensuite dans la salle aux distributeurs pour récupérer de nouvelles munitions à l'aide du scanner.

Sortez de la pièce en revenant sur vos pas, passez par la cuisine et prenez la porte de gauche pour descendre dans les cales. Suivez le couloir et continuez tout droit vers la porte blindée pour entrer en contact avec Chris. Vous devez maintenant récupérer la clé. Pour cela, revenez légèrement sur vos pas et prenez la première porte à gauche avant d'atterrir dans la cage d'escalier.

Montez et saisissez l'herbe avant d'ouvrir la porte. Suivez le couloir et trouvez des munitions via le scanner dans le cul de sac à droite. Reprenez votre route en entrant dans la cabine de couchage et attrapez les munitions à droite via le scanner. Traversez-là pour entrer dans la salle de bain. Tuez le zombie et scannez-le en oubliant pas de prendre les munitions au fond à gauche, toujours grâce à votre Génésis.

Entrez dans la seconde cabine de couchage et scannez au fond à gauche pour découvrir des munitions. Sortez pour vous diriger vers une porte dans le couloir, juste en face de la fenêtre brisée. Cette porte est fermée pour le moment. Continuez dans le couloir et entrez par la porte du fond, celle située à votre droite étant fermée à clé.

Continuez votre route jusqu'à assister à un meurtre sanglant de l'autre côté de la vitre du laboratoire. Des munitions pour pistolet se trouvent juste à droite dans le casier.

Poursuivez pour pénétrer dans le labo. Les deux zombies dégustent tranquillement leur fraîche victime. Profitez de l'occasion pour les prendre par surprise et les tuer. Pensez à scanner leurs corps puis utilisez le Génésis pour faire

apparaître la clé et des munitions en passant la salle au peigne fin.

Sortez, revenez sur vos pas et tuez la créature qui sort du conduit. Pensez à la scanner. Continuez en montant les escaliers puis utilisez la Clé " quartiers équipage " via la première porte à gauche. Vous voici dans la laverie, à passer au scanner également.

Récupérez munitions et grenades à main avant de combattre et scanner un zombie sortant d'une machine à laver. Sortez, prenez à gauche pour vous rapprocher de Chris et préparez-vous à affronter et scanner successivement trois créatures en passant par la cabine 1, la salle de bain puis la cabine 2.

Regagnez la pièce retenant Chris prisonnier pour déverrouiller enfin la porte et entrer. Fin de l'épisode 1.

Episode 2 : Double Mystère

Partie 1 : Les Montagnes enneigées d'Europe (Jessica et Chris)

Vous retrouvez le duo Chris/Jessica dans un environnement froid et neigeux en Europe, l'objectif étant de rejoindre la carcasse d'un avion qui vient tout juste de s'écraser. Pensez à utiliser le Scanner à votre droite, à proximité de la queue de l'avion et non loin des réacteurs afin de découvrir de nouvelles munitions. Ensuite, analysez le corps du cadavre qui se trouve dans le cockpit histoire de récupérer le plan de vol.

Sortez du cockpit et dirigez-vous vers la mine en brisant les caisses sur votre passage dans le but de récupérer l'herbe et les munitions dont vous allez avoir rapidement besoin face aux premiers adversaires, juste après ouverture de la grille. Vous serez confronté à une première attaque de loups contaminés suivie d'une seconde un peu plus loin au niveau des ponts.

Pensez à scanner les parois et à briser les caisses sur votre chemin pour engranger des munitions supplémentaires. Pas de réelles difficultés face à ces ennemis qu'il vaut mieux cibler à distance.

Récupérez ensuite le leurre arme biologique et les munitions puis poursuivez votre route. Vous voilà dans une cavité de la grotte infectée de Loups. Ne perdez pas de temps et faites usage de votre fusil à pompe pour plus d'efficacité. Utilisez votre scanner et attrapez les items (herbe, leurre et munitions) disséminés dans la grotte.

Poursuivez vers la sortie en oubliant pas de récupérer l'herbe verte, les grenades, et les munitions cachées dans les caisses. Une fois sur la corniche, poursuivez jusqu'à ce que le sol se dérobe sous vos pieds. Votre personnage est blessé et va devoir se défendre seul jusqu'à l'arrivée de Jessica ! Vous êtes à terre avec un couteau et un pistolet pour seules armes, le fusil à pompe n'étant pas utilisable dans ces conditions.

Vous allez devoir tenir en utilisant votre pistolet et en pensant à absorber une herbe génératrice à chaque fois que cela sera utile. Vous en aurez en effet très probablement besoin...Servez-vous aussi des leurres qui vous donneront un peu d'aire face aux assauts répétés des créatures. Sortez enfin de l'endroit en empruntant l'échelle qui vous mènera à la fin cette première partie.

Partie 2 : La Cabine d'invité du Queen Zenobia (Jill et Parker)

Vous voici seul et dans la peau de Jill qui se réveille dans une chambre à l'intérieur du Zénobia. La porte étant verrouillée, dirigez-vous vers la salle de bain en poussant le meuble obstruant le passage. Une fois à l'intérieur, videz la baignoire pour récupérer un tournevis. Ressortez après avoir récupéré l'herbe et utilisez l'esquive pour éviter le combat avec un zombie.

Dirigez-vous ensuite vers le boîtier placé à côté de la porte de sortie. Un premier puzzle vous y attend. Otez les quatre vis sur l'écran tactile en vous aidant du stylet pour plus de précision. Il vous suffit de rétablir le courant en plaçant les petites diodes aux bons endroits, à savoir sur les emplacements en surbrillance. Sortez tout de suite après pour éviter l'assaut du zombie.

Une fois arrivé dans le couloir, partez sur votre droite pour regagner un hall. Prenez à droite et ouvrez la première porte qui vous mènera à une salle de bain. Attrapez l'herbe verte et ressortez immédiatement pour fuir le zombie qui se cachait dans une cabine. En sortant, partez à droite pour ouvrir la seconde porte. Suivez le couloir, ouvrez le mécanisme contenu dans le tableau en face de vous, puis tournez à gauche afin de ne pas rencontrer le zombie qui vient de passer devant vous sans vous apercevoir. Vous arrivez maintenant dans une chambre contenant plusieurs munitions ainsi qu'une arme accrochée au mur mais impossible à récupérer pour le moment.

Ressortez pour rejoindre la porte se situant en face de vous.

Suivez le couloir, atteignez la pièce contenant des vitrines d'exposition et évitez le zombie en train de s'alimenter au sol en passant à droite. Poussez le meuble et ouvrez la porte. Descendez et allez retrouver Parker en prenant à gauche en bas des escaliers.

Vous allez désormais devoir trouver des armes. Pour cela, suivez Parker qui vous donnera des leurres. Traversez les deux pièces successivement en dirigeant les adversaires vers vos leurs. Pensez à récupérer l'herbe verte durant ces phases.

Poursuivez ensuite tout droit et récupérer le kit de personnalisation avant de pénétrer dans la pièce à gauche. Récupérez vos armes et accédez pour la première fois au coffre qui vous permettra d'entreposer votre arsenal mais aussi de le modifier durant la quête. Equipez de suite votre pistolet avec l'amélioration fraîchement récoltée.

Désormais à nouveau muni du Scanner, pensez à passer au crible les lieux visités durant cette seconde partie, cadavres compris. En sortant de la pièce, avancez tout droit jusqu'à la chambre dans laquelle Parker était enfermé pour récupérer une grenade grâce au scanner.

Revenez sur vos pas et dirigez-vous vers le pont. Traversez les deux pièces en tuant les zombies et en jetant un oeil au livre sur la botanique des plantes médicinales. Sortez pour atterrir dans un couloir avec un nouveau kit de personnalisation à découvrir sur un meuble via le scanner. Partez à gauche pour regagner la salle à manger dans laquelle vous avez retrouvé Parker précédemment. Fouillez et scannez la pièce afin de récupérer de nouveaux items après avoir tué le zombie.

Remontez et affrontez les zombies de la salle aux vitrines. Attention, l'un d'eux tombe subitement du plafond à gauche. Pensez à scanner les cadavres et la pièce dans son ensemble. Reprenez votre route en suivant les couloirs et en scannant une bibliothèque sur votre gauche pour obtenir de nouvelles munitions. Continuez toujours en direction du pont, traversez le hall en abattant les deux zombies, puis prenez la porte de droite.

Vous voilà devant la porte cadénassée. Faites simplement sauter le verrou en tirant dessus puis entrez. Récupérez les munitions en face de vous et filez vers l'ascenseur à droite. Une fois à l'intérieur, sélectionnez la destination du pont. Pénétrez dans la pièce suivante, fouillez bien les casiers et scannez pour obtenir des cartouches pour fusil et pistolet ainsi qu'une plante.

Rejoignez ensuite le pont. Scannez le mur à l'extrême gauche pour trouver une grenade à main et récupérez l'étui pour balles de pistolet sur les consoles de commande. Regardez enfin les commandes de contrôle hors d'usage pour passer au chapitre suivant.

Episode 3 : Le Fantôme de Veltro

Partie 1 : Terragrifa (Jessica et Parker)

Dans cette première partie, vous effectuez un petit retour en arrière afin de comprendre les différentes composantes du scénario. Vous entrez dans la salle de conférence d'un Building qui vous permettra de récupérer les très nombreuses munitions, herbe, et grenade pour vous préparer au rude combat du hall, face à une armée de Hunters. Entre deux exécutions, pensez à récupérer munitions et objets divers, assez nombreux dans cette zone.

Une fois la pièce nettoyée, suivez Jill qui vous conduira à l'ascenseur. Progressez en tuant un Hunter dans un premier

petit bureau puis allez jusqu'au bout du couloir, franchissez la barrière pour récolter plusieurs munitions et herbes. Attention, un autre hunter vous attend, lequel sera rejoint rapidement par deux autres. Pénétrez ensuite dans le grand bureau et affrontez le Hunter puis, en sortant, récupérez le fusil à pompe M3 situé sur votre droite.

Continuez à droite, allez tout au fond du couloir et ouvrez la porte de droite pour engranger plusieurs items incluant un document, la chart du FBC. Ressortez en vous méfiant de l'attaque par surprise d'un Hunter. Poursuivez jusqu'à atteindre une petite salle bourrée d'items (munitions, herbe, grenade) dans les casiers.

Empruntez la porte de sortie pour vous retrouver face à un nouvel adversaire. Enjambez la barrière avant de combattre deux nouveaux Hunters. Continuez votre progression jusqu'à une cage d'escalier. Atteignez le sixième étage et attrapez une nouvelle herbe au passage.

Une fois au 6ème, dirigez-vous vers la porte à double battant sans omettre de récupérer de nouveaux items situés dans le cul de sac à gauche de la porte. Vous arrivez ensuite dans une pièce regroupant plusieurs bureaux compartimentés. Des munitions (pensez à ouvrir les casiers) sont cachées un peu partout. Passez une nouvelle barrière qui vous conduira également à de nouveaux adversaires.

Sortez de la pièce et accédez à un couloir au bout duquel se trouve un rideau métallique qui, une fois franchi avec l'aide de Jill, vous permettra de vous mettre à l'abri d'une attaque massive de Hunters.

Continuez votre chemin et récupérez une grenade et des munitions. Vous aboutissez dans une pièce truffée de cartouches et d'une plante verte qui vous conduira à l'ascenseur. Appelez ce dernier et tenez votre position jusqu'à son arrivée face à une horde de hunters. Préférez la mitraillette pour plus d'efficacité au corps à corps. Montez finalement dans l'ascenseur en restant sur vos gardes jusqu'à la fermeture des portes. Rendez-vous cette fois à l'hélistation pour grimper dans l'hélicoptère dans le but de passer à la seconde partie de ce chapitre.

Partie 2 : Retour au présent sur le pont du Zenobia face à Raymond (Jill et Parker)

Retour sur le pont dans la peau de Jill. Descendez et prenez la porte puis trouvez la porte marron en prenant garde au zombie qui tentera de vous arrêter. Vous y trouverez la clé barre ainsi que des munitions, grenades, un document et un kit de personnalisation. Ressortez et introduisez-vous dans la pièce du fond grâce à la clé fraîchement débusquée. Récupérez les deux documents et les munitions contenues dans ce salon, ainsi que le plan intérieur haut et un emblème.

Allez ensuite vous faire plaisir en admirant le corps en décomposition assis sur le fauteuil au fond de la pièce. En le scannant, vous y trouverez des munitions supplémentaires. Revenez enfin sur vos pas afin de regagner la salle de transmission en remontant, puis en passant successivement le pont, le vestiaire habité par un zombie, puis l'ascenseur. Choisissez de descendre dans les cabines du bas.

Une herbe puis un zombie sorti du coffre sur votre gauche vous accueillent à cet étage. Déverrouillez la porte et affrontez un énième zombie avant de vous laisser glisser vers la première bibliothèque ou " sala di lettura " comme indiqué sur le panneau, puis la seconde dans laquelle deux mutants vous accueilleront chaleureusement. Pensez toujours au scan des cadavres.

Prenez ensuite à gauche en sortant dans la direction de la salle à manger, peuplée de quelques créatures plus redoutables car susceptibles de vous atteindre à distance. Ne leur laissez pas le temps d'armer leurs bras lanceurs de projectiles, abattez-les de suite. Montez et courez récupérer le fusil dans la chambre en utilisant l'emblème acquis précédemment. Attention, un zombie se jettera sur vous sans prévenir dès l'obtention de l'arme. Pensez à prendre les munitions et retournez dans la salle à manger pour ouvrir la porte centrale avec votre clé barre.

Vous accédez désormais au hall principal du paquebot. Grimpez d'un étage pour atteindre une porte qui vous mènera jusqu'à un nouveau portail avec ouverture rotative. Récupérez herbe et les munitions dans les casiers et approchez-vous du point d'eau pour scanner les trois morceaux de chair sur l'amas de matière organique. Dirigez-vous vers la porte pour résoudre le puzzle puis, après avoir ôté les vis, reliez les circuits entre eux pour débloquer la porte. Utilisez le stylet qui vous apportera d'avantage de précision dans les mouvements. Entrez ensuite dans la pièce et

récupérez un kit de pièces personnalisées. Activez ensuite le purificateur de bassin puis revenez sur vos pas.

Retournez dans le grand hall circulaire, descendez tout en bas et récupérez un kit de personnalisation contenu dans un tableau.

Remontez et dirigez-vous maintenant vers la porte en face des escaliers. Vous tombez sur une porte close mais Parker vous invite à lire un mot placardé juste à côté, vous indiquant de vous rendre au pont promenade. Redescendez et filez tout droit vers la porte en face des escaliers. Après avoir traversé le sas, descendez pour récupérer des munitions cachées dans une caisse. Poursuivez votre route en prenant la porte à gauche au-dessus des escaliers. Récupérez ensuite le fusil M40A1 puis les munitions. Ouvrez enfin le coffre de personnalisation pour upgrader vos armes avec les derniers kits récupérés.

Entrez dans la pièce suivante et attrapez les munitions et l'herbe verte sur votre chemin, avant d'affronter un mutant lanceur de projectiles. Optez pour le fusil à lunette pour abattre à distance ce nouvel adversaire, puis un zombie. Continuez sur la passerelle et tournez à gauche pour ouvrir un rideau métallique.

Atteignez la pièce en face de vous afin de libérer un mini-boss en tirant sur le cadenas bloquant la porte. Ce dernier sera rapidement rejoint par plusieurs zombies. N'hésitez pas à les attirer vers les extincteurs afin de les faire exploser, action qui rendra le boss plus fragile face à vos tirs. Utilisez le fusil à pompe au corps à corps et le fusil à lunette lorsque vous aurez un peu de champs. Plusieurs munitions se trouvent dans la zone, pensez à les récupérer. Une clé bouée sera libérée par le boss après un très long affrontement.

Retournez dans la pièce qui le retenait prisonnier pour récupérer des items et le journal de l'officier.

Redescendez ensuite, faites usage de la clé bouée en l'insérant dans une double porte. Vous devrez y résoudre un nouveau puzzle, toujours en reliant les différents points lumineux. Vous pouvez maintenant pénétrer dans l'ascenseur en choisissant de rejoindre la " proue ". Dans cette pièce, pensez à scanner puis à récupérer les nombreuses munitions et l'herbe verte.

Regagnez ensuite l'ascenseur pour vous diriger cette fois vers le " pont promenade ". Franchissez à nouveau la double porte puis continuez tout droit et au fond à droite pour ouvrir la porte verrouillée jusque-là. Scannez les caisses dans la petite pièce et récupérez un étui pour cartouches de fusil. Un kit de pièces personnalisées est également présent un peu plus loin sur une table. Empruntez ensuite les escaliers et suivez le chemin en continuant toujours tout droit puis revenez dans le grand hall circulaire afin d'emprunter les escaliers et la porte située derrière la pendule géante. Fin de ce chapitre 3.

Episode 4 : Un cauchemar revisité

Partie 1 : Retour sur le Queen Zénobia (Jill et Parker)

Retrouvez Jill et Parker dans la salle de contrôle du Zénobia, avec plusieurs items à récupérer. Pensez à utiliser le scan. Il va falloir ensuite réactiver la salle des machines. Sortez pour retrouver Raymond qui vous remettra la clé ancre en fer.

Prenez à droite, ouvrez la première porte puis montez. Tournez à nouveau à droite, ouvrez la porte pour accéder enfin au portail à ouverture circulaire en direction du bassin pollué par la matière organique, sautez dans l'eau et plongez. Nagez jusqu'au bout de la galerie en visant l'échelle. Utilisez ensuite votre scanner pour récupérer les données d'un morceau de chair et faire apparaître des munitions. Attrapez au passage le kit de personnalisation puis continuez pour débusquer de très abondantes grenades et munitions, puis un kit de pièces de personnalisation illégales. Scannez un nouvel élément organique et revenez sur vos pas en plongeant.

Sortez de la galerie en nageant et prenez la première à droite dans le but d'attraper des munitions supplémentaires. Revenez et poursuivez tout droit pour récupérer une nouvelle échelle. Scannez le morceau de chair puis grimper sur la grande échelle. Ramassez les munitions ainsi que l'étui de balles pour mitraillette.

Sautez ensuite dans l'eau et revenez sur vos pas afin de retrouver le grand hall circulaire et d'équiper vos nouvelles pièces de customisation en faisant usage du coffre. Pensez à booster au maximum les capacités de votre fusil à pompe pour la suite des événements. Descendez ensuite pour faire usage de votre clé d'Ancre, qui vous permettra d'entrer dans le Casino. Dirigez-vous vers la fontaine puis contournez-la afin de regarder le rapport du personnel.

Prenez l'escalier à votre droite et rétablissez le courant juste avant de scanner la poitrine de la jeune femme pour récupérer des munitions. Descendez et dirigez-vous vers les machines à sous sur votre gauche afin de récupérer un étui pour balles de pistolet. Allez ensuite presser l'interrupteur de la fontaine, action qui entraînera la transformation de l'eau en sang et engendrera une attaque de poissons mutants. Débarrassez-vous de ces bestioles et récupérez le jeton que l'un d'entre eux fera apparaître après sa mort.

Insérez ensuite le jeton dans une machine à sous dans le but de récupérer suffisamment de pièces, que vous devrez ensuite placer sur le plateau de la jeune femme à l'endroit où vous avez rétabli le courant. Préférez la machine à sous située dans la rangée de droite pour un résultat plus rapide. Profitez-en pour attraper l'herbe verte. Ajoutez trois pièces de bronze, deux d'argent et quatre d'or pour obtenir la quantité demandée.

Vous pouvez désormais emprunter la porte pour passer dans les cales après avoir récupéré et scanné les items et le kit de personnalisation disséminés dans la pièce. Pensez aussi à équiper vos armes avec le nouveau kit de personnalisation.

Suivez les galeries pour accéder à un ascenseur. Un nouveau kit de personnalisation vous attend dans cette pièce. En vous rendant à la console de commande, vous constaterez l'absence de la clé. Pour la trouver, commencez par pousser la porte double métallique puis résolvez un nouveau puzzle avec votre stylet. Prenez l'ascenseur puis allez à droite. Tuez le zombie et scannez-le avant de prendre la porte au fond à gauche qui vous conduira dans la pièce aux machines à boissons. Deux zombies apparaissent, débarrassez-vous d'eux avec le fusil à lunette.

Dirigez-vous maintenant vers les cuisines et scannez le cadavre sur la table et la pièce dans son ensemble avant de récolter de nouvelles munitions.

Sortez puis filez tout droit vers la porte contenant une petite lucarne. Regardez à l'intérieur et entrez dans le but de tuer le zombie et de récupérer un nouveau kit de personnalisation.

Sortez et partez à gauche pour récupérer l'étage supérieur en prenant garde à la créature qui vous attend après la porte. Scannez ensuite les environs pour amasser de nouvelles munitions. Traversez la première cabine puis la salle de bain dans laquelle un nouveau mutant tentera de vous arrêter. Poursuivez ensuite et déverrouillez la porte grise avec votre clé ancre en fer. Récupérez les munitions, la grenade et l'herbe verte dans la cabine avant d'entrer dans une pièce contenant la mitraillette MP5, des munitions et un nouveau coffre. Customisez votre mitraillette et revenez sur vos pas.

A la sortie de la cabine, prenez à gauche puis à droite, entrez dans la chaufferie et prenez de nouvelles munitions, notamment à l'aide du scanner. Sortez et poussez la porte à droite, continuez jusqu'au labo à l'intérieur duquel vous trouverez un document concernant Rachael, laquelle faisant ensuite une apparition pour le moins remarquée derrière la vitre.

Revenez sur vos pas et préparez-vous à combattre une première fois la jeune femme dans sa forme mutante. Deux rafales de mitraillette suffiront à la faire fuir. Continuez et récupérez cette-fois la clé ascenseur. Vous rencontrerez un nouveau zombie à scanner. Prenez ensuite la seconde porte à droite pour rejoindre la "belle" Rachael dans la salle de bain. Attention cependant car un second zombie viendra lui prêter main forte.

Continuez et exterminatez une première créature avant de combattre à nouveau Rachael qui fuira cette-fois encore. Reprenez votre route, traversez la cuisine dans l'optique de combattre pour la 4ème et dernière fois la mutante ainsi que deux zombies, avec l'aide de Parker. Pensez à utiliser vos leurres et vos grenades qui, bien combinés, vous permettront de vous débarrasser très vite des trois adversaires.

Une fois décédée, Rachael vous livre alors la clé ascenseur après passage au scan. Sortez et dirigez-vous vers l'ascenseur qui vous reconduira dans la pièce au monte-charge, lequel sera désormais utilisable grâce à la clé fraîchement récupérée. Fin du 4ème chapitre.

Episode 5 : Des secrets dévoilés

Partie 1 : Valkoinen Mökki (Jackass et Grinder)

Débutez cette partie avec une équipe inédite composée de Jackass et Grinder. Récupérez des munitions puis, un peu plus bas, un tournevis, en utilisant votre scanner. Continuez en amassant l'herbe et les munitions sur votre route, jusqu'à un nouveau puzzle qui ne vous posera aucun problème particulier. Entrez, scannez, récupérez les objets et déverrouillez la zone grâce aux commandes de la console. L'occasion de visionner un film issu d'une caméra... Ressortez et prenez la porte au fond du couloir.

Récupérez et scannez le lieu pour obtenir les munitions, des grenades, un manifeste et, surtout, le jeton de sécurité pour clore cette courte première partie.

Partie 2 : Passage de la cale ou monte-charge du Zénobia (Jill et Parker)

Vous récupérez la partie aux commandes de Jill, juste après la descente du monte-charge.

Empruntez la porte de sortie et évoluez jusqu'à la chambre de contrôle. Une fois à l'intérieur, pensez à scanner le sol et à utiliser le coffre pour améliorer vos armes, puis interagissez avec la console avant de quitter la pièce. Vous allez devoir rétablir l'électricité en regagnant la salle des machines.

Sortez et fracassez les caisses sur votre chemin pour obtenir de nouveaux objets. Avancez progressivement en prenant garde aux monstres aquatiques à abattre au fusil à pompe et à scanner avant leur mort, leur corps ayant tendance à disparaître très rapidement.

Pensez également à vous servir du scanner pour visualiser les monstres marins invisibles lorsque immergés sous l'eau. Récupérez aussi les munitions et l'herbe au passage. Dirigez-vous ensuite vers la grille pour récupérer la salle des machines à l'étage, après avoir scanné la bouche d'aération contenant des munitions.

Une fois dans la salle, approchez-vous de l'appareil de démarrage pour constater qu'il ne fonctionne pas. Tirez le levier sur votre droite puis récupérez la plante verte et lisez la note sur le mur. Faites demi-tour, descendez dans la partie immergée, tournez de suite à droite après la grille, puis passez la seconde grille à droite pour accéder à la partie basse de la salle des machines.

Allez récupérer le kit de pièces personnalisées à droite puis, un peu plus loin, le plan du bateau placardé sur le mur avant la porte. Passez la porte puis dirigez-vous vers le mécanisme après avoir récupéré les munitions sur votre gauche. Il manque un rouage que vous allez devoir chercher.

Prenez à droite en prenant garde aux monstres marins que vous pourrez toujours visualiser en utilisant votre scanner. Equipez-vous du fusil à lunette pour abattre les plus petits puis de la mitraillette pour les plus imposants et pensez à les passer au scan avant de les achever.

En bas des escaliers, partez à droite et récupérez les munitions sur votre route. Utilisez votre scanner pour amasser des cartouches au fond du couloir, revenez sur vos pas et prenez une porte au fond à droite. Un zombie vous attend dans cette pièce, battez-le et scannez-le avant de récupérer une nouvelle arme, la mitraillette Aug, et un kit de personnalisation.

Sortez puis rejoignez l'escalier au fond à gauche en vous méfiant du monstre marin. Brisez la caisse afin d'attraper une grenade à choc puis ouvrez la porte dans le but d'abaisser un second levier dans cette pièce. Récupérez ensuite un étui pour balles de mitraillette et interagissez avec la console pour découvrir qu'il manque aussi une clé. Faites le tour de la passerelle et aller abaisser une seconde fois le premier levier avant de sortir juste à côté de ce dernier.

Descendez et prenez la première porte à gauche, traversez la pièce et atteignez la zone jusque-là inaccessible, puis récupérez les items et le rouage. Utilisez votre scanner pour découvrir de nouvelles munitions, tournez la vanne et revenez sur vos pas. Deux monstres marins ont fait leur apparition, utilisez votre scanner et tuez-les à la mitraillette.

Sortez, partez à droite puis filez vers la première grille à gauche en évitant le zombie. Rejoignez Parker dans la chambre de contrôle pour échanger quelques mots avec lui, puis revenez à nouveau sur vos pas. Tuez et scannez le premier zombie, prenez une première puis une seconde fois à droite par la seconde grille, elle aussi gardée par un zombie. Regagnez le mécanisme et placez-y votre rouage. Appuyez ensuite sur l'interrupteur et récupérez la clé de démarrage à l'intérieur, puis descendez sur votre droite.

En retournant dans l'eau, méfiez-vous de plusieurs monstres aquatiques qui vous attendent. Allez les débusquer et remontez sur la passerelle afin de les électrocuter avec une grenade à choc. Pensez à les scanner.

Retrouvez ensuite Parker à l'étage pour activer les deux clés simultanément, action qui aura pour conséquence que de vous piéger à l'intérieur de la pièce, qui va se remplir peu à peu d'eau jusqu'à vous immerger. Fin de cette seconde partie.

Partie 3 : Le site du crash (Jackass et Grinder)

Vous retrouvez ici Grinder et Jackass sur le site du Crash. Avancez et exterminatez les loups se dressant sur votre route en pensant bien à les scanner avant de les achever. Optez pour le fusil à pompe. Vous arrivez au site du crash, sur lequel vous vous retrouvez face à des Hunters invisibles.

Avant leur attaque, utiliser le scanner pour trouver plusieurs items. Restez en retrait de votre équipier afin d'anticiper les assauts des mutants. Essayez de rester immobile histoire de ne pas vous faire surprendre. N'hésitez pas, après leur mort, à vous déplacer dans la zone dans le but de récupérer des munitions et une plante verte. Entrez ensuite dans ce qu'il reste de l'épave pour insérer votre jeton de sécurité dans l'ordinateur. Fin de l'épisode 5 après une longue séquence cinématique.

Episode 6 : Le chat et la souris

Partie 1 : Débarquement sur le Zénobia (Jessica et Chris)

Retour sur le Queen Zénobia, mais cette-fois avec Jessica et Chris, venus récupérer leurs collègues, Jill et Parker. Eloignez-vous de l'héliport et prenez à droite puis à gauche pour pénétrer dans le Zénobia. Ramassez les munitions, attrapez ensuite le plan intérieur puis entrez dans l'ascenseur. Sortez et filez tout droit puis à droite vers la première porte en évitant les zombies. Pensez à scanner la zone puis montez les escaliers et poursuivez votre route jusqu'à aboutir au grand hall circulaire du zénobia.

Continuez tout droit et prenez la grande porte pour entrer dans le casino en récupérant les plantes sur votre chemin puis à l'intérieur de la salle de jeu. Vous allez maintenant devoir affronter deux abominables créatures. Dès leur entrée dans la pièce, lancez une grenade qui permettra de les immobiliser un instant. Profitez de cette occasion pour les arroser de tirs à la mitraillette. Renouvelez l'opération pour les abattre assez rapidement, mais pensez à les scanner avant de les anéantir définitivement.

Récupérez ensuite la clé trident. Entrez maintenant dans la pièce à droite, récupérez les items et utilisez votre clé trident pour ouvrir la porte. Descendez, scannez puis tuez les éléments organiques et mutants et amassez de nouvelles munitions. Entrez dans la pièce suivante dans laquelle de nouveaux zombies vous attendent. Scannez les matières organiques et les zombies fraîchement exécutés, puis montez à l'échelle pour atteindre un conduit au sein duquel un sympathique zombie explosif vous attend.

Accédez à la zone du monte-charge et activez-le pour passer à l'étage inférieur. Vous devez à présent rejoindre la cale. Pour se faire, commencez par descendre du monte-charge en prenant à gauche jusqu'à la première porte qui vous amènera à la salle de contrôle. Attrapez les grenades avant de vous débarrasser des créatures qui vous attendent de l'autre côté. Quelques grenades devraient suffire.

Continuez en vous préparant à affronter et à scanner de nouveaux ennemis mineurs au cours de votre progression. Récupérez les munitions et abattez les adversaires dans la pièce qui contient la vanne de gaz puis sortez pour vous

mesurer à de nouveaux monstres, avant de vous diriger enfin vers la salle des machines. Fin de cette première partie.

Partie 2 : Passage de la cale (Jill et Parker)

Vous vous retrouvez dans la pièce désormais quasiment totalement immergée sous l'eau. Plongez pour récupérer un tuyau tout au fond à droite puis remontez jusqu'à la grille pour la forcer. Il faudra renouveler l'opération une seconde fois en attrapant un second tuyau non loin de l'entrée à côté de l'une des commandes, avant de pouvoir enfin forcer la grille. Longez le conduit et récupérez les munitions et l'étui à balles au passage, juste avant de sauter à nouveau dans une partie du bateau en proie à la montée des eaux.

Prenez la porte à droite avec pour objectif l'abaissement d'une cloison du Zénobia. Equipez-vous de votre grenade à choc pour terrasser un monstre aquatique au passage. D'autres créatures similaires vous attaqueront ensuite, jusqu'à ce que vous accédiez finalement à la salle de commande des cloisons. Pensez à briser les caisses avant d'y entrer pour récupérer l'herbe et les munitions. Après abaissement de la dite cloison, n'oubliez pas d'upgrader vos armes via le coffre avant de sortir de la pièce pour rejoindre le hall, votre nouvel objectif.

Continuez donc votre route en abattant deux zombies sur le chemin et utilisez une nouvelle fois le monte-charge. Attrapez l'échelle pour pénétrer dans les conduits afin d'aboutir dans la salle du casino puis dans le hall. Prenez à gauche et récupérez l'ascenseur. Une fois à l'intérieur de ce dernier, munissez-vous de votre fusil à pompe pour vous préparer à survivre à l'assaut d'un mini boss. Changez régulièrement de place histoire de ne pas vous faire surprendre par ses attaques sur les côtés.

Vous entrez dans la salle du boss, laquelle regorgeant de multiples items mais également d'un coffre qui vous permettra de changer d'armes pendant la bataille. Utilisez les grenades et les extincteurs pour affaiblir le monstre avant de l'arroser de tir au fusil à pompe et/ou de mitraillette. Opération à répéter jusqu'à sa mort. Scannez-le plusieurs fois et prenez l'échelle pour obtenir la carte d'accès Veltro, un journal de membre et de nouvelles munitions à découvrir grâce au scanner. Sortez et récupérez les munitions sur votre gauche et une plante un peu plus loin, avant d'accéder à un compteur électrique. Résolvez enfin le puzzle pour clore ce 6ème chapitre.

Episode 7 : Le Régia Solis (Jill et Parker)

Vous retrouvez Parker et Jill sur le Zénobia. Descendez pour récupérer l'ascenseur de la salle du boss. Sortez après l'arrêt impromptu de la cabine et partez à droite, puis descendez jusqu'à retrouver Raymond juste après les escaliers du hall circulaire. Poussez la grande porte et dirigez-vous vers la proue en sélectionnant cette destination dans le second ascenseur après vous être défait des Hunters.

Utilisez la carte d'accès Veltro pour récupérer un kit de personnalisations spéciale dans le coffre-fort, avant de regagner la proue. Prenez l'herbe mais faites attention aux nouveaux Hunters qui surgissent et qui vont continuer à vous harceler ainsi jusqu'à l'héliport, sur lequel vous pourrez récupérer des munitions et herbes notamment en brisant des caisses. Après la bataille, ouvrez le container.

Rejoignez maintenant la salle de contrôle pour expédier le drone. Quittez l'héliport et partez sur votre droite en suivant Parker. A partir de cet instant, vous avez très précisément 6 minutes pour remplir votre objectif, sous peine de partir en fumée avec le Zénobia. Sur votre route des hunters vont cependant vous compliquer la tâche. Pensez à récupérer des herbes et autres munitions dès que possible. Un coffre vous donnera également l'opportunité d'améliorer vos armes.

Utilisez le fusil à lunettes pour abattre les hunters à distance et avancez le plus vite possible en évitant les divers mutants jusqu'à une première porte, derrière laquelle vous attendent un mutant lanceur de projectile et un monstre explosif.

Prenez enfin l'ascenseur puis dirigez-vous vers l'échelle en prenant garde au lanceur de projectile et à Rachael, qui effectue là son grand retour. Descendez, récupérez des munitions et faufilez-vous entre les zombies (à exécuter au fusil à lunette si besoin) et autres pièges organiques avant de récupérer la lance-roquette précédent la sortie. Utilisez cette arme pour exploser le mini-boss. Récupérez le kit de pièces illégales après sa mort puis sortez.

Continuez, toujours en essayant de perdre le moins de temps possible avec vos assaillants. Vous arrivez enfin dans la salle des commandes pour achever ce 7ème chapitre.

Episode 8 : Mise à l'épreuve

Partie 1 : Survivre à la voie d'eau (Jill et Parker)

Toujours à bord du Zénobia qui vient d'être frappé par un tsunami, vous allez devoir aider Jill et Parker à survivre à une voie d'eau. Nagez et récupérez l'échelle puis attrapez ensuite des munitions et un kit de personnalisation avant de rejoindre la salle légèrement en hauteur, au sein de laquelle vous pourrez scanner et récupérer de nouvelles munitions

Revenez sur vos pas, traversez la passerelle et continuez tout droit en direction d'un coffre qui vous permettra de customiser vos armes. A côté de ce dernier, vous trouverez aussi une herbe après avoir scanné le lieu. Revenez en arrière, traversez à nouveau la passerelle puis prenez à gauche pour descendre par l'échelle. Plongez et poussez la porte en face de vous.

Dans la cage d'escalier, descendez jusqu'au dernier étage et prenez la porte. Dès que vous le pourrez, prenez un peu d'air puis poursuivez en vous méfiant d'un monstre marin très véloce. A votre gauche, sur une passerelle, se trouve un kit de pièces illégales. Trouvez une petite porte pour récupérer des munitions puis ressortez, nagez vers le haut et prenez à gauche au niveau de la passerelle pour aboutir à une porte qui vous mènera provisoirement vers l'air libre.

Prenez ensuite la première porte, récupérez un nouveau kit de personnalisation sur la citerne puis sortez pour aboutir à un couloir. Restez vigilant durant votre avancée afin de ne pas louper une sortie sous forme de bouche d'aération se situant au niveau du plafond. Prenez ensuite la première porte et reprenez votre souffle avant de poursuivre.

Continuez en esquivant les monstres marins qui tenteront de vous attraper au niveau de l'échelle. Arrivé dans la pièce au monte-charge, remontez toujours en évitant les mutants et afin de regagner la surface. Récupérez ensuite l'échelle vers le conduit. Vous allez désormais rejoindre le casino en aboutissant dans la petite pièce contenant un coffre à utiliser comme il se doit. Sortez pour terminer cette première partie.

Partie 2 : Opération sauvetage (Jessica et Chris)

Dans cette seconde partie, vous devrez évoluer jusqu'au Queen Zénobia aux commandes d'un overcraft équipé de deux mitraillettes, la mer étant truffée de serpents aquatiques mutants gigantesques. Vous disposez également d'un lance grenade. Pas de vrai technique face à ces assaillants si ce n'est d'arroser sans interruption les ennemis en prenant garde surtout aux projectiles. Servez-vous aussi des lance-grenades afin d'empêcher les ennemis d'approcher de trop près. Atteignez le Zénobia en un morceau pour achever cette partie 2.

Partie 3 : Les retrouvailles (Jill et Chris)

Le duo Chris/Jill se reforme sur le Queen Zénobia. Cette partie débute dans la petite pièce du Casino. Scannez puis récupérez les munitions et prenez l'échelle. Scannez à proximité du ventilateur pour récupérer de nouvelles munitions et continuez.

Nagez jusqu'à trouver une autre échelle et tuez le mutant aquatique avec une grenade à impulsion. Une fois dans la pièce au monte-charge, plongez à nouveau et descendez jusqu'au fond pour utiliser la clé Veltro dans la porte. Vous trouverez des munitions sur votre route, ainsi que plusieurs ennemis faciles à abattre. Pensez toutefois à reprendre votre souffle au plus tôt.

Poursuivez jusqu'à une échelle qui vous mènera à l'air libre très brièvement. Une fois sur la passerelle, prenez la seconde échelle pour retourner dans l'eau. Récupérez ensuite la première porte puis montez à la surface au niveau de la cage d'escalier afin de grimper à une nouvelle échelle.

Utilisez la clé trident que vient de vous donner Chris pour ouvrir la porte. Une fois dans la pièce, enjambez la fenêtre

brisée, scannez et récupérez les munitions et une grenade. Un coffre est également présent dans cette pièce. Au niveau des consoles, interagissez avec la machine qui vous demandera d'enregistrer votre empreinte personnelle. Retournez dans la pièce principale pour déverrouiller la porte à l'aide de cette empreinte. Récupérez le kit de pièces illégales et les munitions, avant d'entrer dans la pièce de stérilisation.

Un fois dans le sas, munissez-vous de votre fusil à pompe afin de repousser une attaque surprise. Il s'agit d'un nouveau genre d'adversaire équipé d'un bouclier. Attendez qu'il abaisse ce dernier pour lui tirer dessus et effectuez des allers retours incessants dans le sas pour éviter ses coups d'épée organique, ce jusqu'à ce que Chris vous vienne en aide. Pensez à utiliser également vos grenades s'il vous en reste en stock. Dans la salle du bas, plusieurs munitions vous attendent autour des aquariums. Vous y trouverez également un Magnum L.Hawk. Prenez ensuite l'ascenseur.

Scannez les matières organiques sur votre route, récupérez les munitions et ouvrez enfin la grande porte au bout du tunnel. Fin de l'épisode 8.

Episode 9 : Sans issue

Partie 1 : Retour sur le site du crash (Jackass et Grinder)

Vous êtes à nouveau sur le site du crash dans la peau de Grinder avec pour objectif que de retrouver le PC. Avancez jusqu'à la pièce principale en vous méfiant des deux hunters se dressant sur votre route. Récupérez les munitions, notamment en vous munissant du scanner, puis prenez l'ascenseur.

Vous voici dans une aire truffée de munitions, herbes et armes. Faites le plein avant d'activer les deux générateurs, action qui aura pour conséquence de libérer une armée de loups affamés et autres hunters. Deux lance-roquettes et un fusil à lunette sont disponibles, de même qu'un magnum en prenant l'une des échelles vers une plateforme. Après avoir repoussé la première attaque, réactiver le générateur qui a sauté et affrontez une seconde vague de mutants, composée notamment de Hunters invisibles. Pour sortir vainqueur de cet affrontement, déplacez-vous régulièrement et aidez-vous des barils explosifs.

Partie 2 : Le Laboratoire (Jill et Chris)

Vous allez cette-fois devoir neutraliser le virus en compagnie du binôme Jill/Chris. Utilisez le système de reconnaissance des empreintes pour pénétrer dans la pièce à votre gauche. De nombreux items et documents sont à récupérer.

Vous arrivez ensuite dans la salle des commandes. Pendant que Chris tente de craquer le code de la porte, récupérez de nouvelles munitions et une herbe puis entrez dans l'ascenseur après avoir personnalisé vos armes et notamment le Magnum, dans le coffre. Vous atteignez une pièce truffée de rayons infra-rouges mortels. Pour vous frayer un chemin jusqu'à l'interrupteur, utilisez le scanner qui vous permettra de suivre la bonne piste sans vous brûler.

Récoltez aussi les quelques munitions présentes à l'entrée. Revenez sur vos pas et prenez la porte de sortie pour aboutir dans une nouvelle pièce fréquentée par quelques monstres. Après leur extermination, prenez l'échelle pour attraper la grenade, les munitions et le kit de pièces illégales. Redescendez et empruntez la porte de sortie en utilisant la reconnaissance d'empreintes.

Scannez et récupérez les munitions et le plan du laboratoire avant d'activer les commandes à côté de la porte. Ressortez pour récupérer le prototype du vaccin et un document sur le cadavre proche de l'ascenseur, dans la salle aux rayons infra-rouges.

Repartez ensuite dans la petite pièce de commande pour injecter le virus après avoir activé le transfert des données juste en face de la porte. Récupérez enfin le code d'authentification qui vient d'apparaître sur la console.

L'ensemble de la zone va désormais être immergée. Regagnez la sortie à la nage en remontant jusqu'au sommet de la pièce aux rayons pour les éviter, puis en sortant par la fenêtre brisée, l'ascenseur étant endommagé.

Remontez puis utilisez l'échelle afin d'entrer le code d'accès dans l'ordinateur. Vous allez ensuite devoir affronter de nouveaux adversaires. Préférez l'utilisation du Magnum en prenant garde aux lanceurs de projectiles situés aux extrémités de la pièce. Fin de cet épisode 9.

Episode 10 : Réseau de Toiles

Partie 1 : Rendez-vous sur le Pont (Jessica et Parker)

Vous voici cette-fois aux commandes de Parker en binôme avec Jessica après la rencontre entre les quatre collègues dans le Casino sur le Zénobia. Vous allez devoir trouver le pont pour tenter d'empêcher le paquebot de chavirer. Prenez la grande porte en face des escaliers puis suivez la route toute tracée et ponctuée d'attaques de Hunters et d'un mutant à bouclier.

Prenez la grande porte et tuez les deux Hunters puis le second mutant avec bouclier pour accéder à l'ascenseur. A la sortie, prenez à gauche puis à droite afin d'utiliser la carte d'accès Veltro sur le panneau situé dans la pièce atteinte. Revenez sur vos pas et partez à gauche à l'opposé de l'ascenseur pour finir cette partie.

Partie 2 : Quitter le Navire (Jill et Chris)

Vous retrouvez Jill et Chris dans la salle de contrôle du virus. Votre objectif, rejoindre le pont avant pour monter dans l'hélicoptère qui vous y attend. Suivez votre équipier jusqu'à ce qu'une explosion vous sépare, vous obligeant à emprunter la première porte. Continuez pour tomber sur Parker blessé.

Vous allez désormais poursuivre votre route avec ce fardeau supplémentaire ralentissant considérablement votre progression. Continuez jusqu'à une fuite de gaz qu'il vous faudra couper en interagissant sur un interrupteur. Plusieurs zombies vous attaqueront ensuite. Rejoignez Chris qui va vous ouvrir la route face à de nouveaux adversaires.

Après une brève cinématique, vous retrouvez Jill confrontée à un compte à rebours lui laissant 5 minutes pour se sortir de cette mauvaise passe. Au cours de votre fuite, pensez à briser les caisses pour récolter des munitions et un kit de personnalisation et utilisez le coffre si besoin. Divers adversaires tenteront bien sûr de vous arrêter. Evitez-les autant que possible pour accéder au pont. Avant de boucler enfin ce chapitre, faites preuve de dextérité en évitant les canoës et autres barils explosifs se précipitant vers vous suite à l'inclinaison du navire en train de couler à pic. Fin du chapitre 10.

Episode 11 : Révélations

Partie 1 : Face au boss sur le Zénobia (Jill et Chris)

Préparez-vous à affronter un gigantesque boss sur le pont. Pour le vaincre, commencez par attaquer ses tentacules au fusil à pompe en évitant ses projectiles. Restez vigilant car le mutant vous lancera régulièrement ses fameux tentacules dessus. Pensez-donc à vous déplacer continuellement d'un bout à l'autre du pont, tout en récupérant les deux herbes vertes.

Durant cette phase, récupérez aussi les munitions que vous envoie de temps en temps le pilote de l'hélicoptère. Elles vous seront très utiles pour recharger le lance-roquette, terriblement efficace face aux tentacules. Une fois votre objectif accompli, l'hélicoptère vous récupérera afin de poursuivre le duel dans les airs à l'aide d'une mitrailleuse automatique et d'un lance grenade. Harcelez le monstre en essayant de devancer la sortie de ses membranes, histoire de ne pas vous mettre en danger. Vous devrez ensuite l'achever en visant sa gueule au lance-roquette, une simple formalité.

Partie 2 : Terragrigia, retour dans le passé (Jill et Parker)

Vous vous retrouvez dans le passé à Terragrigia et dans la peau de Parker faisant équipe avec Jill. Récupérez le premier ascenseur après avoir tué un hunter et amassé une plante verte. Allez ensuite secourir Raymond, blessé et en

proie à une attaque de Hunters.

Partez en direction de la salle de commandes avec Raymond à votre bras. Progressez toujours tout droit et récupérez un maximum d'herbes et munitions en chemin. Revenez sur vos pas en enjambant la barrière au fond du couloir après avoir déposé Raymond, ce dans le but de récupérer une herbe et des munitions. Puis récupérez ensuite la porte par laquelle vous êtes arrivé, l'objectif étant de trouver des bandages en regagnant la cage d'escalier.

Pour y parvenir, enjambez une seconde barrière un peu plus loin. Ensuite, montez jusqu'au 4ème étage après vous être défait d'un Hunter isolé. Au 4ème, des munitions vous attendent à l'entrée, sur votre gauche. Poursuivez par la grande porte pour accéder aux bureaux, infestés de Hunters mais également riches en munitions et herbes. Vous y trouverez aussi les fameux bandages.

Fouillez les casiers puis partez soigner et sauver Raymond, ce dernier étant à nouveau la cible de Hunters. Après avoir soigné Raymond, poursuivez jusqu'à l'ascenseur gardé par un énième Hunter. Récupérez l'herbe et les munitions puis entrez. A sa descente, de nouvelles herbes et munitions vous permettront de préparer l'affrontement à venir dans le hall, face aux Hunters venus en nombre. Après les avoir anéanti, entrez dans la salle de commandes. Fin de cette seconde partie et de l'épisode 11.

Episode 12 : Mort de la Reine

Partie 1 : Le Queen Dido (Jill et Chris)

Cette partie débute à l'entrée de l'épave du Queen Dido, le troisième bateau infecté. Entrez et récupérez les premières munitions et la plante. A cette profondeur, Jill doit utiliser une arme à découper la ferraille pour forcer les portes. Pour se faire, il vous suffit de suivre le chemin représenté sur l'écran tactile avec votre stylet, en rejoignant le point A au point B.

Entrez et continuez tout droit pour aboutir à une pièce contenant un kit de pièces illégales et une plante. Ressortez puis découpez la porte à droite. Continuez puis prenez à gauche juste après la scène montrant un mollusque engloûtir un cadavre flottant. Vous trouverez dans cette salle des munitions et un étui balle.

Sortez et prenez le second couloir à droite vers une nouvelle porte. Dans cette pièce, partez à gauche après avoir récupéré les munitions pendant que Chris s'occupe du mécanisme. Ne vous laissez pas attraper par un mollusque sous peine de mort immédiate. Nagez rapidement et faufilez-vous dans les trappes pour avancer, en faisant usage de grenades à choc à chaque fois qu'un mollusque vous menacera.

Appuyez sur l'interrupteur dans la dernière pièce en bout de course, puis revenez sur vos pas pour retrouver Chris, toujours en prenant garde aux mollusques. Après avoir récupéré des munitions, vous accédez enfin à la partie non immergée de l'épave.

Récupérez le Dictaphone sur le cadavre puis analysez le mollusque inerte un peu plus loin avant d'aboutir dans une pièce comportant plusieurs items. Scannez le cadavre et attrapez l'objet. Accédez ensuite à une pièce plus grande jonchée de cadavres sur une table et regorgeant de munitions. Utilisez votre scanner une nouvelle fois, dans le but de détecter des items.

Continuez jusqu'à la salle de projection, dans laquelle munitions, grenade, herbe verte et coffre vous attendent. Poussez ensuite la grande porte qui vous conduira à la salle du Boss final. Equipez-vous du fusil à pompe et de vos deux meilleures mitraillettes avant de poursuivre. Assurez-vous également que ces trois armes bénéficient des personnalisations les plus récentes.

Partie 2 : Face au boss (Jill et Chris)

Avant d'affronter le Big Boss du jeu, récupérez le PDA de Norman placé au pied de son " trône ". Pour le battre, alternez les tirs à la mitraillette et au fusil à pompe en visant toujours son cœur.

Ce dernier passera par trois étapes qui le rendront à chaque fois plus rapide. Pensez à utiliser l'esquive.

Lorsque votre adversaire se clone, visez toujours sur celui dont se dégage la fumée violette, l'autre étant un leurre. Plusieurs herbes vous permettront de vous régénérer régulièrement. Si vous êtes arrivé jusqu'ici avec suffisamment de munitions, le boss ne vous retiendra guère plus de quelques minutes. D'autant que la sauvegarde très bien placée vous permettra de reprendre le combat sans perdre votre stock de munitions et herbes. Fin de Resident Evil Revelations.

La quête des empreintes

Episode 1

Partie 2

- Première empreinte sur une caisse du FBC sur la plage
- Dans la pièce aux distributeurs sur celui de gauche
- Sur le mur du labo à côté des photos

Episode 2

Partie 1

- Sur le tableau de bord dans le cockpit de l'avion
- Dans la grotte glacée près de plusieurs stalagmites

Partie 2

- Au fond de la salle à manger, sur la table de gauche sous la dinde
- Dans la chambre de départ avec Jill, à l'intérieur de la salle de bain
- Sur la vitre dans la salle des commandes en fin de chapitre

Episode 3

Partie 2

- Dans la petite pièce proche de la piscine infectée, en face de l'entrée
- Dans le grand hall circulaire, dans le mur fissuré à l'emplacement d'un tableau
- Avant de libérer le mini-boss, dans la cuisine du bas sur des placards
- Dans la salle du mini-boss
- Après la sortie de l'ascenseur en direction de la proue, dans le salon, sur l'une des tables

Episode 4

Partie 1

- Juste derrière la tête de Raymond, après la remise des clés
- Au bout de la planche surplombant la Piscine envahie de matières organiques
- A la sortie de l'ascenseur, prendre la première à gauche. L'empreinte se trouve sur un mur du couloir un peu plus loin
- Sur le drapeau dans la pièce qui renfermait une imitation de Chris

Episode 5

Partie 1

-Dans la salle avec écran de cinéma, tout de suite à droite après l'escalier

Partie 2

-A droite de la porte de sortie après la descente du monte-charge

Episode 6

Partie 2

-Sur le compteur électrique avant de remettre l'antenne en fonction

Episode 7

-Sur la table dans la pièce UAV

-Au bout de la proue, après l'héliport, face à la mer

Episode 8

Partie 1

-Sur la vitre d'une cabine au moment du naufrage du navire

Partie 3

-Sur les cabines contenant les tenues stérilisées avant la chambre de stérilisation

-Sur l'aquarium en bas après la chambre de stérilisation

-A l'entrée du tunnel sur la gauche

Episode 9

Partie 2

-Dans la salle de gauche, près d'un petit bureau, lors de la découverte du système de reconnaissance d'empreintes

Episode 11

-Face au Boss aux tentacules, sur le mur

Episode 12

Partie 1

-Dans la salle contenant une table jonchée de cadavres, sur le mur vers une tâche de sang

-Au niveau du trône du boss côté gauche

Solution réalisée par Julien Barthet.

L'ÉNIGME DU CASINO

Donnez à la jeune fille gardant la porte 10 pièces d'argent et une pièce d'or. Vous atteindrez le poids de 107 grammes qui est celui demandé pour pouvoir ouvrir la porte.

AVOIR UNE HERBE VERTE GRATUITEMENT EN MODE COMMANDO

A la fin du niveau, brisez le médaillon doré avec une attaque chargée, vous obtiendrez ainsi une herbe verte à utiliser en mode Commando.

Note : Les herbes vertes sont limitées à 4 exemplaires.

Resident Evil : The Mercenaries 3D

© Capcom 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Barry

Terminer la mission 4-5 avec le rang B.

Claire

Terminer la mission 1-3 avec le rang B.

Krauser

Terminer la mission 3-5 avec le rang B.

Rebecca

Terminer la mission 2-3 avec le rang B.

Wesker

Terminer la mission 5-5 avec le rang B.

COSTUMES ALTERNATIFS

Barry (américain)

Obtenir 20 médailles.

Chris (pilote)

Obtenir le rang SS au niveau 1-3 ou obtenir 10 médailles.

Claire (tailleur)

Obtenir 25 médailles.

HUNK (faucheur)

Obtenir au moins le rang A pour toutes les missions, sauf celles du Level Ex.

Jill (Resident Evil 3)

Obtenir le rang S au niveau 3-5.

Krauser (exosquelette)

Obtenir le rang S au niveau 5-5.

Rebecca (infirmière)

Obtenir le rang S pour toutes les missions, sauf celles du Level Ex.

Wesker (Ouroboros)

Obtenir au moins le rang B pour toutes les missions.

+ DÉBLOQUER LES ARMES

Pour que les armes propres à un personnage deviennent accessibles aux autres personnages du jeu, vous devez obtenir un rang S avec ce personnage sur toutes les missions jusqu'à la mission 5-5. Autrement, vous pouvez dépenser 10 pièces Nintendo 3DS pour les débloquer.

+ COMPÉTENCES SPÉCIALES

Compétence Médic

Terminer la mission 1-3 avec un rang B.

Compétence Handgun

Terminer la mission 4-1 avec un rang B.

Compétence Extension

Terminer la mission 4-1 avec un rang S

Compétence Vengeance

Terminer la mission 4-2 avec un rang B.

Compétence Combat

Terminer la mission 4-2 avec un rang S

Compétence Machine Gun Technique

Terminer la mission 4-3 avec un rang B

Compétence Maximizer

Terminer la mission 4-4 avec un rang B

Compétence Giant Killing

Terminer la mission 4-5 avec un rang S

Compétence Rifle Technique

Terminer la mission 5-1 avec un rang B

Compétence Shotgun Technique

Terminer la mission 5-1 avec un rang S

Compétence Bomber

Terminer la mission 5-2 avec un rang B

Compétence Magnum Technique

Terminer la mission 5-2 avec un rang S

Compétence Lucky 7

Terminer la mission 5-3 avec un rang B

Compétence Technicien

Terminer la mission 5-3 avec un rang S

Compétence Adrénaline

Terminer la mission 5-4 avec un rang B

Compétence Reversal

Terminer la mission 5-4 avec un rang S

Compétence Handgun Custom

Terminer la mission EX-1 avec un rang B

Compétence Machine Gun Custom

Terminer la mission EX-2 avec un rang B

Compétence Smart Reload

Terminer la mission EX-4 avec un rang B

Compétence Shotgun Custom

Terminer la mission EX-5 avec un rang B

Compétence Full Burst

Terminer la mission EX-6 avec un rang B

Compétence Weapon Master

Terminer la mission EX-8 avec un rang B

Compétence Toughness

Remporter la médaille "Comme un Phoenix"

MISSIONS EX

Terminez la mission 5-5 en obtenant au moins un rang B et attendez la fin des crédits pour accéder aux missions EX.

MÉDAILLES

Bleu

Obtenir au moins le rang B aux missions 3-1, 3-2, 3-3, 3-4 et 3-5.

Capitaine

Obtenir au moins le rang B aux missions 5-1, 5-2, 5-3, 5-4 et 5-5.

Débutant

Obtenir au moins le rang B aux missions 2-1, 2-2 et 2-3.

Héros

Obtenir au moins le rang B à la mission 5-5 pour débloquer les missions Ex. Ensuite, obtenir au moins le rang B aux missions Ex-1, Ex-2, Ex-3, Ex-4, Ex-5, Ex-6, Ex-7, Ex-8 et Ex-9.

Nouveau venu

Obtenir au moins le rang B aux missions 1-1, 1-2 et 1-3.

S.T.A.R.S.

Obtenir au moins le rang A à toutes les missions.

Vétéran

Obtenir au moins le rang B aux missions 4-1, 4-2, 4-3, 4-4 et 4-5.

OBTENIR 300 HERBES (OFFLINE)

Cette astuce exploite un bug du jeu. Lorsque vous trouvez une herbe, assurez-vous que vous n'en avez aucune dans votre inventaire. La manip consiste à utiliser l'herbe en même temps que vous la prenez. Autrement dit, appuyez sur A et Y en même temps. Si vous avez réussi, le jeu tentera de retirer une herbe sur un total de zéro, ce qui ramènera le compteur à son maximum. Vous vous retrouverez alors avec 300 herbes en stock ! Attention, cela ne fonctionne pas online.

Rhythm Hunter : HarmoKnight

© Nintendo / Game Freak 2013

+ D'INFOS

FORUM

📌 MUSIQUES TIRÉES DES JEUX POKÉMON

La liste ci-dessous vous indique quels mondes terminer pour débloquer les musiques correspondantes. Ceci fait, vous devez aller à l'écran de sélection des musiques, appuyer sur Y et faire défiler les morceaux vers la gauche pour les sélectionner.

Musique : Bicycle (versions Or/Argent)

Terminer le monde 3 Calypso Beach.

Musique : Champion (versions Rouge/Bleue)

Terminer le monde 5 Sleighbell Mountains.

Musique : Pokemon Gym

Terminer le monde 1 Marching Hills.

Musique : Route 26 Theme (versions Or/Argent)

Terminer le monde 2 Rock Range.

Musique : Trainer Battle (versions Noire/Blanche)

Terminer le monde 7 Baroque Valley.

📌 DÉBLOQUER LE MONDE 8

Pour débloquer le monde 8, Sky Roost, vous devez trouver les 5 oiseaux cachés dans les oeufs des niveaux suivants :

{|

Niveau 1-4

Niveau 2-6

Niveau 3-7

Niveau 5-8

Niveau 7-3

Une fois les 5 oiseaux découverts, rendez-vous à Symphony City et déverrouillez la porte menant au dernier monde.

Rhythm Thief & les Mystères de Paris

© Sega 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

LES 3 SCÉNARIOS BONUS

Vous pouvez débloquent trois nouveaux scénarios dans la section Histoire du mode Galerie.

Histoire 1

Fabriquer l'instrument légendaire en trouvant les 20 sons requis.

Histoire 2

Trouver toutes les notes fantomatiques pour reconstituer les 18 morceaux de la partition, puis parler à Charles, devant l'appartement de Raphaël.

Histoire 3

Obtenir un rang A sur tous les rythmes du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Chapitre 1 : Rencontre fortuite

Épreuve de rythme R01

Faire glisser le stylet sur l'écran tactile pour exécuter les pas de danse.

Quittez la chambre de Raphaël pour vous diriger vers le Louvre afin de récupérer le bracelet de Tiamat. Dans la rue, parlez à Paula, la vieille dame, puis prenez la direction du nord. Engagez la conversation avec Ghislain, puis rendez vous au magasin. Discutez avec Bernard pour débiter la quête de **L'instrument légendaire**.

Dans le Jardins des Tuileries, cliquez sur le manège pour enregistrer le son correspondant. Plus loin, vous pouvez cliquer sur les pigeons pour enregistrer le son correspondant. Après avoir parlé avec Loïc, contournez par le sud-ouest jusqu'à atteindre l'entrée secondaire du Louvre. Touchez le point lumineux pour ouvrir la porte secrète.

Énigme du bas relief

L'ordre d'activation est le suivant : bleu ciel, jaune, rouge, bleu foncé, vert, rose, violet.

Entrez dans le Louvre par la porte ainsi ouverte. Montez au premier étage pour rejoindre la salle de surveillance.

Épreuve de rythme R02

Touchez l'icône qui correspond à la couleur des statues pour éviter d'être repéré par le garde du musée.

Il vous faudra ensuite trouver un vigile pour pénétrer dans la salle de surveillance. Continuez votre route par la droite jusqu'à trouver le vigile endormi. Enregistrez son ronflement en cliquant sur lui puis retournez ouvrir la porte de la salle de surveillance en activant le son de ronflement devant la porte. Cliquez sur l'écran clignotant en rouge puis retournez au rez-de chaussée. Prenez le carnet sur le sol, devant les statues. Une fois dans la salle, touchez le panneau de contrôle clignotant vert.

Trouver le code de sécurité

Le son unique est celui situé au milieu de la rangée du bas.

Une fois le bracelet récupéré, quittez le Louvre par la grande porte en empruntant le chemin de gauche.

Épreuve de rythme R03

Échappez à la brigade de police en glissant et en sautant en rythme.

Après cette épreuve, retournez à l'appartement de Raphaël en prenant la direction du sud, puis la direction de l'ouest jusqu'à l'avenue des Champs Elysées. Après avoir parlé à Sarah et au policier, allez sur la Place de la Concorde. Faites défiler l'écran sur la gauche pour trouver le bulldog et enregistrer le son correspondant. A droite de la Place de la Concorde, vous ferez la rencontre de Charles qui vous permettra de débiter la quête **Les notes fantomatiques**.

De retour sur les Champs Elysées, faites partir le policier en jouant le son Bulldog. Sur la route menant à l'appartement de Raphaël, vous pourrez récupérer le son du Hibou.

Épreuve de rythme R04

Venir à bout des chevaliers diaboliques en attaquant de gauche et de droite, en rythme.

Chapitre 2 : Sur la piste de la marque

Rejoignez l'appartement de Raphaël depuis les quais de Seine (à cet endroit vous pouvez enregistrer le son du Bateau). Cliquez sur le violon de Marie, situé au pied du lit pour enregistrer le son correspondant.

Énigme du violon

Reproduisez différentes séquences musicales dans l'ordre suivant (de gauche à droite) :

1-2-3-4-3-2-1

1-2-3-4-2-3-4

Quittez l'appartement et prenez la route de l'est pour rejoindre Notre Dame. En chemin vous pourrez effectuer un jeu de rythme optionnel en parlant à Désiré sur la Place Henri Mondor.

Épreuve de rythme R05

Utilisez le gyroscope de la console pour attraper des morceaux de viande et éviter les casseroles.

Sur la carte suivante (Petit Pont) vous pourrez enregistrer le son du poussin. En parlant avec Hubert sur le parvis de la Cathédrale de Notre Dame, vous pourrez enregistrer le son de la Toux. Parlez ensuite à Bruno pour débiter un jeu de rythme optionnel.

Épreuve de rythme R06

Maintenez la pression avec le stylet sur l'écran tactile puis faites glisser les plats en rythme.

Une fois dans la Cathédrale, avancez vers l'autel pour débiter le jeu de rythme suivant.

Épreuve de rythme R07

Faire glisser le stylet sur l'écran tactile pour jouer la mélodie en suivant le rythme imposé.

Énigme du vitrail

Identifiez les sons identiques sur la colonne de gauche et de droite. Voici les bonnes paires (du haut vers le bas) :

Gauche : 1er vitrail + Droite : 5ème vitrail

Gauche : 2ème vitrail + Droite : 4ème vitrail

Gauche : 3ème vitrail + Droite : 3ème vitrail

Gauche : 4ème vitrail + Droite : 2ème vitrail

Gauche : 5ème vitrail + Droite : 1er vitrail

Après avoir ouvert le compartiment secret, vous aurez accès à un nouveau jeu de rythme.

Épreuve de rythme R08

Attaquez les chevaliers diaboliques au bon moment.

Sur la route menant au couvent St. Louré, vous pourrez récupérer la seconde partition pour la quête des notes fantomatiques. Sur la map suivante, Rue Rambuteau, vous pourrez trouver le son de la Mouche. Dans la rue suivante (Rue des Francs-Bourgeois), vous pourrez enregistrer celui du cheval.

Il vous faudra ensuite partir en quête d'un son qui pourrait calmer le bébé de Céline. Pour ce faire, allez vers le sud dans la Rue des Archives et récupérez le son Cliquetis en cliquant sur l'étal de jouets à droite dans la rue. Retournez auprès de Céline et de son bébé et utilisez le dictaphone pour jouer le son Cliquetis. Poursuivez votre route par la droite et adressez-vous à Jean-François. Reparez-lui à l'intérieur du couvent pour en savoir plus. Dirigez-vous ensuite vers le commissariat de police.

Épreuve de rythme R09

Touchez l'icône qui correspond à la couleur des plantes pour vous faufiler dans le commissariat.

Avancez dans le commissariat pour trouver le bureau de l'Inspecteur Vergier (2ème porte sur la gauche dans le couloir). Fouillez le bureau pour récupérer le code secret permettant d'ouvrir le coffre.

Enigme ouvrir le coffre de Vergier

Tapez le code 305 364 en cliquant sur le poussoir quand l'aiguille atteint le chiffre voulu.

Une fois les dossiers lus, quittez le commissariat. Dans la rue, vous rencontrez le détective privé Charlie.

Épreuve de rythme R10

Touchez l'écran tactile et faites glisser le stylet pour envoyer le ballon de foot sur Charlie.

Chapitre 3 : L'obscurité des Invalides

Avant de vous diriger vers les Invalides, cliquez sur une poubelle pour récupérer le son correspondant (map " porte arrière du commissariat de police ").

En parlant à Colette dans la Rue de Conti, vous enregistrerez le son d'un appareil photo. Dans la rue suivante (Musée Rodin) se trouve le troisième morceau de partition ainsi que le son du bourdon.

A l'intérieur des Invalides, cliquez sur le tombeau de Napoléon pour le déplacer.

Énigme du tombeau

Faire pivoter les panneaux pour relier les deux côtés du tombeau. Le plus simple est de faire pivoter les cases situées en bas pour former deux ponts.

Pénétrez ensuite dans le tombeau pour rejoindre les souterrains. Vous pourrez enregistrer le son de la goutte d'eau. Poursuivez l'exploration du tunnel jusqu'à atteindre la prochaine épreuve.

Épreuve de rythme R11

Sautez sur les plateformes selon le rythme imposé.

A la fin de cette épreuve, vous pourrez récupérer le son de la torche sur le mur des catacombes. Dans la salle suivante, il faudra de nouveau battre les Chevaliers diaboliques de Napoléon.

Épreuve de rythme R12

Attaquez les chevaliers de droite et de gauche, en rythme.

Dirigez-vous ensuite vers la Sorbonne en empruntant la route est. Juste avant d'arriver à destination, vous trouverez le 4ème morceau de partition dans le Marché, ainsi que le son du Coq.

A la Sorbonne, vous trouverez le son de la Cloche. Utilisez le son du coq pour réveiller Alain l'archéologue. Repartez ensuite vers l'ouest pour rejoindre les archives de Paris. En chemin, faites une halte sur la Place Henri-Mondor afin de récupérer le son éternuellement en parlant à Henri.

Sur la Place Vendôme, vous pourrez récupérer le son du chat. Dans la rue Danielle Casanova, vous trouverez le son de la voiture de Police. Une fois à l'intérieur des Archives, parlez à Christophe. En faisant défiler l'écran vers la droite, vous pourrez récupérer le son du téléphone. Sur l'écran de gauche, parlez à Vanessa et utilisez le son du téléphone afin de l'éloigner de son poste de travail.

Énigme de la porte de la collection spéciale

Déterminez le 8ème symbole d'après deux suites logiques. Dans les deux cas, le bon symbole est le vert.

Une fois dans la salle, cliquez sur le livre rouge situé dans l'étagère de gauche. Empruntez la porte pour regagner l'accueil des archives puis prenez la direction de l'appartement de Raphaël. En chemin, vous ferez la rencontre de Paul dans la rue Danielle Casanova. Parlez-lui afin de débloquent un jeu de rythme optionnel.

Épreuve de rythme R13

Dancez en rythme en respectant les bonnes combinaisons de touches et en inclinant la console au bon moment.

Chapitre 4 : L'opéra de Paris

Quittez l'appartement de Raphaël et prenez la direction du Nord pour rejoindre l'Opéra de Paris. Vous trouverez le cinquième morceau de partition à l'intérieur, au rez de chaussée. Après avoir parlé à Julien, quittez le hall et parlez à Cyril qui se trouve devant l'Opéra. Utilisez le son de la voiture de police pour le faire fuir. Cliquez sur l'attaché-case qu'il a abandonné.

Énigme de l'attaché-case

Faites défiler les chiffres et entrez la combinaison 614 253 en cliquant au bon moment.

Vous pouvez désormais entrer dans l'opéra et donner votre billet à Julien. Explorez l'Opéra en empruntant les escaliers de droite. Vous trouverez une nouvelle partition dans la Galerie des Glaces. Poursuivez ensuite vers le nord pour rejoindre Marie. Récupérez la photo de famille de Vergier sur sol de l'Admission Générale puis retournez sur vos pas. Après la cinématique, poursuivez la Duchesse dans les couloirs de l'Opéra.

Dans le Salon, récupérez le son de la Harpe. Parlez à Clément puis retournez au balcon du premier étage pour demander une place de serveur à André. L'examen de serveur a lieu au rez de chaussée, dans le Hall des Membres. Cliquez sur la bouteille pour obtenir le son Bouteille de vin puis parlez à Clément. Vous devrez trouver le moyen de lui rafraîchir la mémoire avant de pouvoir obtenir votre entretien. Retournez au premier étage pour qu'André vous donne un indice. Vous trouverez le son nécessaire (la sonnette) sur le comptoir du hall d'entrée. Retournez ensuite auprès de Clément et jouez ce son pour lui rafraîchir la mémoire.

Épreuve de rythme R14

Faites glissez le stylet selon le rythme imposé.

Une fois cette épreuve réussie, retournez au premier étage. André vous autorisera à pénétrer dans le salon.

Épreuve de rythme R15

Faites mordre Fondue en mordant les policiers au bon moment.

Épreuve de rythme R16

Inclinez la console pour esquiver les attaques d'Alfred.

Il est temps de quitter l'Opéra. Avant de sortir, cliquez sur le fantôme dans l'entrée pour enregistrer le son correspondant. La porte principale étant bloquée par les policiers, rejoignez l'Admission Générale au premier étage pour vous échapper. Utilisez le son du fantôme pour effrayer le policier en faction.

Épreuve de rythme R17

Sautez d'applique en applique en utilisant les bonnes touches au bon moment.

Sur les toits, vous ferez de nouveau la rencontre de Charlie qui souhaitera prendre sa revanche.

Épreuve de rythme R18

Touchez l'écran tactile et faites glisser le stylet pour envoyer le ballon de foot sur Charlie.

Chapitre 5 : A la recherche de Marie

Prenez la direction du sud en interrogeant tous les personnages que vous croiserez. Leurs indications vous mèneront jusqu'à l'appartement de Raphaël. C'est en parlant à Paula, aux pieds de l'immeuble, que vous obtiendrez l'itinéraire à suivre. Rendez-vous au Couvent St. Louré, explorez les environs encore une fois. Après avoir parlé à Josette, retrouvez Jean-François à l'intérieur du Couvent. Cliquez sur la boîte à musique pour activer le son correspondant. Retrouvez Josette dans la Rue Rambuteau et activez le son de la boîte à musique pour la convaincre. Dirigez-vous ensuite vers les Halles. Parlez à Edmond puis suivez l'itinéraire indiqué sur la carte jusqu'à la Place Henri Mondor.

Cliquez sur le ballon flottant pour enregistrer le son d'un ballon qui éclate. Retournez aux halles pour jouer ce son devant Edmond. Entrez dans les Halles. Vous ressortirez au métro Abbesses, Charles vous donnera les indications à

suivre. Sur la Place Saint Pierre, vous pourrez récupérer le son du petit train et celui du saxophone. En faisant défiler l'écran sur la gauche, vous trouverez le 9ème morceau de partition. Parlez avec Albert pour débloquent l'accès à Montmartre. Vous y retrouverez Marie.

Épreuve de rythme R19

Exécutez la chorégraphie en rythme, à l'aide du stylet.

De retour dans l'appartement de Raphaël, et après avoir visité la cave secrète de Raphaël, accompagnez Marie au Couvent St. Louré. Le lendemain matin, après avoir parlé à Michel, poursuivez votre exploration des rues de Paris. Une fois arrivé à l'Avenue Roosevelt, engagez la conversation avec Emile. Ce dernier vous invitera à rejoindre les Archives de Paris. En chemin, vous pouvez accomplir une épreuve de rythme optionnelle si vous le souhaitez.

Épreuve de rythme R21

Faites danser les deux chiens en rythme.

Devant l'Hôtel de Cillon, vous pouvez récupérer le son du bus. Une fois dans les archives, faites défiler l'écran sur la gauche pour parler à Vanessa, l'archiviste. Cette action vous permettra d'enregistrer le son Bâillement.

Retournez devant les archives et parlez à Céline pour enregistrez la berceuse. Jouez ce son devant l'archiviste afin de l'endormir.

Énigme de l'ouverture de la porte de la collection spéciale

Les couleurs manquantes sont le vert, le bleu, le jaune et le rouge.

Une fois dans la salle récupérez le livre rouge qui dépasse dans l'étagère puis retournez auprès d'Émile sur l'Avenue Roosevelt. Parlez à Daniel afin qu'il vous dirige vers le Louvre. Passez par l'aide Denon pour entrer discrètement dans le musée.

Énigme du bas relief

Cette énigme suit le même principe que la première énigme que vous avez dû résoudre pour entrer la première fois au Louvre. La séquence est la suivante :

Bleu ciel, rose, bleu foncé, jaune, violet, vert, rouge

Comme lors de votre première visite, il vous faudra aller dans la salle de surveillance pour désactiver les caméras.

Épreuve de rythme R22

Touchez l'icône qui correspond à la couleur des statues pour éviter d'être repéré par le garde du musée.

Entrez dans la salle et activez l'écran de contrôle. Ressortez de la salle et dirigez-vous vers l'exposition consacrée à l'Egypte. Enregistrez le son de l'alarme dans la salle de La Vénus de Milo. Utilisez ce son dans la salle suivante pour éloigner le garde. Vous débloquent ainsi un nouveau son : son d'Alerte.

Cliquez sur la vitrine pour trouver un premier indice concernant la Pierre de Rosette Fantôme. Dirigez-vous ensuite vers le sous-sol pour regagner l'entrée principale du Louvre. C'est à cet endroit que vous pourrez trouver la 7ème partition pour la quête des notes fantomatiques. Au Jardin des Tuileries, vous pouvez passer une épreuve de rythme optionnelle si vous le souhaitez.

Épreuve de rythme R22

Mimez les pas de danse du " faux " fantôme R.

Continuez votre chemin jusqu'à l'Arc de Triomphe, parlez à Noël, le chauffeur de bus.

Énigme du démarrage du moteur

Touchez chaque cadran en rythme pour faire démarrer les moteurs. Pour y parvenir, vous pouvez vous aider du signal lumineux et du bruit du moteur.

Chapitre 6 : Intrigue parmi les ombres

Discutez avec chacun des personnages présents devant le Château de Versailles. Parlez à Charles afin de gagner votre entrée en jouant du violon.

Épreuve de rythme R24

Faire glisser le stylet comme s'il s'agissait d'un archet en suivant la mélodie.

Dans le Hall d'Entrée parlez à Victor pour obtenir le son Sifflement. Le gardien refusera de vous laissez passer. Retournez au rez de chaussée et allez dans la salle à manger, vous trouverez le son de l'horloge. Allez ensuite dans la Cour du Prince pour obtenir le son de la trompette. Dans la salle suivante (Galerie des anges), vous trouverez le son de l'accordéon. Parlez ensuite à César.

Énigme de la partition

Le bon ordre est le suivant (de gauche à droite) :
3-6-5-4-7-2-1

Allez ensuite dans la Cour de la Chapelle. Vous pourrez récupérer le son de l'orgue. Partez à la recherche de l'homme qui ressemble au père de Raphaël. César, qui se trouve dans la Galerie des anges, vous donnera la piste à suivre. Montez à l'étage, vous pourrez enregistrer le son du verre en cliquant sur la table dans la Galerie des Batailles. Interrogez Robert avant de rejoindre la salle suivante (salle de réception) où vous pourrez récupérer le 11ème morceau de partition.

Lucie ne saura pas vous renseigner davantage. Dirigez-vous vers la salle de concert.

Épreuve de rythme R25

Dancez en rythme avec Marie.

Retournez dans la salle à manger au rez de chaussée pour interroger Marcel puis rejoignez le Salon d'Hercule à l'étage. En chemin, parlez à Olive dans la Galerie des Glaces. Retournez à la salle de réception un peu plus loin pour enregistrer le son du piano et jouez-le à Olive. Rendez-vous ensuite au Salon d'Hercule pour parler à Renaud, le guide du Château. Avant de vous rendre dans les jardins du château, vous pouvez faire une halte auprès de Lucie dans la Galerie des Glaces.

Épreuve de rythme R26

Faire glisser le stylet au bon moment sur l'écran tactile.

Parlez à Philippe dans la Galeries des Anges afin d'obtenir l'accès aux jardins. Vous pourrez trouver le 10ème morceau de partition à cet endroit. Philippe vous donnera les indications nécessaires pour poursuivre votre investigation.

Énigme des amaryllis

Le principe de cette énigme est de reproduire des séquences musicales jouées par des grenouilles (numérotées de 1 à 4 de gauche à droite sur la colonne du bas, et A B C de gauche à droite sur la colonne du haut)

Première séquence : 2-3-2-4-2-3-2

Deuxième séquence : 3-3-2-3

Troisième séquence : 2-1-C-B-C-A

Après avoir trouvé la Croix du Roi Soleil, Napoléon vous imposera une petite épreuve d'escrime en rythme.

Épreuve de rythme R27

Touchez l'écran tactile pour attaquer et faire chuter Napoléon.

Chapitre 7 : Sauver Marie

Ce nouveau chapitre débute dans l'appartement de Raphaël. Rendez-vous au poste de Police pour parler à l'Agent Eric. Ce dernier vous conseillera de vous rendre à la boutique d'art des Champs Élysées. En chemin, vous pourrez enregistrer le son du vélo à la Station du Musée d'Orsay.

Parlez avec Grâce aux Champs Élysées afin qu'elle vous ouvre l'accès à la boutique.

Vous trouverez le 14ème morceau de partition sur cette map. A l'intérieur de la boutique, vous pourrez enregistrer le son dinosaure. Après avoir parlé à Albert, partez pour la Place Vendôme. Colette vous donnera quelques informations pour poursuivre l'enquête. En chemin vous ferez de nouveau la rencontre de Jérôme qui vous proposera de prendre sa revanche.

Épreuve de rythme R28

Mimez les pas de danse du faux Fantôme R.

Allez au Musée Rodin, Jacob vous donnera un nouvel indice. Derrière les Invalides, vous pourrez récupérer le son Balle en parlant à Urbain ainsi que le 12ème morceau de partition. Le flair de Fondue vous mènera jusqu'à la station Roosevelt mais le Bulldog de Sarah l'empêchera de poursuivre son pistage. Partez pour la Place Vendôme et enregistrez le son de la souris. Retournez ensuite à la Station Roosevelt pour jouer ce son qui fera peur à Sarah. Fondue pourra alors reprendre se remettre à pister Charlie. C'est au café que vous ferez la connaissance de Charlie / Charlotte.

Faites une halte à l'École Militaire en vous rendant à la Tour Eiffel, vous pourrez y enregistrer le son Caisse Enregistreuse. Parlez à Déborah pour obtenir une épreuve de rythme optionnelle.

Épreuve de rythme R20

Cuisinez en rythme !

Au Champ de Mars vous pourrez récupérer le son du Canard ainsi que le 13ème morceau de partition. A la Tour Eiffel, vous pourrez enregistrer le son de la tondeuse.

Énigme de l'ascenseur

Pour résoudre cette énigme il vous suffira de presser les touches qui vous seront signalées aléatoirement au bon moment. Une fois la jauge remplie, l'accès à l'ascenseur sera débloqué.

Il vous faudra ensuite venir à bout de deux nouvelles épreuve de rythme entrecoupées par des cinématiques.

Épreuve de rythme R30

Attaquez les chevaliers en rythme.

Épreuve de rythme R31

Échappez-vous en deltaplane et combattez les chevaliers en utilisant le gyroscope de la console.

Chapitre 8 : Le secret de Marie

Ce chapitre commence sur le site du crash. Vous pouvez enregistrer le son Grenouille sur cette map. Sur la route menant à l'Opéra, vous pouvez faire une halte rue Danielle Casanova pour un nouveau jeu de rythme optionnel.

Épreuve de rythme R29

Dancez en rythme sur la samba, en utilisant les boutons et le pavé directionnel de la console.

Devant l'Opéra, parlez à Julien afin qu'il vous donne des indications supplémentaires. Faites une halte sur la Place Henri-Mondor pour participer à un jeu de rythme optionnel.

Épreuve de rythme R33

Faites danser les chiens en rythme.

Arrivé à La Sorbonne, vous devrez aider Rosalie. Pour cela, parlez à Christophe, il vous donnera quelques conseils. Commencez par discuter avec Brigitte au Petit Pont. Cette discussion vous permettra d'enregistrer le son d'un bisou. Il ne vous restera plus qu'à jouer ce son devant Rosalie à La Sorbonne pour pouvoir prendre connaissance de l'itinéraire à suivre afin de rejoindre le Manoir d'Élisabeth.

En faisant défiler l'écran sur la droite, vous pourrez récupérer le 15ème morceau de partition ainsi que le son du corbeau. Faites défiler l'écran sur la gauche pour parler avec Barbara, la domestique. Cette conversation vous permettra d'enregistrer le son gargouillis d'estomac. Dirigez-vous vers le marché pour trouver de quoi calmer la faim de Barbara. En discutant avec le cuisinier Laurent, vous pourrez enregistrer le son de la cuisson qui va vous permettre de parvenir à vos fins.

La voie est libre, commencez par entrer par la porte de service. Cette entrée sera l'occasion de participer à un nouveau jeu de rythme.

Épreuve de rythme R34

Cachez-vous derrière les statues en cliquant sur les bonnes couleurs.

Montez au premier étage. Dans cette première pièce vous pouvez enregistrer le son de l'arme à feu. En faisant défiler l'écran à gauche, vous trouverez le journal d'Élisabeth en cliquant sur le tableau du milieu. Faites défiler l'écran sur la gauche et cliquez sur le verrou du secrétaire.

Énigme de l'antiquité

Pour résoudre cette énigme il vous faudra reproduire une séquence musicale. Pour simplifier, admettons que les notes portent les numéros 0 à 10 (de bas en haut). Voici la bonne séquence :

1-3-6-5-8-5-6

Revenez à l'écran central pour entrer dans la pièce secrète. Cliquez sur la description du tableau puis quittez la pièce. En sortant de la chambre d'Élisabeth vous assisterez à une cinématique suivie d'une nouvelle épreuve de rythme qui mettra les compétences de Vergier à l'épreuve.

Épreuve de rythme R35

Tirez les soldats de Napoléon en gardant le rythme.

De retour sous les traits de Fantôme R, vous devrez vous rendre à la Tour Eiffel en passant par les toits.

Épreuve de rythme R36

Sautez et glissez en rythme sur les toits de Paris.

Chapitre 9 : Une arme dans les nuages

Sur la piste de Marie et Élisabeth, faites une halte au Corridor du 2ème étage pour récupérer le 16ème morceau de partition. Cliquez sur la statue étrange et poursuivez votre route. La porte est verrouillée, vous devrez résoudre une petite énigme pour l'ouvrir.

Énigme de la porte

Touchez les zones indiquées au bon moment.

Avant de passer la porte, faites défiler l'écran sur la gauche et cliquez sur les statues étranges. Faites de même sur le côté droit. Dès la porte passée, vous retrouverez Marie mais devrez également battre les chevaliers diaboliques.

Épreuve de rythme R37

Attaquez les chevaliers au bon moment à l'aide des touches indiquées. Vous pouvez vous aider des couleurs.

Sur la carte suivante, il vous faudra affronter une nouvelle vague de Chevaliers Diaboliques.

Épreuve de rythme R38

Attaquez les chevaliers lorsqu'ils apparaissent en incarnant tour à tour Vergier, Fantôme R et Charlie.

La suite de votre exploration vous mènera à une nouvelle énigme qui suit le même principe que celle que vous aviez subie pour ouvrir la porte vers la fontaine centrale.

Énigme de la porte

Touchez les zones indiquées au bon moment.

Une fois la porte ouverte vous devrez affronter Jean-François.

Épreuve de rythme R39

Faites glissez le stylet dans la bonne direction pour contrer les attaques.

A la suite de cette épreuve, vous pourrez récupérer le 17ème morceau de partition. En poursuivant votre route, vous serez amené à participer à un nouveau jeu de rythme.

Épreuve de rythme R40

Faites sauter Raphaël et Fondue sur les plateformes.

Après avoir emprunté l'ascenseur du bas, vous vous retrouverez face à Napoléon pour un petit combat d'escrime.

Épreuve de rythme R41

Touchez les zones indiquées au bon moment.

Après ce combat épique, vous devrez stopper le réacteur. Commencez par cliquer sur les différentes zones en surbrillance. Interprétez un morceau de musique pour soutenir Fantôme R.

Épreuve de rythme R42

Jouez un air de musique en utilisant le stylet comme un archet.

A la suite de la cinématique, une nouvelle épreuve rythmique vous attend.

Épreuve de rythme R43

Faites glisser le stylet pour reproduire les pas de danse.

La voie étant bouchée suite à un éboulement, vous devez revenir à la porte du 2ème étage pour activer l'interrupteur permettant d'ouvrir la porte secondaire (faire défiler l'écran sur la droite).

Énigme de la porte

Complétez la gamme sonore en touchant la note adéquate au bon moment.

Une fois ce passage passé, vous devrez une nouvelle fois faire appel à votre sens du rythme.

Épreuve de rythme R44

Faites sauter Raphaël et Fondue sur les plateformes.

Chapitre 10 : Séparation

Allez parler à Barbara, à l'entrée du Manoir de duchesse Élisabeth afin qu'elle vous oriente dans votre recherche. En chemin, faites une halte à la map petit-pont pour récupérer le 18ème morceau de partition.

Avant de vous rendre à la Cathédrale Notre Dame, vous pouvez explorer les rues de Paris une dernière fois afin de débloquent des jeux de rythme optionnels supplémentaires :

Épreuve de rythme R45

A l'école militaire

Épreuve de rythme R46

A la porte arrière du Commissariat de Police

Collectez également les deux derniers sons : Flatulence (Place Vendôme) et le son Avion (Champ de Mars).

Une fois arrivé à la Cathédrale Notre Dame, parlez à Alfred qui vous conduira auprès de la Duchesse.

Epreuve de rythme R47

Faites glisser le stylet pour reproduire les pas de danse.

Chapitre Bonus : A la recherche de Fondue

Pour débloquent ce chapitre supplémentaire, il vous faudra compléter la **quête de l'instrument légendaire**. Vous aurez alors accès à de nouveaux dialogues et à une épreuve de rythme supplémentaire.

Épreuve de rythme R48

Mordre les policiers quand ils apparaissent.

Chapitre Bonus : L'épreuve de Marie

Pour débloquent ce chapitre supplémentaire, il vous faudra compléter la **quête des notes fantomatiques**. Vous aurez alors accès à de nouveaux dialogues et à une épreuve de rythme supplémentaire.

Épreuve de rythme R49

Interprétez la partition fantomatique en utilisant le stylet comme un archet.

Chapitre Bonus : Liens de famille

Pour débloquent ce chapitre supplémentaire, il vous faudra obtenir la note A à tous les jeux de rythme.

Quêtes optionnelles

L'instrument légendaire

Cette quête débute en conversant avec Bernard, dans le magasin. Pour mener à bien cette quête, il faut récolter des sons cachés dans certains éléments du décor. Commencez par toucher la chauve-souris située en haut à gauche du magasin avec le stylet pour enregistrer ce premier son et débiter la quête.

Voici la liste des sons qui vous seront demandés par Bernard pour accomplir cette missions. Ses indications sont parfois un peu imagées, le vrai nom du son tel que vous le trouvez en jeu figure entre parenthèses :

Étape 1 : Jaillissement (fontaine), Bruit de colère (chat), Bruit de bourdonnement (mouche), Bruit de toussotement (toux)

Étape 2 : Bruit de danger (bourdon), Bruit relaxant (bâillement), Bruit d'alerte (vélo), Bruit de corde (bouteille de vin), Bruit des Âges (cloche)

Étape 3 : Bruit infantile (poussin), Bruit inspirant (cheval), Bruit d'impact (appareil photo), Bruit énervant (bus), Gargouillis d'estomac (gargouillis d'estomac)

Étape 4 : Bruit apaisant (pigeon), Bruit d'ouverture du couvercle (poubelle), Bruit Kartching (caisse enregistreuse), Bruit de végétation (tondeuse), Bruit de vent (avion)

Vous avez désormais débloquent le chapitre bonus : **A la rencontre de Fondue**.

Liste récapitulative des sons :

Au total, vous pouvez découvrir 60 sons différents dans Rhythm Thief et les Mystères de Paris, en voici la liste :

Chapitre 1

Chauve-souris : En haut à gauche de l'écran, à l'entrée du magasin de Bernard.

Manège : Sur la gauche, dans le Jardin des Tuileries (deux cartes à gauche du Louvre)

Pigeon : Face à la Grande Pyramide du Louvre (une carte à gauche du Louvre)

Ronflement : Cliquez sur le vigile endormi au premier étage du Louvre (salle située au sud)

Fontaine : Au centre de Place de la Concorde

Bulldog : Dans l'écran gauche de la Place de la Concorde (faire défiler l'écran).

Hibou : Au dessus de l'enseigne du métro de la Station Roosevelt (à gauche des Champs Élysées).

Chapitre 2

Bateau : Sur la péniche des quais de Seine, au premier plan.

Violon : Au pied du lit, dans la chambre de Raphaël.

Poussin : Sur le trottoir de la carte Petit Pont (juste à gauche de la Cathédrale de Notre Dame)

Toux : Parlez au prêtre Hubert devant la Cathédrale de Notre Dame pour enregistrer ce son.

Mouche : Cliquez sur la mouche qui vole autour de l'étal de l'épicerie de la Rue Rambuteau.

Cheval : Cliquez sur la carriole de la Rue des Francs-Bourgeois.

Cliquetis : Cliquez sur l'état de jouet de la Rue des Archives, située à proximité de la Cathédrale Notre Dame.

Chapitre 3

Poubelle : Devant la porte arrière du Commissariat de police.

Appareil photo : Parlez avec Colette dans la rue de Conti pour débloquent ce son.

Bourdon : Cliquez sur l'insecte volant dans les parterres de fleurs des Invalides.

Goutte d'eau : Cliquez sur la flaque d'eau dans le souterrain caché sous le tombeau de Napoléon.

Torche : Cliquez sur une torche enflammée dans les catacombes (sous le tombeau de Napoléon)

Coq : Cliquez sur les poulets en cage dans le Marché situé à côté de la Sorbonne.

Cloche : A La Sorbonne, au premier plan sur la droite.

Éternuement : Parlez à Henri sur la Place Henri-Mondor (avant de vous rendre aux Archives de Paris)

Chat : Sur la Place Vendôme, à droite au premier plan.

Voiture de police : Sur le véhicule au premier plan dans la rue Danielle Casanova.

Téléphone : Sur la table dans les Archives de Paris (faire défiler l'écran sur la droite)

Chapitre 4

Harpe : Dans le salon de l'Opéra, au premier étage.

Bouteille de vin : Sur le guéridon dans le Hall des Membres, au rez de chaussée de l'Opéra.

Sonnette : Dans le hall d'entrée de l'Opéra (vous ne pourrez activer ce son qu'après vous être renseigné sur Clément auprès d'André).

Fantôme : Après avoir remporté le défi contre Alfred, et au moment où vous quittez l'Opéra Garnier, le fantôme apparaît en haut à gauche de l'entrée de l'Opéra.

Chapitre 5

Boîte à musique : Après avoir parlé à Jean-François dans le couvent, vous trouverez une boîte à musique sur la rambarde.

Ballon : Sur la Place Henri-Mondor (quand vous cherchez un moyen pour faire passer le hoquet de Edmond)

Petit train : Sur la Place Saint Pierre, au premier plan.

Saxophone : Sur la Place Saint Pierre, en cliquant sur le musicien.

Bus : En cliquant sur le bus anglais, devant l'hôtel de Cillon.

Bâillement : En parlant à l'archiviste Vanessa, aux Archives de Paris.

Berceuse : Devant les Archives de Paris, en parlant à Céline.

Alarme : A l'intérieur du Louvre, dans la salle de la Vénus de Milo.

Son d'alerte : Ce son s'obtient en utilisant le son Alarme dans la salle Sculpture Égyptienne du Musée du Louvre.

Chapitre 6

Sifflement : En parlant à Victor dans le Hall d'Entrée du château de Versailles.

Horloge : L'horloge se trouve sur une table, dans la salle à manger au rez de chaussée du Château de Versailles.

Trompette : La trompette se trouve sur la table de la Cour des Princes, au Château de Versailles.

Accordéon : Cliquez sur l'accordéon posé sur la table dans la Galerie des Anges du Château de Versailles (rez de chaussée).

Orgue : Cliquez sur l'orgue dans la Cours de La chapelle, située au rez de chaussée du Château de Versailles.

Verre : En cliquant sur la table de la galerie des Batailles du Château de Versailles.

Piano : Vous pourrez obtenir ce son quand Olive vous demandera de l'aide pour accorder son violon. Cliquez sur le piano de la Salle de Réception, située au 1er étage du Château de Versailles.

Chapitre 7

Vélo : En cliquant sur le vélo de la Station Musée d'Orsay.

Dinosaure : Dans la boutique d'Art des Champs Élysées.

Balle : En parlant à Urbain sur la map " Derrière les Invalides ".

Souris : En cliquant sur la souris de la Place Vendôme (son accessible au moment où vous devez trouver le moyen de faire fuir Sarah).

Caisse Enregistreuse : La caisse enregistreuse se trouve sur le comptoir d'une boutique de l'École Militaire.

Canard : Cliquez sur les canards du bassin du Champ de Mars.

Tondeuse : Cliquez sur la tondeuse à gazon au premier plan sur la carte Tour Eiffel.

Chapitre 8

Grenouille : Au premier plan, sur la première carte du chapitre (Site du crash)

Bisou : Vous pourrez enregistrer ce son en discutant avec Brigitte sur le Petit-Pont.

Corbeau : Sur la carte du Manoir d'Élisabeth, faites défiler l'écran sur la droite. Le Corbeau est au milieu de l'écran au premier plan.

Gargouillis d'estomac : Sur la carte du Manoir d'Élisabeth, faites défiler l'écran sur la droite. Vous obtiendrez ce son en discutant avec Barbara.

Cuisson : vous pouvez enregistrer ce son en parlant avec Laurent, le cuisinier, au Marché (son accessible après avoir parlé à Barbara au Manoir d'Élisabeth).

Arme à feu : En entrant dans la Chambre d'Élisabeth, l'arme est suspendue sur le mur, à gauche de la cheminée.

Chapitre 10

Flatulence : Vous pouvez enregistrer ce son en parlant à Maxime sur la Place Vendôme.

Avion : Vous pouvez enregistrer ce son en cliquant sur l'avion qui passe dans le ciel de la carte Champs de Mars.

Les notes fantomatiques

Cette quête débute avec Charles, que vous rencontrez sur la Place de la Concorde (en faisant défiler l'écran sur la droite). Il vous confie la mission de récupérer les 18 morceaux de partition éparpillés dans Paris.

Une fois que vous aurez récupéré les 18 morceaux, retrouvez Charles devant l'appartement de Raphaël, cette discussion vous permettra de débloquer le chapitre bonus : **L'épreuve de Marie**.

Partition 1 (Chapitre 1)

Le premier morceau de partition se trouve sur la Place de la Concorde en faisant défiler l'écran sur à droite. Les notes se trouvent au dessus de la fontaine et le long de l'obélisque.

Partition 2 (Chapitre 2)

Ce morceau de partition se trouve dans la rue Livio, non loin de la Cathédrale Notre Dame. Les 4 premières notes sont sur la gauche de l'écran, la cinquième est en haut, sur la droite.

Partition 3 (Chapitre 3)

Vous pouvez récupérer ce morceau de partition sur la carte du Musée Rodin. 2 notes se situent autour des têtes des statues. La troisième est dans les feuillages sur la droite du décor. La 4ème est dans un cyprès sur la gauche. La 5ème se situe au niveau du coude la plus grosse des statues.

Partition 4 (Chapitre 3)

Ce morceau de partition est dans la carte du Marché, à proximité de la Sorbonne. Les 5 notes sont toutes situées en haut de l'écran.

Partition 5 (Chapitre 4)

Ce morceau de partition se trouve dans le hall d'entrée de l'Opéra de Paris. Les 5 notes sont alignées horizontalement au niveau des lumières des lampadaires.

Partition 6 (Chapitre 4)

Vous trouverez cette partition dans la Galerie des Glaces de l'opéra. Les notes sont réparties en arc de cercle dans la

partie supérieure de l'écran.

Partition 7 (Chapitre 5)

Vous trouverez cette partition à l'entrée principale du Louvre. Les notes sont situées dans la grande Pyramide, sur la droite de l'écran.

Partition 8 (Chapitre 5)

Vous trouverez cette partition dans la Rue Rambuteau au moment où vous partez à la recherche de Marie.

Partition 9 (Chapitre 5)

Vous trouverez cette partition sur la Place Saint Pierre (faire défiler l'écran sur la gauche). Les notes se situent en ligne horizontale, au milieu de l'écran.

Partition 10 (Chapitre 6)

Ce morceau de partition se trouve dans les Jardins du Château de Versailles. Les 5 notes sont alignées sur le haut du bâtiment à l'arrière plan.

Partition 11 (Chapitre 6)

Vous trouverez ce morceau de partition dans la Salle de Réception, au premier étage du Château de Versailles. Les notes sont dans les tableaux accrochés aux murs de la salle.

Partition 12 (Chapitre 7)

Ce morceau de partition se trouve sur la map " Derrière les Invalides ". Les deux premières notes sont sur les piliers du portails. Les 3 autres sur le toit de l'immeuble en arrière plan.

Partition 13 (Chapitre 7)

La partition se trouve dans le décor du Champ de Mars. Vous trouverez deux notes dans les parterres de fleurs, 2 autres dans les haies au dessus du bassin et la dernière dans la haie sur la droite.

Partition 14 (Chapitre 7)

La partition est cachée dans le décor des Champs-Élysées. 4 notes sont cachées dans les coins du décor, la cinquième est au centre.

Partition 15 (Chapitre 8)

Le morceau se trouve sur la carte du Manoir d'Élisabeth, en faisant défiler l'écran sur la droite. Les notes sont alignées sur la grille, côté gauche.

Partition 16 (Chapitre 9)

Ce morceau se trouve dans les jardins suspendus, dans le corridor du 2ème étage. Les notes sont placées le long du muret de droite.

Partition 17 (Chapitre 9)

Vous pouvez récupérer ce morceau de partition après avoir combattu Jean-François dans le Passage Central des

jardins de Babylone. Les notes se situent sur les cristaux verts (rangée du bas).

Partition 18 (Chapitre 10)

Vous pourrez récupérer ce morceau sur la carte Petit-Pont. Les 5 notes sont alignées à l'horizontale au milieu de l'écran.

Ridge Racer 3D

© Namco Bandai 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

GRAND PRIX AVANCÉ

Réussir le défi Grand Prix Débutant n°18.

GRAND PRIX EXPERT

Réussir le défi Grand Prix Avancé n°36.

VÉHICULES SPÉCIAUX

Kamata ANGL Concept

Réussir le défi Grand Prix Expert n°42.

Soldat Crinale

Réussir le défi Grand Prix Expert n°43.

Age Solo Petit500

Réussir le défi Grand Prix Expert n°44.

Lucky & Wild Madbull

Réussir le défi Grand Prix Expert n°45.

Namco Pacman & Pacman Music CD

Réussir le défi Grand Prix Expert n°46.

Namco New Rally-X

Réussir le défi Grand Prix Expert n°47.

CATÉGORIES

Catégorie 3

Réussir le défi Grand Prix Débutant n°8.

Catégorie 2

Réussir le défi Grand Prix Débutant n°18.

Catégorie 1

Réussir le défi Grand Prix Avancé n°26.

COURSES MIRROIR

Réussir le défi Grand Prix Expert n°48.

Sherlock Holmes : Le Mystère de la Ville de Glace

© Focus / Frogwares 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

A la recherche de Sir John Walcott

Afin d'ouvrir la machine à tickets d'où sort de la lumière, allez voir le mécanicien et fouillez dans sa trousse à outils. Récupérez également une pièce sur la machine à sa gauche, nécessaire pour utiliser la machine à tickets. Au pied de la statue d'Atlas, récupérez la pièce en forme d'Australie.

Tri des outils de Grant

Quel désordre ! Triez les outils de façon à ce qu'ils s'insèrent tous dans la boîte à outils.

{| Le rabot en bois va tout en bas à droite.

Le serre-planches en métal va tout en haut à gauche.

Les tournevis jaunes et les boulons vont tout en haut à droite.

La paire de ciseaux va tout en bas à gauche.

Les tourne-écrous vont à droite de la paire de ciseaux.

La perceuse va au centre dans l'emplacement restant.

Retournez alors dévissez les quatre vis qui ferme la machine à tickets. Malheureusement, des engrenages tombent au sol, à vous de les retrouver !

{| Le premier engrenage se trouve dans la salle du mécanicien, sur la machine tout à droite.

Le deuxième engrenage se trouve au pied des petits escaliers dans la salle des maquettes volantes.

Le troisième engrenage se trouve sur la chaudière à gauche de Paulus Van Der Walls.

Parlez à Paulus pour obtenir des lentilles vous permettant de dénicher des objets invisibles à l'oeil nu.

Le bureau de Sir John Walcott

Trouvez les différences dans le bureau entre la photographie et le lieu sous vos yeux.

{| La chaise rouge au pied du bureau est renversée.

La statue à gauche du bureau est renversée.

La pendule sur le mur de gauche est brisée.

Le tapis en bas à droite est retourné.

N'oubliez pas de récupérer la chevalière dans le bureau. Utilisez ensuite les trois engrenages et la pièce de monnaie dans la machine à tickets.

La machine à billets

Question de mécanique ; placez les engrenages au bon endroit pour refaire fonctionner le distributeur !

{| La grosse roue vide va tout en bas à gauche.

La seconde roue vide va à sa droite.

La petite roue pleine va à sa droite.

La grosse roue pleine va à sa droite.

La moyenne roue pleine va à sa droite.

Vous récupérez un des cristaux de Sir John Walcott dans la machine à billets. Retournez dans la salle des maquettes volantes et récupérez un livre sur la table basse de droite, que vous allez placer dans l'étagère du bureau de Walcott. Allez ensuite parler au mécanicien pour fouiller de nouveau dans sa boîte à outils. Tournez l'objet en 3D pour trouver la petite clef en or sous l'espèce de barre de fer en forme d'oméga. Utilisez ensuite la clef pour pénétrer dans la petite salle.

Au pied de marches en bois, vous trouvez une lentille infrarouge et un interrupteur. Un second continent métallique est sur ces mêmes marches. Un deuxième interrupteur se trouve à gauche de la main du mécanicien. A gauche de sa tête se trouve un tableau de bord rempli de canalisations. Utilisez les lunettes infrarouges pour déterminer quel tuyau est chaud (il est alors rose et rempli de bulles). Tournez ensuite les quatre valves pour couper la sortie de fumée du tuyau.

Faites un nouveau tour dans la salle à la chaudière et examinez la tuyauterie verte avec vos lunettes infrarouge pour voir à l'intérieur. Direction la salle aux maquettes où vous comprenez qu'un tour était au sol grâce à vos lunettes à chaleur.

Signes cachés

Reliez les points en les touchant. Une ligne entre deux points doit être verticale, horizontale ou diagonale. Vous ne pouvez pas omettre un point, en utiliser un deux fois, ni faire marche arrière.

Ceci fait, retournez dans la petite salle aux tuyauteries pour récupérer un livre sur la commode de droite, ainsi que le balai adossé contre le mur. Retournez placer le second livre dans la bibliothèque de Walcott.

Une bibliothèque

Quelque chose est cachée là-dedans ! Réorganisez les livres pour reconstituer l'image sur les tranches.

L'image est une sorte de fleur ou une coquille Saint-Jacques. Les deux roses se trouvent en haut, sur les extrêmes côtés. Utilisez ensuite la chevalière sur l'emplacement approprié pour dénicher une nouvelle énigme.

Retour à l'école

Retour à l'école ! Faites un peu d'algèbre et trouvez le résultat de l'équation. Le résultat doit être égal à 73. La bonne solution est la suivante : $2 / 2 - 9 + 9 * 3 * 3 = 073$. Vous récupérez un deuxième cristal dans ce coffre secret, ainsi qu'un nouveau continent métallique.

Retournez ensuite dans la salle du nord et utilisez le balai sur le verrou trop élevé pour être atteint à mains nues. A l'intérieur, vous trouvez un nouveau continent métallique. Rendez-vous alors dans la salle à la statue d'Atlas et examinez la plaque en or à son pied. Là, dévissez les quatre vis et attendez que le mécanicien vienne vous donner le troisième et dernier interrupteur. Vous récupérez aussi le dernier continent métallique. Utilisez donc les trois interrupteurs sur la plaque en question.

Titan à pistons

Pour qu'Atlas baisse les bras, déplacez tous les pistons vers la droite. Attention, certains pistons sont dépendants et vous devez les bouger en même temps pour obtenir le résultat désiré. Rien de bien difficile cependant.

Utilisez alors les cinq morceaux de continents sur le globe ainsi accessible.

Toile d'or

Quel verrou élaboré ! Reliez toutes les lignes sans en omettre aucune. A vous de tourner chaque morceau de chemin, mais aussi chaque boule dorée de manière à ce que toutes soient alimentées par le courant de lumière.

Vous trouvez alors le Sir Walcott qui était endormi dans le globe et glanez par la même occasion le dernier cristal. Allez

donc les placer tous les trois sur le toit pour assister à une véritable invasion de robots sur la ville.

Le mystère de la photographie

Vous accédez ainsi à une nouvelle partie du bâtiment. Dans la première salle, récupérez le papier photo au sol, à droite de la grosse machine du centre, et la pierre magnétique à sa gauche (il en faut trois au total). Allez ensuite dans la pièce du centre pour trouver un morceau de schéma, au sol, à gauche de la machine. Il vous faut aussi en récupérer trois au total.

Passez ensuite dans la salle de gauche où se trouve un appareil photo sur des pieds. Le deuxième morceau de schéma se trouve à droite de la commode à gauche de la salle, au sol. Examinez cette étagère de plus près et trouvez contre son flanc droit une nouvelle pierre magnétique. Utilisez ensuite votre tournevis pour dévisser l'avant de l'appareil photo. Vous assistez à une nouvelle scène en 3D où il faut enlever une à une les différentes parties de l'engin de capture jusqu'à ne trouver plus que la photographie en question.

Passez ensuite dans la pièce de droite où des planètes miniatures sont pendues au plafond. Le dernier morceau de schéma se trouve au pied de la machine à droite de la pièce.

Rendez-vous enfin dans la cuisine (la pièce du haut) où vous récupérez un cristal sur la rampe tout à gauche. Parlez ensuite à la cuisinière pour commencer une nouvelle énigme.

Daltonisme

Cette boîte à clefs est on ne peut plus sécurisée. Pour l'ouvrir, séparez les boules rouges des vertes et placez le reste au centre. Pour cela, commencez par mettre toutes les boules vertes en haut, puis glissez petit à petit les boules violettes en bas dès que vous le pouvez. Lorsque vous interchangez les boules vertes et rouges, assurez-vous de bien le faire par quatre afin de pouvoir facilement retourner à la normale une fois les quatre boules violettes mises les unes à côté des autres.

Vous obtenez alors la clef du salon de thé et celle de la cuisine. Retournez dans la pièce du centre et utilisez les trois morceaux de schéma sur le pied de la grosse machine.

Trop de pièces !

Certains éléments restent inutilisés ; trouvez lesquels pour terminer le schéma de téléportation. A vous de reformer ce dessin en suivant la logique des traits afin de déterminer quels morceaux de papier sont ou non les bons.

Retournez donc dans la cuisine et ouvrez la porte du salon de thé avec la clef obtenue précédemment. Examinez le plateau à gâteaux en 3D et faites le tourner pour récupérer une petite planète, un cristal ainsi que du sucre. Récupérez aussi un morceau de rideau à droite de ce même plateau à gâteaux.

Passez ensuite dans la salle tout en haut à gauche et examinez la recette des gâteaux sur la table. Récupérez ensuite le couteau de cuisine planté dans la poutre en bois.

Retournez examiner le plateau à gâteaux dans la cuisine et récupérez celui qui contient le sucre (celui avec une cerise dessus).

Retournez dans la salle où se trouve la cuisinière et tentez d'accéder dans la cuisine grâce à la clef que vous possédez. Malheureusement, la porte est bloquée. Direction le salon de thé pour examiner la porte dorée aux lunettes infrarouges. On y décèle la présence de Lenoir. Repartez rapidement pour la salle aux planètes où vous récupérez dans la caisse à outils la deuxième sphère. Il en manque une, et pour l'attraper, vous devez désactiver le champ magnétique en trouvant une troisième pierre.

Rendez-vous alors dans la première partie du bâtiment et allez parler au mécanicien qui vous demande de trouver le code de son armoire.

Devinez le code !

Tentez de deviner la combinaison d'après la réaction du verrou : une coche indique un chiffre correct et au bon endroit ; un point d'interrogation, un chiffre correct mais mal placé ; une croix, un chiffre incorrect. Le bon code est donc 2453.

Dans l'armoire, récupérez la troisième pierre magnétique et secouez les bouteilles pour trouver celle qui contient du nitrate d'argent. Vous pouvez alors retourner dans la salle des planètes pour y placer les trois pierres magnétiques.

Les contraires ne s'attirent pas

Des champs magnétiques ! Reliez les jetons avec les fils de même couleur, sans en omettre aucun. Les fils rouges vont en haut à gauche de la zone et les bleus, en bas à droite.

Vous pouvez ainsi récupérer la troisième planète qui est aimantée à gauche du générateur magnétique. Placez les trois planètes manquantes sur le chemin du système solaire sur la droite de la salle.

Bienvenue dans l'espace

Vous rappelez-vous l'ordre des planètes du système solaire ? L'ordre est Mercure, Vénus, Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune (Mercure étant la plus proche du soleil). Placez donc toutes les planètes sur les cercles afin de compléter l'énigme.

Vous récupérez ainsi une ampoule rouge. Il ne vous manque plus que du sel pour pouvoir enfin développer la fameuse photographie.

Allez donc parler à Lenoir qui se terre toujours dans la cuisine. Il va vous envoyer du sel depuis le téléporteur... Faites auparavant un tour dans le bureau de Walcott. Approchez-vous du bureau et récupérez une feuille de papier, puis la clef qui se trouve en-dessous. Ouvrez le tiroir...

Chiffres cryptiques

Observez attentivement les symboles inscrits : ils renferment la clef du code ! Ce dernier est donc 34715. A l'intérieur du tiroir, vous obtenez du sucre.

Rendez-vous ensuite dans la salle à l'appareil photo pour poser tous les morceaux de sucre dans le four.

Four cubique

Quel four ! Pour le mettre en route, déplacez les dés jusqu'aux emplacements appropriés. Chaque dé doit y parvenir dans le maximum de déplacements indiqué sur sa face supérieure. Un dé peut même en pousser un autre.

Vous obtenez ainsi le précieux caramel. Allez donc le placer sur la machine au centre du bâtiment pour enfin la faire fonctionner.

Entrailles de téléporteur

Maintenant que le téléporteur est alimenté, mettez-le en route en constituant le motif à gauche. Touchez les carrés pour les pousser. Un carré ne peut pas être déplacé seul.

Ceci fait, retournez parler à Lenoir pour lui demander de mettre le sel dans le téléporteur, et allez le récupérer toujours au même endroit. Vous pouvez désormais développer la fameuse photo, direction la pièce de gauche.

Photo-montage

Vous allez enfin voir son visage ! Pour reconstituer l'image, faites pivoter les carrés. Vous obtenez donc la photo de l'agresseur. Faites-la passer à Lenoir grâce au téléporteur, puis allez retrouver ce brave garçon dans la salle où se

trouve la cuisinière. Vous pouvez ainsi accéder à la cuisine.

Là, récupérez le deuxième couteau de cuisine, ainsi que le troisième cristal derrière le saut au sol, sur la gauche de l'écran. Rendez-vous ensuite dans la remise au nord-est de la carte pour y glaner la lentille aux rayons X, ainsi que le module d'arrivée du téléporteur. Utilisez la lentille sur le coffre à droite de la salle pour apercevoir le quatrième cristal en son intérieur. Il faut les trois couteaux pour l'ouvrir ; il vous en manque toujours un. Il se trouve sur l'étagère à vaisselle au fond de cette même salle.

Esprit de vin

La cave à vin ! Pour ouvrir la porte, déplacez la clé jusqu'au verrou à droite en dégageant les bouchons du chemin. Vous récupérez le quatrième cristal. Direction le toit ! Une fois les quatre cristaux placés dans le boîtier, vous assistez à une petite cinématique et débloquez l'accès à un nouveau bâtiment.

Le chien, le chat, la souris et l'éléphant

Commencez par vous diriger dans la salle du centre où se trouve une grosse statue d'éléphant. Récupérez une ville derrière les barrières à gauche de l'animal. Examinez ensuite le buste de l'éléphant pour apercevoir un cristal coincé sous sa patte.

Passez ensuite dans la salle de gauche où vous avez droit à une petite conversation. Direction la salle de droite maintenant, Examinez la grande caisse en bois et utilisez les lentilles à rayon X pour discerner un robot à l'intérieur. Parlez ensuite à la dame en violet accompagnée de son fils afin de découvrir les prochains objets que vous devez trouver. (Parlez leur à deux reprises.)

Passez ensuite dans la salle du haut et récupérez un premier morceau de sceau à gauche sur le tapis rouge. Direction la salle en haut tout à gauche maintenant, où vous glandez une deuxième bille sur le coin droit de la table. Toujours dans la partie haute du bâtiment, prenez la salle à droite pour récupérer sur le canapé un deuxième morceau de sceau. Salle de droite encore où vous trouvez le troisième et dernier morceau de sceau sur le cabinet, sous une feuille, ainsi que deux morceaux de chaise roulante à droite et à gauche de la partie sous vitrine. Direction la pièce à l'extrême est de la partie nord du bâtiment pour mettre la main sur une boule posée sur le bureau.

Vous pouvez désormais retourner dans la salle où se trouve la grosse caisse en bois pour y insérer les trois morceaux de sceau.

Le sceau royal

Le sceau royal ! Faites glisser des morceaux du sceau jusqu'à reconstituer l'image. Une fois chose faite, ressortez du bâtiment et passez dans la deuxième aile visitée précédemment.

Là, allez parler à Lenoir qui porte un appareil photo.

Ceci n'est pas une pipe

Des pipes ? Trouvez le bon ordre pour les disposer, en faisant attention à la forme de chacune et à celle des emplacements disponibles. Vous obtenez donc un gâteau de carotte...

Passez rapidement dans la cuisine au nord pour trouver la cuisinière et lui parler.

Sac de noeuds

Pour démêler les cordes, réorganisez-les de façon à ce que plus aucune ne se croise. Vous obtenez un os.

Retournez donc dans la troisième aile du bâtiment et allez dans la pièce de gauche. Là, placez l'os dans la gueule du chien et récupérez le chat mécanique. Allez ensuite donner le gâteau de carotte au gamin pour qu'il vous offre un cristal.

Parlez ensuite à la dame.

Bille en tête

Vous devez ne laisser qu'une seule bille sur le plateau. Quand une bille saute par-dessus une autre, cette dernière est retirée du plateau. Les sauts ne peuvent pas s'effectuer en diagonale. Vous obtenez une bille.

Direction la salle au nord-ouest pour aller examiner le coffre-fort avec les lunettes X. Utilisez alors les trois billes sur le haut du meuble.

Trois portes

Déplacez les billes colorées jusqu'aux emplacements de même couleur. Une bille ne s'arrête qu'en touchant un mur ou d'autres billes. Dans le coffre, vous mettez la main sur le diplôme recherché et un encrier.

Allez dans la salle à droite de celle-ci et approchez du petit bureau pour y récupérer un tampon. Placez le diplôme et l'encrier sur la table et utilisez le tampon pour le tamponner. Allez donc le donner à l'enfant pour empocher un nouveau cristal. Examinez ensuite le robot dans la boîte de bois et faites le tourner pour dénicher la courroie et la manivelle. La première se trouve sur la balance dans sa main et la seconde, dans son dos. Placez-les ensuite sur le robot de droite.

Allez maintenant dans la salle à l'élan pour y examiner pareillement une chaise roulante sur laquelle vous gagnez une cheminée et un piston. Pour cela, commencez par placer les trois morceaux précédemment récupérés à l'arrière du dossier de la chaise.

Chaise à fusibles

Placez dans le circuit tous les fusibles rouges de gauche à droite et tous les verts de droite à gauche. Un fusible ne va que dans une seule direction et saute par-dessus une autre pièce pour occuper l'espace suivant. Ceci fait, vous récupérez les deux éléments utiles et allez également les placer sur le robot à réparer.

Retourner dans le grand hall et prenez la salle au nord-ouest, dans laquelle se trouvent plein de caisses en bois. Vous y trouvez une boule et un oeil d'éléphant. Allez ensuite dans la salle à l'est où vous apprenez que la chaudière a été sabotée. Là, récupérez la troisième et dernière boule à gauche de la bouche de braises. Un tuyau se trouve tout à droite de la salle, ainsi qu'une pince à levier au pied des escaliers. Au-dessus de la chaudière, une clé de grue, ainsi qu'une lentille d'amplification optique.

Allez placer le tuyau sur le robot du garçon, puis l'oeil gauche de l'éléphant dans son orbite.

Retournez ensuite dans la pièce à gauche de celle de la chaudière et utiliser la nouvelle lentille pour observer l'intérieur du trou obscur. Vous apercevez une souris, placez le module de téléportation devant le trou. Placez ensuite le premier levier de grue sur le tableau de bord vert dans la salle aux nombreuses caisses. Direction le bureau de Walcott.

Mnémorpion

Un défi ! Formez une ligne verticale, horizontale ou diagonale de cinq engrenages en utilisant les flèches sur les côtés. Ne laissez pas Sir John y parvenir avant vous ! La victoire vous offre la seconde clef de grue, que vous allez rapidement placer à l'endroit approprié.

Passage aux caisses

Place ! Déplacez les caisses pour pouvoir dégager la caisse indiquée. Vous accédez ainsi à la caisse qui se trouve dans la salle de gauche et qu'il vous faut ouvrir avec le levier de métal. Dedans, vous récupérez un flacon d'azote. Une fois la caisse enlevée, utilisez le levier de métal pour ouvrir la grille d'égout au sol. Là, utilisez votre lentille lumineuse pour voir dans le trou et y placer les trois boules rouges.

Echelle télescopique

Faites pivoter les boules rouges jusqu'à tant que le verrou supérieur corresponde à l'image du verrou inférieur. Vous accédez à une nouvelle salle où se trouve une barque en bois. A gauche dans la neige, un cristal. Tout à droite, le second oeil d'éléphant.

Allez ensuite dans la salle du téléporteur et placez le chat mécanique à l'intérieur. Allez donc voir le matou qui cherche la souris dans le trou noir.

Toutes griffes dehors

Attrapez la souris ! Empêchez-la de s'enfuir. Remarque : la souris et vous jouez à tour de rôle. N'hésitez pas à recommencer la partie pour avoir une bonne configuration de départ. Ceci fait, retournez poser le second oeil sur l'éléphant de métal.

Eléphant en lumière

Pour mettre en route l'éléphant mécanique, vous devez allumer tous les indicateurs du cercle extérieur en choisissant le bon ordre dans le cercle intérieur. Faites des essais ! Une fois l'éléphant activé, allez finir de réparer le robot du garnement.

Gardez la tête froide

Refroidissez le robot en faisant pivoter les tronçons de tuyaux afin d'éviter les fuites. C'est à peu près le même principe qu'une autre énigme que vous avez faite auparavant, vous ne devriez pas avoir de mal. Vous obtenez le quatrième cristal.

Direction la cuisine maintenant pour aller chercher du fromage auprès de la cuisinière. Il se trouve sur la table à sa gauche. Appâtez donc la souris avec ce morceau et récupérez-la. Utilisez-la enfin sur l'éléphant pour le faire se dresser sur ses pattes arrière et ainsi récupérer le dernier cristal. Direction le toit pour les placer dans leur compartiment.

L'histoire des engins qui volent

Après la petite cinématique, retournez voir la chaudière et cernez les cinq endroits où les canalisations ont été sabotées en les tapotant de votre stylet. Récupérez ensuite une première pièce de chaudière à droite, dans la même salle, que vous placez immédiatement à l'endroit approprié. Glanez également la pelle à charbon posée contre le four.

Passez ensuite dans la salle à la barque et utilisez la pelle à charbon comme seconde rame. Il ne vous manque plus qu'une carte : allez dans la salle au trésor où se trouve accessoirement la cuisinière. Là, ouvrez la caisse avec le pied de biche pour trouver la carte.

Espionnage

Trouvez la sortie dérobée ! Superposez les cartes pour faire apparaître le passage souterrain. (Superposez les deux croix bleues.) Votre trajet est désormais connu, retournez à la barque.

Balade dans les égouts

Rejoignez la sortie des égouts à la nage, à droite du labyrinthe. Attention, vous ne pouvez pas aller n'importe où aux intersections. Vous arrivez dans un nouveau lieu.

Examinez le ventilateur en haut à gauche de la pièce, puis ramassez la pièce de barricade sur le chariot roulant. Dans les casiers, récupérez les lacets des deux chaussures qui sont considérés comme des cordes. Le troisième morceau de corde se trouve sur le bureau rouge où vous mettez la main sur un des trois livres à ranger dans le casier, au-dessus des chaussures. Le deuxième livre se trouve à gauche du chariot.

Passez dans la salle de gauche où est garée votre barque. En son intérieur, placez les trois cordes obtenues

précédemment.

Raccommodage

Réparez le filet en remplissant les mailles et les cordages au centre. Vous pouvez passer plusieurs fois par une même maille ! Vous obtenez un petit filet qui vous permet de récupérer le livre qui flotte dans l'eau sur la gauche. Allez donc le placer dans le casier aux chaussures.

Réorganisation livresque

Triez la bibliothèque par ordre croissant. Ca ne devrait pas vous poser trop de problème... Vous obtenez donc un code secret. Celui-ci vous permet d'ouvrir le petit placard surélevé accroché au mur de la salle dans lequel vous récupérez une clef à molette et une roue de fer.

Utilisez la clef à molette pour ôter les hélices du ventilateur et récupérer un cristal. Enlevez également les vis pour récupérer la pièce de chaudière juste à droite du ventilateur. Une autre pièce de chaudière se trouve juste au-dessus, ainsi qu'un dernier dans une boîte en carton sur le ventilateur. Allez les placer sur la chaudière, puis grimpez à l'échelle pour atterrir dans un nouveau bâtiment.

Au sommet de l'étagère de gauche se trouve un morceau de barricade. Passez dans la salle à l'horloge et examinez le cabinet pour y trouver une carte perforée vierge et un couteau. Direction maintenant la salle des discours où vous examinez la porte avec la deuxième lentille. Vous voyez que des cordes la retiennent fermée de l'autre côté... Utilisez le couteau pour les couper. Placez ensuite la carte vierge sur la table de la même pièce et examinez l'appareil photo pour le démonter comme au début de l'aventure. Vous obtenez une plaque photographique, que vous placez par-dessous la carte à perforer.

Qui est-ce sur cette photo ?

Trouvez la partie qui correspond à l'image de droite et perforez-la ! Vous obtenez la carte perforée. Passez donc dans la salle suivante où vous rencontrez Eva.

Là, barricadez la porte avec les deux morceaux en votre possession. Retournez ensuite dans la salle à l'horloge où vous placez la carte perforée sur l'orgue miniature.

Perfore-moi ça !

Des cartes magiques ! Mémorisez et tentez de reproduire la carte perforée sans commettre d'erreur. Dans le tiroir qui s'ouvre, vous récupérez un cristal, un engrenage, et une lentille de vision du passé. Passez ensuite dans la salle aux maquettes volantes pour trouver un nouvel engrenage sur la rouge gauche de l'avion, ainsi qu'une nouvelle corde au sol, à gauche.

Passez ensuite dans la salle au deltaplane et utilisez le couteau dessous pour accéder à une nouvelle vue en 3D à démonter. Vous gagnez une nouvelle pièce de chaudière, ainsi qu'un morceau de barricade. Un dernier engrenage se trouve sur le présentoir des croquis. Là, utilisez le filet de cordes sur la tige de bois pour faire un grand filet (il faut utiliser la dernière corde obtenue dessus). Allez donc finir de barricader la porte.

Arrêtez-les !

Suivez le contour et barricadez la porte grâce aux pièces dont vous disposez. Vous pouvez les déplacer et les faire pivoter. Vous apprenez ainsi l'identité de l'homme masqué.

Allez ensuite utiliser les lunettes du passé sur la machine à gauche de la salle des maquettes volantes. Même chose dans la salle du centre où se trouve une énorme maquette.

Même chose dans la salle de droite où se trouve un gros ballon qui vole. Même chose dans la salle de gauche où se trouve la carapace de tortue volante. Avant de continuer l'enquête, retournez dans la salle de la chaudière pour y placer

votre pièce récemment obtenue.

Retournez donc dans la salle du ballon que vous faites descendre avec le filet à papillons. Là, un cristal tombe, vous le récupérez, ainsi que le ballon lui-même. Passez maintenant dans la salle du nord aux petites maquettes pour placer les trois engrenages sur le tableau de leviers à gauche.

Délit d'engrenages

Triez les engrenages rouges et violets, mais attention : ils ne peuvent pas passer l'un par-dessus l'autre. Actionnez ensuite la machine. Allez donc voir le grand avion, plus particulièrement la cabine du pilote où vous ramassez la dernière pièce de chaudière ainsi qu'un cristal en déchirant la toile à droite du siège, et à l'intérieur même de ce dernier. Allez enfin gonfler le zeppelin de la salle de gauche avec l'hélium du ballon gonflé.

Maintenant que vous avez les cinq cristaux, allez les placer sur le toit, sans oublier de passer par la salle de la chaudière que vous finissez donc de réparer. Malheureusement, vous ne pouvez pas accéder au toit par les anciens bâtiments. Allez retrouver Lenoir pour une nouvelle énigme.

Retour aux caisses

Encore les caisses ! Récupérez le grappin de la même façon que vous avez dégagé la caisse marquée d'une croix précédemment. Avec ce grappin, vous pouvez aller chercher le zeppelin miniature d'Eva. Direction la salle de la porte barricadée où vous faites passer l'enfin volant dans le conduit d'aération.

Pilotage de précision

Délicatesse exigée ! Contrôlez le réseau de canalisations pour que le zeppelin miniature atteigne la sortie sans s'écraser.

Jusqu'au fond !

Parvenez jusqu'en bas. A chaque pression, tentez d'attraper les boîtes qui vous empêchent d'accéder à la boîte de rivets. Vous pouvez enfin aller réparer entièrement la chaudière.

Boîte de rivets

Touchez tous les rivets pour réparer la chaudière et réchauffer le bâtiment. Une fois le robot explosé par la chaleur, précipitez-vous vers le toit. Après le petit interrogatoire de Marco, placez les cristaux dans leurs emplacements pour décongeler une bonne partie de la ville.

L'ultime cristal

Pour commencer, dirigez-vous auprès du mécanicien pour y examiner une main mécanique en 3D à démonter comme d'habitude. Parlez ensuite à l'homme pour remettre le nez dans sa boîte à outils où vous glanez un bouton vert. Ce dernier est à utiliser sur la tête au sol, au pied des petites marches, dans la salle au gramophone.

Fuite de cerveaux

Pour parvenir jusqu'au mécanisme, déplacez les pierres de couleur jusqu'aux endroits correspondants en un minimum de coups. Vous obtenez une calculatrice. Sur la maquette d'avion à roue, vous récupérez un premier morceau de câble électrique.

Retournez dans l'aile des maquettes d'avion où vous allez dans le débarras où se trouve un drapeau anglais. Là, sur la table, vous prenez une ventouse. Dans la salle de l'horloge et du petit orgue, allez prendre une nouvelle carte perforée vierge. Retournez donc voir William pour lui porter tous ces beaux objets. Placez-les dans l'ordre indiqué sur la porte pour que la main tape le code et vous donne accès à une nouvelle aile du bâtiment.

Rebroussez chemin et rendez-vous dans la salle du casier à chaussures pour récupérer... Les chaussures. Grâce à la photo, vous participez à un nouveau jeu des différences. Examinez ensuite le mur auquel il manque des briques. La première se trouve dans l'étagère accrochée au mur juste au-dessus. La deuxième est sur l'étagère à gauche de la salle. Ressortez dans la pièce où la barque est accostée pour trouver la troisième et dernière brique vous permettant de compléter le mur.

Mur de briques

Un renforcement dérobé ? Touchez toutes les briques pour y accéder. Derrière le mur, vous récupérez un jeton et un dé. Retournez donc chausser le robot de l'enfant avec les chaussures du casier. Après qu'il ait arraché tous les câbles, utilisez votre lentille lumineuse pour trouver un fusible dans la grosse machine qui se trouve devant vous. Placez-y le premier des trois câbles endommagés requis.

Allez ensuite au centre de la nouvelle aile, vers la grosse machine violette, récupérer un deuxième dé ainsi qu'un nouveau fusible. Passez dans la salle à la moto (celle de gauche), pour y trouver le troisième et dernier fusible sous le siège du conducteur. Un second câble électrique se trouve sur l'aspirateur de la statue de femme de ménage. Un deuxième jeton est posé sous la roue arrière de la moto.

Passez ensuite dans la salle au grand escalier pour y placer vos dès sur le tableau de bord à gauche. Sur les marches à droite, vous trouvez la première pièce colorée sur un total de cinq à trouver. Passez maintenant dans la salle de droite où des installations chimiques forment les lettres NEON. Sur la table en bois, le dernier morceau de câble électrique. Retournez donc vers la grosse machine tout au nord pour y placer ces câbles.

Les câbles magiques

Pour rétablir le courant, placez les câbles afin de connecter les couleurs correspondantes. Retournez ensuite dans la salle de chimie pour placer les trois fusibles dans le disjoncteur sur la droite.

Appariement de circuits

Eliminez les fusibles usagés en trouvant les bonnes paires. Examinez ensuite la table puis le NEON en tubes de chimie. Passez maintenant dans la salle des archives, au nord-est de ce bâtiment. Sur la zone où il vous manque le code, vous trouvez le troisième dé dans la petite ouverture de droite. Utilisez ensuite la lentille du passé sur les planches de droite pour découvrir un indice intéressant... A l'intérieur se trouve un morceau de note, ainsi qu'un cylindre à musique. Retournez dans la salle de l'escalier pour y placer le dernier dé.

Défier... une porte ?

Une porte robotisée ? Le premier à obtenir 36 l'emporte. Attention au symbole X, qui met fin à votre tour et vous empêche de marquer plus de points. Vous arrivez alors dans la salle de détente. Examinez la machine à sous pour trouver un morceau de note ainsi que le dernier jeton. Grâce à la deuxième lentille, examinez le trou du billard pour y apercevoir un morceau de papier... Que vous ne pouvez pas prendre pour l'instant.

Passez ensuite dans la salle du nord-ouest symbolisée par un gramophone. Là, vous trouvez un jeu où placer tous vos jetons.

La boîte mystère

Disposez les cases afin que pour chacune, le nombre de cases adjacentes soit égal au chiffre indiqué. A l'intérieur de la boîte, vous mettez la main sur un sou porte-bonheur et un nouveau cylindre à musique. Examinez le gramophone pour trouver une nouvelle pièce colorée et y placer les deux cylindres à musique en votre possession.

Retournez dans la salle de chimie et prenez la pince coupante à côté de la valise où vous devez placer les morceaux de papier. Utilisez-la pour couper la lampe de néon et récupérer un nouveau morceau de note. Elle vous permet également de récupérer l'aspirateur dans la salle de la moto.

Ce dernier vous aide à aspirer la dernière note coincée dans le trou du billard. Vous devez cependant démonter l'aspirateur comme vous en avez maintenant l'habitude pour récupérer le précieux papier. Vous obtenez également un cylindre à musique et une pièce colorée. Bingo ! Commençons par rassembler les notes de papier.

Un décodeur pas si simple

Trouvez les symboles affichés en haut avant qu'ils ne changent. Vous obtenez la note décodée. Allez ensuite voir le gramophone pour y placer son troisième et dernier cylindre. Allez ensuite dans la salle des archives et utilisez le précieux papier sur l'écran pour avoir un indice sur le code secret.

Retournez voir le gramophone et le cylindre décoré du drapeau italien, puis dans la salle de détente pour y examiner le tableau qui comporte un citron. Trois autres citrons sont également à encercler dans la salle du gramophone, sur les tableaux au mur. Vous comprenez ainsi les chiffres du code et allez les inscrire dans la salle des archives.

Le coffre-fort décroissant

Vous voyez cette séquence ? Réglez le verrou afin que les chiffres soient en ordre croissant en partant du haut. A l'intérieur, vous trouvez une clef en cuivre, et utilisez votre deuxième lentille pour comprendre qu'il y a une bombe dans la boîte en carton. Examinez le pour y placer vos trois pièces de couleur déjà en possession.

Retournez dans la salle de détente, utilisez la lentille du passé sur les tableaux et déplacez celui de droite pour trouver une nouvelle pièce de couleur. Même manipulation avec la salle en bas où se trouve la grosse machine violette. Utilisez la clef en cuivre pour l'ouvrir et obtenir la dernière pièce colorée. Apportez-les à la boîte piégée.

Boîte piégée

Pour ouvrir la boîte, placez les cases de façon à ce que les côtés contigus soient de même couleur et appuyez sur le bouton à droite. Vous pouvez ainsi l'ouvrir...

Désamorçage !

Vous voyez l'indice ? Trouvez les bons fils pour déconnecter la bombe et appuyez sur le bouton pour valider. Ce n'est pas le moment de vous tromper... Vous obtenez ainsi le gros cristal et le code des réverbères. Allez le placer sur le toit pour stopper la tornade et sauver Londres ! Mais tout n'est pas encore fini...

Révélation en altitude

Passez en vue globale du toit et utilisez le code des réverbères sur celui en bas à droite.

Signaux lumineux

Allumez les réverbères dans le bon ordre pour envoyer le code au zeppelin. Une corde vous est alors lâchée et vous prenez place à bord de l'engin volant.

Examinez le moteur du zeppelin pour y trouver un morceau de verrou. Un second se trouve sur les bouteilles dansantes à droite. Dans la seconde salle, placez les deux morceaux de verrou à l'endroit correspondant qui renferme une hache, puis examinez le tableau de bord à gauche de la porte blindée. Soulevez ensuite le tapis vert pour trouver le dernier verrou.

Crochetage

Réorganisez les éléments du verrou de façon à ce que la ligne corresponde à celle en haut du verrou. La hache à incendie est à vous. Revenez dans la précédente salle et utilisez-la pour ouvrir la caisse en bois qui contient une bouteille vide. Placez la bouteille sous le réservoir du moteur et ôtez le bouchon de vidange. Récupérez alors la bouteille pleine d'huile.

Allez la verser dans le tableau de bord à gauche de la porte blindée et fermez le dessous grâce au bouchon dernièrement obtenu. Actionnez ainsi le levier pour pouvoir pénétrer dans la cabine du pilote. Là, vous rencontrez l'homme qui est derrière tous les événements depuis le début du jeu. Malheureusement, il s'enfuit et vous laisse seul aux commandes de cet appareil sur le point de s'écraser...

Dysfonctionnements

Mémorisez le trajet et guidez le zeppelin sans toucher les rebords. Si vous faites trop d'erreurs, vous devrez recommencer.

Contrôle des vents

Guidez le zeppelin sur le toit du hall d'exposition en contrôlant les quatre vents grâce aux ballons de la machine climatique.

Vous terminez ainsi Sherlock Holmes et le Mystère de la Ville de Glace ! Comme dirait notre bon vieux détective... " Splendide ! Quel talent ! ".

Spider-Man : Aux Frontières du Temps

© Activision / Beenox Studios 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

COSTUME FUTURE FOUNDATION POUR AMAZING SPIDER-MAN

Après avoir sélectionné votre fichier de sauvegarde, faites : **Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche**.
Le costume se trouvera dans la section Galerie Bonus du menu principal.

Spirit Camera : Le Mémoire Maudit

© Nintendo / Tecmo Koei 2012

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

+ ROBE DE LA PRINCESS PEACH

Pour que Maya puisse revêtir le costume de la princesse Peach, vous devez terminer toutes les missions du mode Battle en difficulté Nightmare.

+ TENUE GOTHIC LOLITA

Pour que Maya puisse revêtir une tenue Gothic Lolita, vous devez terminer le mode Story au moins une fois.

Pour débloquer cette tenue en mode Photo-op, vous devez terminer le mode Story en difficulté Nightmare.

+ MINI-JEUX CACHÉS DU LIVRET HANTÉ

Le garçon du carnet

Réussir le premier niveau des Masques funestes et le premier niveau de La poupée maudite dans le Livret hanté.

Le manoir hanté

Réussir le premier niveau du garçon du carnet dans le Livret hanté.

+ COMBATS & MODÈLES RA

Terminez le mode Histoire une fois pour débloquer cette section qui permet de photographier ou d'affronter les personnages du mode Histoire.

MODE EXTRA

Terminez le mode Histoire une fois pour débloquent le mode Extra (*Nouvelle partie*). En plus de proposer une difficulté accrue, il contient des documents supplémentaires et un nouveau costume pour Maya.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

Prologue : Le carnet maudit

Suivez les différentes étapes en prenant les photos comme indiqué puis scannez ensuite la Page 1 (3ème page au total) du carnet maudit. Entrez ensuite dans le couloir virtuel. Après avoir entendu le bruit de verre cassé, retournez-vous (en tournant la console derrière vous) pour les identifier, puis chercher le fantôme, toujours grâce à la fonction gyroscopique.

Une fois ressorti de ce monde parallèle, cherchez la jeune fille puis discutez avec elle. Vous venez de faire la connaissance de Maya, votre alliée dans le jeu. Après la petite séquence, regardez à nouveau cette dernière pour engager la conversation.

Chapitre 1 : Le disparu

Scannez maintenant la Page 2 du livret, action qui fera apparaître votre premier adversaire. Pour le battre, prenez-le en photo à chaque fois qu'il se trouve dans le cercle (viseur de la caméra obscura) et lorsque ce dernier devient rouge après avoir été chargé. C'est ainsi que vous infligerez le plus de dégâts.

Après avoir trouvé le message du fantôme, discutez à nouveau avec Maya pour terminer ce premier chapitre.

Chapitre 2 : Empreinte sanglante

Scannez ensuite la Page 3 du carnet pour découvrir un message griffonné avant de parler avec Maya. Rendez-vous ensuite en Page 4 et placez votre main sur les empreintes ensanglantées après avoir sorti la caméra obscura, ce afin de faire apparaître un nouveau boss. Pour le battre, utilisez la même technique que tout à l'heure, en le photographiant à chaque fois que le cercle devient rouge. Soyez endurant, ce boss revient plusieurs fois avant de mourir définitivement. Pensez à prendre du recul et à changer d'angle si besoin.

Chapitre 3 : Le captif

Après la mort du boss, scannez à nouveau la page 4 du livret pour regarder la cinématique. Après la fin de cette dernière, retrouvez Maya puis affrontez une nouvelle fois un esprit, toujours avec la même technique. Discutez ensuite avec Maya afin de récupérer le carnet de Kaito, puis scannez la page 1 du livret.

Parlez à nouveau avec la jeune fille puis répondez à sa question par la réponse " en examinant le carnet violet ". Vous obtenez un nouvel objectif pour la caméra.

Chapitre 4 : Jeux d'enfant

Reprenez votre carnet et rendez-vous en page 5. Utilisez l'objectif spécial en pressant gauche sur la croix multidirectionnelle, afin de libérer l'enfant sur la photo. Discutez encore avec Maya puis scannez la page 5 une nouvelle

fois, afin de faire apparaître le visage de l'enfant, que vous devrez retrouver dans le carnet au cours d'une partie de cache-cache. Rendez-vous à la page 2 et scannez cette dernière pour débusquer le jeune garçon.

Partez ensuite en direction de la page 9, retournez le carnet à l'envers et scannez-le une nouvelle fois. Procédez de même à la page 12, puis à la page 6 du livret, pour enfin récupérer la broche. Trouvez Maya et discutez avec elle.

Chapitre 5 : Lettres mortes

Au lancement du chapitre, parlez avec votre amie puis scannez la page 7 avant de vous retourner pour visualiser le petit garçon. Combattez maintenant ce dernier en vous servant de la lumière rouge située en haut de l'écran supérieur de la console sachant que plus la lumière sera vive, plus votre ennemi sera proche de vous. Utilisez la caméra au bon moment pour venir à bout de ce boss qui ne vous posera pas de réel problème. Après l'avoir vaincu, parlez avec Maya pour obtenir le message déchiré.

Chapitre 6 : Regards Fuyants

Parlez une seconde fois avec elle et scannez la page 8 du carnet pour lancer une nouvelle partie de cache-cache avec le garçon. Scannez le dernier des quatre masques sur lequel se sera posé son regard et poursuivez l'opération jusqu'à la victoire. Partez ensuite retrouver Maya.

Toujours sur la page 8, scannez le trou qui est apparu après votre victoire face au jeune garçon. Trouvez ensuite la victime et son bourreau dans le monde parallèle. Fin de ce chapitre.

Chapitre 7 : Le dessin froissé

Dès le lancement de ce chapitre, dirigez-vous vers la page 9 et scannez là plusieurs fois d'affilée. Vous allez devoir manipuler le carnet d'une certaine manière afin de modifier le dessin. Pour se faire, prenez-le d'une main et inclinez-le vers votre gauche afin de visualiser la tranche droite du livre, toujours en pointant le dessin avec la caméra. Scannez ensuite une nouvelle fois le dessin puis regardez au plafond pour apercevoir le garçon, qu'il va falloir combattre.

Utilisez une nouvelle fois la lampe rouge située sur l'écran du haut pour détecter sa présence, ce dernier n'étant invisible qu'un certain temps. Appliquez ensuite la technique habituelle (cliquez lorsque la cible devient rouge) pour vider sa barre d'énergie progressivement. Parlez ensuite avec Maya puis prenez le carnet pour scanner la page 1.

Après discussion avec Maya, répondez à la question " quel est le but de la femme en noir " en choisissant la réponse " elle cherche quelqu'un ", action qui vous permettra d'obtenir l'objectif " ténébreux ". Discutez une dernière fois avec Maya pour clore ce chapitre.

Chapitre 8 : Peur du noir

Dialoguez d'entrée avec Maya puis utilisez la page 10 du carnet maudit. Regardez votre amie puis utilisez l'objectif ténébreux (croix multidirectionnelle) afin de repérer l'esprit (une jeune fille) qui vient de s'échapper du livret. Prenez une photo (R) pour repérer ce dernier puis discutez avec Maya pour récupérer le journal de la jeune fille.

Chapitre 9 : Musique de nuit

Parlez à nouveau avec Maya et reprenez votre carnet pour scanner la page 12 à l'aide de l'objectif ténébreux, ce afin de faire disparaître les tâches d'ancre de la partition. Retournez le carnet à l'envers et scannez la fameuse partition afin de lancer la cinématique. Parlez à Maya pour mettre un terme à ce chapitre.

Chapitre 10 : Le paravent

Après plusieurs échanges avec Maya, scannez la page 11 avec l'objectif classique et partez en page 13 pour scanner la lampe sur l'image du bas, l'idée étant d'allumer la lumière. Revenez en page 11, scannez le trou et approchez l'objectif le plus près possible. Regardez ensuite au-dessus de vous pour découvrir l'esprit, puis affrontez la petite fille que se

trouvait au sol.

Attention, cette dernière se déplace assez vite. Après l'avoir touchée une première fois, passez l'objectif ténébreux pour continuer le combat. Repassez ensuite sur l'objectif classique et alternez ainsi jusqu'à la victoire.

Discutez avec Maya pour déverrouiller l'objectif " correcteur ", qui permet de regarder dans le passé. Reprenez ensuite votre conversation avec la jeune fille pour obtenir une page froissée. Utilisez l'objectif correcteur et scannez la page 2 du carnet avant de parler à Maya. Scannez ensuite la page 3 avec l'objectif normal pour trouver le journal de Kaito.

Parlez à nouveau avec Maya et répondez à la seconde question (la première n'ayant aucune importance) " En fin de compte, qu'avons-nous appris " par " La femme en noir est à ta recherche ". Reprenez le carnet puis scannez la page 10 afin d'achever cette partie.

Chapitre 11 : Le rituel ancien

Dès le début du chapitre, parlez avec Maya puis scannez la page 14 avant de revenir vers la jeune femme. Reprenez votre livret et scannez la page 15 une première fois avec l'objectif normal puis une seconde fois et une troisième fois (pour chasser le lierre) avec l'objectif violet.

Commencer le combat contre les esprits en utilisant l'objectif normal. Après deux assauts, une séquence cinématique fera son apparition. A la fin de cette dernière, discutez avec Maya pour obtenir " La lettre de la vieille ".

Dès l'entame du chapitre, parlez avec Maya puis détectez la " présence " avant de vous lancer dans un nouveau combat. Alternez entre l'objectif normal et l'objectif violet pour battre cet adversaire mais méfiez-vous de son attaque de possession. Après la séquence cinématique, dialoguez avec Maya puis répondez à la question " Quelle erreur Maya a-t-elle commise ? " par " Se lier avec quelqu'un ". Fin du chapitre.

Chapitre 12 : La porte

Vous obtenez l'objectif inversé dès le début de ce chapitre. Parlez avec Maya puis optez pour l'objectif inversé avec de révéler l'esprit maléfique qui l'habite. Utilisez ensuite l'objectif correcteur en page 16 du carnet. Equipez enfin l'objectif inversé, toujours sur la même page afin d'entrer dans le monde de l'au-delà pour un nouvel affrontement.

Lors du combat, deux esprits vous attaqueront à quelques secondes d'intervalle. Frappez les successivement en faisant usage de l'objectif normal, ce à plusieurs reprises. A chaque fois que le duo marquera une pause, profitez-en pour chercher puis frapper le boss principal ayant pris possession de Maya. Renouvelez l'opération jusqu'à la victoire.

Immédiatement après ce premier succès, préparez-vous à livrer une nouvelle bataille, cette-fois face à Maya, dont le corps est toujours possédé. Deux coups puissants suffiront à extirper l'esprit néfaste de son enveloppe. Enchaînez ensuite avec un troisième combat face à l'esprit en question.

Pour prendre le dessus, soyez patient et attendez que votre objectif vire au rouge avant de frapper. Soyez prêt à réagir très rapidement, votre marge de manoeuvre étant très limitée face aux coups rapides de l'adversaire. Après l'avoir battu, utilisez l'objectif inversé afin de libérer définitivement Maya. Fin de Spirit Camera Le Mémoire Maudit (pensez à scanner une dernière fois le livret en page 1 afin de valider la fin et débloquent le mode " extra ").

Annexe : Le Garçon du Carnet (mini-jeu n°3)

L'activité " Le garçon du carnet " se présente comme une partie de cache-cache avec un jeune garçon. Ce dernier vous propose des énigmes dont les réponses permettent de retrouver les pages dans lesquelles il se cache. Voici l'ordre que vous devrez respecter en scannant successivement les pages du carnet.

Partie 1

Scannez les pages 5, 8, page de couverture et page 13

Partie 2

Scannez les pages 5, 11, 2 et 12

Partie 3

Scannez les pages 5, 7, 9 et 16

Partie 4

Scannez les pages 5, 1, 11 et 15

Partie 5

Scannez les pages 5, 8, 12, 7, 14, 9, 15, 10, 3, 11 et enfin la page 5 pour remporter définitivement la partie.

Sports Island 3D

© Konami / Hudson Soft 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

DÉBLOQUER DE NOUVELLES LIGUES

Regular League

En terminant en première position de la Rookie League, on accède à la Regular League.

Champion League

En terminant en première position de la Regular League, on accède à la Champion League.

Starfox 64 3D

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 VAINCRE LES STAR WOLF

Pour vaincre les Star Wolf, attendez que l'un d'eux vous pousse puis faites un looping et vous vous retrouverez alors derrière lui. Profitez-en pour leur tirer dessus jusqu'à ce qu'ils meurent. Remarquez que cette astuce est seulement valable pour les niveaux Fortuna et Bolse et non pas pour Venom (en mode Hard).

📌 ASTUCES POUR VAINCRE LE BOSS D'AREA 6

Battre le boss

Pour battre le boss du niveau "Area 6" (il s'agit de l'avant-dernier niveau en mode Hard), vous devez faire exploser les trois sphères rouges quand il s'ouvre et puis éclater ses trois bras. A chaque fois, son champ de force central changera de couleur. Quand il est rouge, il va lancer un puissant laser multicolore. Finalement, quand le champ de force a disparu, dépêchez-vous de détruire le milieu de l'engin! Volez maintenant droit sur Venom...

Eviter son laser

Quand le Boss d'Aera 6 vous tire dessus avec son laser, allez dans le coin tout en haut à gauche. Il ne pourra pas vous atteindre.

📌 ACCÉDER AU SECTEUR Z

Pour accéder au secteur Z, vous devez, dans la planète précédente (au niveau difficile), détruire tous les projecteurs. Si vous en manquez un, le faisceau des projecteurs deviendra rouge. Si vous réussissez, le faisceau reste blanc, battez le boss. Destruction du Boss : détruire les 2 tuyaux d'échappement puis faites un stock de bombes (en shootant les boules blanches). Détruisez alors l'un des flotteurs et ensuite la grue lorsque le boss se retourne. Détruisez le second flotteur et enfin le boss.

📌 MODE EXPERT

Sur chaque planète, il y a une médaille à gagner. Pour cela, vous devez tuer un certains nombres d'ennemis (150 ou plus sur la première). Après avoir obtenu les médailles sur toutes les planètes en mode N64, vous aurez un nouveau mode de jeu, le mode Expert.

Niveau 1: Corneria

Vous devez aider tout d'abord Falco. Puis, passez sous toutes les arches situées peu après.

Niveau 2: Asteroid Belt

Il faut passer à l'intérieur des ronds bleus.

Niveau 3 : Ficcina

Il suffit de battre les Star Wolf le plus rapidement possible.

Niveau 4 : Secteur X

Vous devrez abattre le Boss le plus vite possible afin qu'il ne puisse frapper Sleepy.

Niveau 5 : Titania

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 6 : Volus

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 7 : Katina

Il faut faire exploser la base centrale du vaisseau-mère avant que le temps ne s'écoule.

Niveau 8 : Solar

Vous avez forcément mission accomplie.

Niveau 9 : MacBeth

Il faut actionner les huit interrupteurs (en tirant dessus) situés un peu après le Check Point.

!

Niveau 10 : Secteur Y

Il suffit d'obtenir cent points ou plus.

Niveau 11 : Aquas

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 12 : Zoness

Vous devez tirer sur tous les projecteurs.

Niveau 13 : Secteur Z

Vous devez empêcher chaque missile d'arriver sur le Great Fox en les faisant exploser.

Niveau 14 : Area 6

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

Niveau 15 : Venom 1 et 2

Vous êtes obligé d'avoir mission accomplie.

🚪 MODES À DÉBLOQUER

Sound Test

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode permettant d'écouter les musiques et les effets sonores.

Entraînement

Lancez une partie et terminez l'entraînement pour débloquer ce mode.

Score Attack

Lancez une partie et terminez l'entraînement pour débloquer ce mode.

🚪 NOUVEL ÉCRAN TITRE

Pour obtenir un nouvel arrière-plan sur l'écran titre, vous devez compléter à 100% les modes 3DS, N64 et Expert en obtenant toutes les médailles d'or.

Steel Diver

© Nintendo 2011

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

📌 CHAPITRES À DÉBLOQUER

Chapitre 6

Terminer les chapitres 1 à 5 avec les trois sous-marins.

Chapitre 7

Terminer le chapitre 6 avec les trois sous-marins.

📌 MODE EXPERT

Terminer tous les chapitres avec les trois sous-marins.

Super Mario 3D Land

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

MONDE SPÉCIAL

Terminer le monde 8.

JOUER AVEC LUIGI

Terminer le monde spécial 1.

LE NIVEAU ULTIME

Pour débloquer le dernier niveau caché, vous devez obtenir les 5 étoiles suivantes :

Étoile 1 : Battre Bowser au dernier Stage du Monde 8.

Étoile 2 : Finir tous les Stages avec Mario.

Étoile 3 : Finir tous les Stages avec Luigi.

Étoile 4 : Collecter le Drapeau en Or de chaque Stage.

Étoile 5 : Collecter toutes les Pièces Étoiles.

SOLUTION COMPLÈTE

Mondes normaux

Cette solution indique l'emplacement de toutes les médailles du jeu.

Monde 1

Niveau 1

- sur le fil élastique au-dessus du ruisseau
- dans le tuyau accessible en grimpant à l'arbre
- sur le fil élastique à la fin du niveau

Niveau 2

- accessible via la planche mobile

- au-dessus des deux plates-formes jaunes mobiles
- sur la corniche derrière le pont en bois

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte

Niveau 3

- zoomer sur le Toad avec les jumelles
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- accessible lors de la descente dans les nuages

Niveau 4

- faire monter le wagon à l'aide du jet d'eau
- revenir en arrière dès que le wagon descend sur le rail
- faire monter le wagon sur le rail supérieur gauche à l'aide du jet d'eau

Forteresse

- rebondir entre les parois derrière le Whomp
- sauter au-dessus du puits de lave
- sauter au-dessus de la barrière de feu

Monde 2

Niveau 1

- zoomer sur le Toad avec les jumelles
- passer derrière l'escalier, par la gauche
- entrer dans le tuyau, près des faux 1-Up

Niveau 2

- développer les dalles vertes après le bloc
- sauter à travers le mur de gauche en hauteur, près de la torche éteinte
- casser les blocs au sol avant la sortie et se glisser sous la paroi

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Niveau 3

- faire tourner la manivelle au pied du Mario géant avec la queue de raton
- avec le bloc hélice, se lâcher sur la médaille dans le cerceau et remonter dans les airs
- faire tourner la manivelle en bas à gauche sur la dernière section et se propulser dans le cerceau à l'aide du bloc hélice

Niveau 4

- sauter entre la barrière piquante et le bloc de monstres
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- monter sur le bloc '?' volant au dessus des plates-formes rouges et bleu, à la fin du niveau

Bateau volant

- entre les deux montres, avant le bloc de téléportation
- en hauteur, avant les missiles
- descendre sur le pont inférieur du bateau au lieu de prendre le tuyau

Monde 3

Niveau 1

- se propulser sur la plate-forme jaune en hauteur via le canon bleu
- casser le bloc au sol et se glisser dans l'interstice
- monter sur le Whomp pour atteindre la médaille en rebondissant contre le mur

Niveau 2

- plonger dans l'eau avant le petit drapeau et entrer dans la cavité qui permet de passer derrière le mur de gauche
- se laisser couler dans l'interstice situé devant la murène et menant à un tuyau
- regagner la surface en nageant au dessus de la murène qui avance de bas en haut et rebondir contre le mur

Niveau 3

- faire tourner la manivelle avec la queue de raton pour atteindre le tuyau en hauteur, puis sauter au dessus de la rangée de blocs la plus haute
- rebondir entre les parois bleues après les ponts qui s'effondrent
- zoomer sur le Toad à l'aide des jumelles

Niveau 4

- se propulser sur le fil élastique et faire monter les blocs flèches
- se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
- monter sur le bloc '?' et se laisser porter jusqu'à la médaille

Niveau 5

- planer jusqu'à la médaille, entre deux biscuits
- attendre que la plate-forme s'effondre pour attraper la médaille située près de la coccinelle verte
- sauter légèrement vers la gauche en remontant le pont vers la fin du niveau

Bateau volant

- passer à gauche du pilier hérissé de pointes
- attendre entre deux piliers hérissés de pointes et avancer vers le premier plan pour trouver un passage où se trouve la médaille
- juste avant le drapeau, aller le plus à gauche du bateau, sur la proue

Monde 4

Niveau 1

- casser le bloc dans le coin supérieur gauche et se glisser dans l'interstice
- sauter dans le canon bleu à gauche du mini drapeau et se propulser directement sur la médaille
- sauter sur les plates-formes orangées qui vont jusqu'à un nuage

Cube mystère

-tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Niveau 2

-se laisser tomber dans la cavité
-rebondir sur le tremplin et planer vers la gauche où se trouve une montre, puis se laisser tomber en contrebas
-frapper le bloc rose '!' et rebondir entre la paroi et les blocs jaunes

Niveau 3

-sur le cylindre bleu
-se propulser dans les nuages à l'aide du bloc note de musique
-zoomer sur le Toad avec les jumelles

Niveau 4

-entre la rangée de fantômes
-faire apparaître le pont invisible en bas à gauche d'un palier pour trouver le tuyau
-au sortir d'un bloc de téléportation, planer vers la gauche pour atteindre la médaille sur les plates-formes invisibles

Niveau 5

-activer les deux dalles vertes '!' et monter en haut de l'escalier nouvellement créé
-sauter par dessus le bloc de téléportation pour attraper la médaille
-activer les deux dalles vertes '!' et monter en haut de l'escalier nouvellement créé à la fin du niveau

Bateau volant

-sauter sur les plates-formes rouges et bleues
-descendre dans la cale, près du bloc vivant
-inverser les plates-formes rouges et bleues près du Koopa boomerang pour que la médaille devienne accessible

Monde 5

Niveau 1

-avancer vers le recoin camouflé pour déceler un tuyau et sauter sur la rangée de blocs
-sauter sur la tête du Whomp et le laisser monter jusqu'à la médaille
-dans l'ascenseur, juste après les pièces rouges, la médaille apparaît sur la droite

Niveau 2

-dans la salle avec la barrière de pics, sauter vers le bas de l'écran pour entrer dans un passage secret en hauteur
-allumer les quatre torches dans la salle ensablée pour ouvrir la porte
-dans le passage où il faut sauter par dessus la barrière de pics tout en avançant, la médaille se trouve tout à fait au bout, il faut la prendre avant de sortir à droite

Niveau 3

-utiliser la balançoire bleue pour atteindre la plate-forme rouge
-monter sur le poteau pour se propulser sur le bloc note de musique

-attendre que la plate-forme jaune atteigne le mur de pics et sauter à droite sur les plates-formes qui s'effondrent

Niveau 4

- sauter sur les blocs pour atteindre le renforcement en haut à droite
- ramper dans le tunnel sous la taupe géante et se laisser tomber sur la médaille
- se glisser dans le tunnel médian au dessus de la montre et se diriger vers la gauche

Niveau 5

- utiliser le bloc hélice à gauche du Goomba géant pour attraper la médaille en contrebas, entre les deux corniches
- rebondir sur les tremplins orangés et se propulser sur la médaille au milieu à l'aide du bloc hélice
- à partir de la petite plate-forme en bois, attraper la médaille en plein vol à l'aide du bloc hélice

Forteresse

- monter sur la tête des Whomp
- saisir la médaille à l'endroit où les plates-formes grillagées commencent à avancer au dessus de la lave
- saisir la médaille à l'endroit où les plates-formes bleues terminent leur déplacement au dessus de la lave

Monde 6

Niveau 1

- sauter derrière le décor avec les colonnes de pierre pour trouver la médaille à gauche de l'entrée du niveau
- dans le tuyau sous-marin, la médaille se trouve juste après les pièces rouges
- rebondir sur les deux fils élastiques

Niveau 2

- détruire le cactus avec la fleur de feu pour entrer dans l'alcôve dans la salle avec les pics sur les dalles bleues
- ramper dans l'interstice contre le mur du fond
- se faufiler dans le tunnel qui monte sur la gauche, près de la cascade

Niveau 3

- dans la zone du piano, sauter sur les notes qui ondulent pour atteindre la plate-forme blanche avec les notes de musique
- dans la zone du bloc, attendre que la médaille arrive à proximité
- dans la zone de la bibliothèque, là où se trouvent les fantômes, la médaille se trouvent sur le balcon en haut à droite

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Niveau 4

- monter sur la tête du Whomp pour atteindre la marche en hauteur
- rebondir sur le mur vert au dessus de la porte, en sortant
- sauter sur le bloc qui soutient la barrière de pics là où les blocs colorés disparaissent

Niveau 5

- rebondir entre les deux murs en bois, au dessus du tremplin orangé

- se laisser tomber sur le tremplin orangé en suivant les pièces pour passer sous la plate-forme blanche
- rebondir sur les plates-formes orangées au dessus des Goombas, puis se lâcher sur la médaille

Bateau volant

- derrière les caisses en bois
- faire monter les blocs flèches pour atteindre la médaille en sautant
- se propulser à l'aide du tremplin orangé vers la gauche, puis rebondir contre la paroi

Monde 7

Niveau 1

- sous l'eau, casser les caisses en bois
- glisser entre les deux rochers près des murènes
- nager jusqu'à la cavité en hauteur

Niveau 2

- frapper le bloc rouge '!' et monter en haut de l'escalier
- dans le parcours avec les rouleaux de pics qui basculent, sauter sur la plate-forme en hauteur sur la droite
- sauter sur la plate-forme bleue lorsque les pics sont rétractés

Niveau 3

- se propulser à l'aide des élastiques puis tomber sur la droite en suivant la colonne de pièces
- faire monter les blocs flèches pour atteindre le bloc note de musique qui mène aux nuages
- se propulser à l'aide des élastiques pour atteindre la médaille à gauche de la bestiole noire

Niveau 4

- grimper au poteau puis sauter à gauche sur la balançoire
- rebondir contre le mur, depuis la plate-forme verte où se trouve un bloc de téléportation
- aller sur la plate-forme en angle droit la plus en haut à droite et attendre qu'elle soit tourner en direction de la médaille

Niveau 5

- aller chercher la médaille avant que la scie ne fasse chuter la plate-forme
- même chose un peu plus loin, juste avant le mini drapeau
- attendre que la plate-forme mobile arrive en dessous de la médaille, près de la barrière de pics et des Goombas

Bateau volant

- sur le cylindre depuis lequel on aperçoit le bateau
- juste après la première médaille, sur le cylindre rouge
- sur le cylindre rouge où se se trouve un faux Goomba et un 1-Up dans un bloc invisible

Monde 8

Niveau 1

- frapper le bloc rouge '!' et courir sur les blocs jaunes jusqu'à la médaille

- emprunter le passage en hauteur, au dessus des boules de pics pour trouver la médaille au milieu des blocs '?'
- se propulser depuis le canon bleu en direction de la médaille

Niveau 2

- s'aider des poteaux pour sauter sur la médaille au dessus des flammes bleues
- laisser tourner le manège avec les plates-formes jaunes pour sauter sur les plates-formes qui s'effondrent à droite
- sur les plates-formes qui s'effondrent au dessus du vide

Niveau 3

- faire tourner la manivelle avec la queue de raton pour atteindre le sommet du bâtiment
- attendre que les blocs jaunes et verts tournent pour trouver la médaille sur le bloc de gauche
- laisser descendre le gros bloc jusqu'au bloc de téléportation et récupérer la médaille juste à côté

Niveau 4

- utiliser les flèches du wagon pour atteindre la médaille en rebondissant contre l'obstacle
- sur la plate-forme où se trouve l'étoile d'invincibilité et les Boos
- la médaille se balade près d'un gros Boo, sur le plancher

Niveau 5

- faire pivoter les plates-formes rouges et bleues pour que la médaille devienne accessible
- sauter sur la taupe pour rebondir sur la médaille, dans la zone avec les nombreuses taupes
- entrer dans le cube rose et vaincre toutes les taupes pour atteindre la médaille en rebondissant contre la paroi

Forteresse 1

- descendre jusqu'en bas du poteau entre les colonnes de lave
- se laisser tomber entre les deux plates-formes au dessus de la lave, et rebondir entre les deux pour remonter
- se diriger vers le premier plan pour trouver la médaille dans la zone des plates-formes immergées

Niveau 6

- au dessus du cylindre qui prolonge la vis géante
- faire rouler la cage pour sauter sur la montre et attendre que cette plate-forme coule pour attraper la médaille
- sur le côté droit du cylindre géant, en hauteur

Forteresse 2

- avancer vers le fond de l'écran depuis le radeau
- attendre que la plate-forme où se trouve le squelette s'élève
- rester au milieu sur le radeau en évitant les flammes

Mondes spéciaux

Monde S1

Niveau 1

- faire un saut accroupi sur le bloc friable au dessus de la pelouse, à gauche de la fleur bleue
- monter sur les plates-formes orangées situées les unes au dessus des autres

-aller vers le premier plan en suivant le passage formé par les blocs légèrement espacés

Niveau 2

- sur la grande plate-forme qui s'effondre
- au milieu de la chaîne balançoire
- au dessus du trou béant, au premier plan

Niveau 3

- à l'aide du canon bleu, se propulser directement sur la 1ère médaille
- à l'aide du canon bleu, se propulser plus haut que la 2ème médaille
- à l'aide du canon bleu, se propulser à droite juste avant la zone du drapeau

Niveau 4

- sur les rochers en forme de dentition
- rebondir sur le mur, près de l'élastique
- se propulser dessus à l'aide de l'élastique

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Forteresse

- au dessus des blocs '?', avant la plate-forme qui s'enfonce dans la lave
- faire un saut accroupi dans le coin supérieur gauche, près de la lave
- sauter sur la tête du Whomp et attendre qu'il s'élève

Monde S2

Note : A partir de cet endroit, n'oubliez pas que vous disposez de Luigi pour atteindre les médailles les plus en hauteur !

Niveau 1

- se propulser à l'aide du tremplin en dessous de la médaille
- suivre le parcours des plates-formes jaunes
- atteindre les remparts du château avant de sauter sur le drapeau de fin de niveau

Niveau 2

- entre le cube '?' et la montre, derrière les méduses
- derrière la grille en hauteur
- au dessus des deux blocs posés l'un sur l'autre, devant le tuyau

Niveau 3

- depuis le wagon, sauter sur la médaille pendant que la barrière à pointes redescend
- utiliser le jet pour faire revenir le wagon sur la gauche et sauter sur la médaille
- faire revenir le wagon en arrière après le grand saut vers les noiraudes

Niveau 4

- s'élever dans les airs avec le bloc hélice jusqu'au muret de glace et revenir sur la gauche
- s'élever dans les airs avec le bloc hélice juste devant la pile de Goombas et rebondir dessus
- s'élever dans les airs avec le bloc hélice depuis la plate-forme orange qui s'écroule

Niveau 5

- développer le parcours des dalles '!' et monter au sommet
- développer le parcours des dalles '!' et entrer dans le bloc de téléportation le plus à droite
- développer le parcours des dalles '!' et sauter à gauche pour tomber sur la plate-forme de la médaille

Bateau volant

- sauter au dessus du petit canon
- sauter sur la petite plate-forme juste devant le missile géant
- sauter sur la petite plate-forme bleue quand les pics se rétractent

Monde S3

Niveau 1

- sauter depuis la balançoire bleue
- sauter dessus entre les deux balançoires bleues
- sauter sur la plate-forme à gauche en contrebas dans le parcours des balançoires bleues

Niveau 2

- sur le bloc bleu qui tourne sur lui-même
- rebondir sur le tremplin orange en se dirigeant vers la gauche où se trouve le drapeau de mi-parcours
- sur le bloc rouge qui tourne sur lui-même

Niveau 3

- rebondir sur la plante noire, à gauche de l'élastique
- à droite du bloc de téléportation
- monter en suivant le parcours des élastiques

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Niveau 4

- au milieu du parcours des rouleaux à pointes
- rebondir sur le mur à gauche du tapis, en bas des marches
- au dessus de la plate-forme qui s'effondre et sur laquelle passe le rouleau à pointes

Niveau 5

- monter sur le Whomp mobile près de la porte
- sur les plates-formes qui disparaissent près du drapeau de mi-parcours
- sauter sur la base du double rouleau à pointes

Bateau volant

- près des cordages, sur le premier bateau
- rebondir contre le mur, près de la taupe
- se laisser tomber juste après la deuxième médaille, pour atterrir sur un autre bateau

Monde S4

Niveau 1

- sauter à droite sur le mur bleu
- sauter à gauche sur la plate-forme orange
- atteindre les remparts juste avant le drapeau de fin de niveau et chercher la médaille au fond à droite

Niveau 2

- au dessus des plates-formes en damier, près des fantômes
- sur le parcours invisible, à droite de la petite plate-forme orange, suivre la médaille jusqu'au bout
- au dessus d'une plate-forme en damier, rebondir contre le mur du fond

Niveau 3

- se laisser tomber entre les deux corniches, puis rebondir pour remonter
- sous le pont, au dessus du vide, accessible facilement avec le boomerang.
- à l'arrière plan, passer derrière la cascade

Niveau 4

- sur la plate-forme marron foncé
- faire un saut accroupi au dessus des trois blocs alignés
- sauter légèrement à droite depuis la plate-forme en bois qui surplombe le drapeau de fin de niveau

Niveau 5

- monter sur la rangée de blocs et passer derrière le mur
- rebondir contre le mur bleu et blanc, en haut des deux murs entre lesquels on peut rebondir
- sur le parcours des pierres qui s'effondrent

Bateau volant

- frapper le bloc rouge '!' pour atteindre la médaille avec un saut accroupi
- frapper le bloc rouge '!' et grimper les marches jaunes puis faire un saut ou lancer le boomerang
- frapper le bloc rouge '!' qui se trouve à la poupe du bateau et sauter de bloc en bloc

Monde S5

Niveau 1

- en l'air, au dessus de la rangée de briques en bas à droite
- slalomer entre les boules à pointes en remontant vers la gauche
- se laisser tomber au dessus des plates-formes qui forment un pont rouge

Niveau 2

- frapper dans le bloc '!' rouge et monter les marches
- après le mini drapeau, sauter sur la plate-forme à droite du pont qui bascule
- au dessus de la plate-forme de pics rétractables

Niveau 3

- placer le wagon sous le bloc et monter dessus pour atteindre la médaille
- guider le wagon vers le Goomba au premier plan
- au bout du pont qui s'écroule au premier plan

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Niveau 4

- sur le parcours de biscuits, au premier plan
- aller à droite durant l'ascension
- sauter à droite sur les biscuits flottants avant le bloc de téléportation

Niveau 5

- tuer le Goomba dans la salle du mini drapeau
- tuer le Goomba dans la salle des fantômes
- tuer le Goomba dans la salle des Boos

Forteresse

- à l'endroit où les plates-formes grillagées commencent à apparaître
- à l'endroit où les plates-formes bleues disparaissent
- slalomer entre les jets de flammes bleues de Bowser et sauter au dessus des briques

Monde S6

Niveau 1

- avec le bloc hélice, grimper sur la plate-forme jaune qui monte contre le mur et sauter sur la corniche
- dans la pyramide, sauter avec le bloc hélice depuis les balcons où se trouvent les portes
- juste avant le drapeau de fin de niveau, sauter avec le bloc hélice au dessus du Whomp

Niveau 2

- près des Goombas, sur les plates-formes qui s'écroulent
- juste avant de se laisser tomber sur les plates-formes orangées
- en sautant vers le bloc de téléportation

Niveau 3

- développer les dalles vertes en direction du premier plan
- près du tuyau, développer les dalles vertes au dessus de l'eau empoisonnée
- monter sur les blocs contre le mur près du grand Boo et de la porte rose

Niveau 4

- sur la corniche au dessus des deux blocs '?'
- sur le bloc rouge rotatif
- casser les blocs au sol, sur la gauche, près du tuyau

Niveau 5

- guider le wagon à gauche du bloc d'options
- sur la plate-forme circulaire en damier
- sur le bloc bleu rotatif

Bateau volant

- dans la cale, derrière les deux rangées de briques, près du tuyau
- sur la plate-forme réversible au fond de l'écran
- au dessus des plates-formes réversibles et du bloc à pointes

Monde S7

Niveau 1

- passer derrière le pilier au tout début du niveau
- à droite de l'élastique en hauteur
- sauter devant le bloc de téléportation, vers le premier plan en contrebas

Niveau 2

- sauter sur le grand bloc '?'
- rebondir contre le mur vert, dans le coin avant les plates-formes qui disparaissent
- sur la plate-forme jaune qui disparaît, où passe le rondin à pointes

Niveau 3

- frapper le bloc '!' rouge et suivre les blocs jaunes
- depuis la balançoire bleue, entrer dans le tunnel central
- au dessus d'une plate-forme en L rotative depuis laquelle on voit le drapeau de fin de niveau

Cube mystère

- tuer les ennemis à l'intérieur de la boîte ou récupérer la médaille parmi les bonus

Niveau 4

- derrière les quatre petits blocs à pointes, sur la plate-forme réversible
- sauter sur le bloc, depuis la plate-forme aux murets verts
- sur le parcours de plates-formes réversibles

Bateau volant

- sauter le bloc en hauteur, avant le gros cylindre rouge
- faire un détour par le cylindre rouge au fond de l'écran
- sur le cylindre rouge excentré depuis lequel on aperçoit le drapeau de fin de niveau

Forteresse

- sauter sur le grand bloc jaune '?' avant la plate-forme qui s'élève au dessus de la lave
- entrer dans le petit renforcement du mur
- rebondir avant que le Mario géant ne casse le mur

Monde S8

Niveau 1

- juste au dessus du rondin à pointes
- sur la plate-forme constituée de blocs qui s'effondrent
- rebondir contre le mur, entre le tuyau et les briques

Niveau 2

- sur le bloc rotatif en forme de L
- casser le bloc dans lequel se trouve la manivelle et la faire tourner
- sur la petite plate-forme rotative avant le bloc de téléportation

Niveau 3

- sur le parcours des dalles violettes au dessus de la lave
- rebondir contre le Whomp, devant le grillage
- sur la plate-forme aux trois piliers, faire casser le pilier de gauche par le Mario géant

Niveau 4

- sur la partie épaisse de la vis géante
- sauter à droite de la cage où se trouve une montre
- sauter à droite depuis le sommet de la vis bleue hérissée de pointes

Niveau 5

- sur le pont du bateau garni de briques, casser celles de gauche
- sur le pont de briques au dessus du vide
- sur le cylindre bleu, à gauche du cylindre rouge

Forteresse

- arrêter le wagon près du deuxième grand bloc '?' et sauter dessus
- là où le sol se divise, côté gauche avant le tapis mauve
- au dessus des remparts, devant Bowser Squelette

TROUVER LES COSTUMES

Résumé

Tanuki : M1-1

Tanuki Gris : S1-1

Mario Fleur de Feu : M1-2

Mario Boomerang : M5-1

Les costumes sont au coeur de ce Super Mario 3D Land ! Et en particulier le Costume de Tanuki qui est dans cet opus très puissant !

Pour réussir à récolter certaines Pièces Étoile vous aurez pour certaines nécessairement besoin du Costume de Tanuki et pour d'autres du Costume de Mario Boomerang.

Vous trouverez ci-après la description des 3 costumes ainsi que l'endroit où vous pourrez en récolter 2 en un seul niveau pour chaque costume. De sorte à en porter un et à garder en réserve l'autre.

Le Costume de Mario Tanuki

Description :

Ce costume hérité de Super Mario Bros 3 sur NES permet de se transformer en Raton Laveur. Grâce à ce Costume on peut donner des coups de queue et planer sur quelques dizaines de mètres. Ce Costume est indispensable pour obtenir un bon nombre de Drapeaux en Or.

Dans quel Monde :

Monde M1-1.

Où trouver les Queues de Tanuki :

- Queue de Tanuki 1 : Dès le début, avancez jusqu'à trouver un Goomba sous un Bloc Pièce. Ce Bloc Pièce contient la première Queue de Tanuki.
- Queue de Tanuki 2 : Après le Mini Drapeau de mi-parcours, vous entrerez dans une petite grotte. Tuez le Goomba avec un Queue de Tanuki pour récupérer la seconde Queue de Tanuki de ce niveau.

Le Costume de Mario Tanuki Gris

Description :

Il s'agit du même Costume que le précédent avec un pouvoir supplémentaire. Lorsque vous appuyez sur le bouton « R » pendant un saut, Mario se transformera en statue et sera alors invincible tant que vous maintiendrez le bouton « R » enfoncé. Au bout d'une dizaine de secondes, Mario ne pourra plus rester en statue.

Dans quel Monde :

Monde S1-1.

Où trouver les Queues de Tanuki Grises :

- Queue de Tanuki Grise 1 : Dès le début, la première Queue de Tanuki Grise est posée sur une souche d'arbre devant Mario.
- Queue de Tanuki Grise 2 : Juste après avoir pris l'Étoile d'Invincibilité, avancez tout droit jusqu'à la petite plateforme orange au pied du mur qui permet de sauter très haut. En rebondissant collé au mur vous ferez apparaître un Bloc Invisible dans lequel se cache la seconde Queue de Tanuki Grise de ce niveau.

Le Costume de Mario de Feu

Description :

Le tout premier et très célèbre Costume du Mario de Feu ! Ce Costume est le plus dispensable des 3 Costumes de Super Mario 3D Land. Il n'est obligatoire pour aucune Pièce Étoile mais permet d'envoyer de puissantes boules de feu très pratiques surtout dans les niveaux sous-marins.

Dans quel Monde :

Monde M1-2.

Où trouver les Fleurs de Feu :

- Fleur de Feu 1 : Dès le début, après avoir passé la grosse boule à épines, vous trouverez 3 Blocs Pièce. Dans le Bloc Pièce du milieu se trouve la première Fleur de Feu.
- Fleur de Feu 2 : Dès que vous aurez passé le Mini Drapeau de mi-parcours, Vous verrez un Bloc Pièce seul entouré de 2 triples Blocs Pièce. Dans le Bloc Pièce isolé se trouve la seconde Fleur de Feu de ce niveau.

Le Costume de Mario Boomerang

Description :

Le Costume de Mario Boomerang permet d'envoyer des Boomerangs sur ses adversaires ! Il est plus difficile de tuer les ennemis avec ce costume qu'avec la Fleur de Feu mais le Boomerang possède un avantage énorme qui le rend indispensable pour finir le jeu à 100%. Il est possible grâce au Boomerang de récupérer des objets hors de portée ! Ce Costume sera donc indispensable pour récolter certaines Pièces Étoile inaccessibles.

Dans quel Monde :

Monde M5-1.

Où trouver les Boomerangs :

- Boomerang 1 : Dès le début du niveau, il suffit de le ramasser.
- Boomerang 2 : Au bout de la première ligne droite en tuant un Koopa Boomerang.
- Boomerang 3 : Quand on est sur la plateforme jaune qui monte en tuant un Koopa Boomerang.
- Boomerang 4 : Quand on est sur la plateforme jaune qui monte, passer au travers du Cercle Rouge pour faire apparaître les 5 Pièces Rouges. Une fois les 5 Pièces Rouges récoltées, vous gagnerez un Bonus Boomerang.

1-UP INFINIS

Un peu après le checkpoint du Monde 1-2, vous pourrez voir 3 Koopas et 3 blocs contenant des pièces. Sautez sur le premier bloc (c'est un long bloc situé au sol) et placez Mario/Luigi face au Koopa qui fait des aller-retours juste à côté (il touche le bloc sur lequel vous êtes). Lorsque le Koopa touche le bloc, marchez pour toucher le Koopa sur sa tête. Votre perso enchaînera des sauts sur la carapace, vous faisant gagner des 1-Up à l'infini.

📌 COMPTEUR DE VIES AU MAXIMUM

Lorsque vous obtiendrez 1000 vies, vous pourrez entendre des applaudissements ! Mais le compteur de vies ne s'arrête pas là ! Le nombre maximum de vies que vous pouvez avoir dans le jeu est 1110 (représenté par 3 couronnes dans le compteur). Lorsque vous aurez ce nombre de vies :

- Mario/Luigi en taille miniature (sans power-up) aura sa casquette.
- Mario/Luigi en normal (Champignon) ou feu (Fleur de Feu) n'aura plus sa casquette.

📌 NIVEAU DE TEST

Lorsque l'écran titre du jeu est affiché, attendez quelques secondes que l'intro se termine pour accéder à un niveau qui vous permet de vous entraîner à diriger Mario. Vous pouvez y trouver un ensemble de blocs formant une belle illusion d'optique.

📌 1-UP DU DRAPEAU

Touchez le haut d'un drapeau de fin de niveau pour gagner un 1-Up.

📌 LUIGI CACHÉ

Si vous secouez votre 3DS assez fort en regardant la photo 4 de l'album, vous pourrez apercevoir Luigi sauter au fond.

📌 SON DE ZELDA

Entrez dans le monde 5-2 avec un Fleur de Feu sur vous (ou en étant directement en forme feu). Dès le début du niveau, avancez vers la droite en traversant les salles jusqu'à ce que vous arriviez à une salle ronde dans laquelle tourne une hélice de pics. Prenez le chemin de droite pour arriver dans une salle avec une torche dans chaque coin de la pièce. Utilisez des boules de feu pour allumer les 4 torches. Lorsqu'elles seront toutes allumées, vous pourrez entendre le son culte de la série Zelda qui indique que vous avez trouvé un secret.

📌 1-UP DU TANUKI

Avec le costume tanuki, frappez 5 fois une carapace SANS qu'elle ne touche le sol et elle se brisera pour faire apparaître un 1-up.

📌 CASSER LES PISSENLITS PLUS RAPIDEMENT

Pour casser les pissenlits plus rapidement, il vous suffit de souffler à proximité. Vous pourrez gagner par la suite le plus souvent des pièces mais également des champignons.

📌 DÉBLOQUER LES PHOTOS DE L'ALBUM

1ère photo : Cette photo vous est offerte par le Toad qui vous offre l'album photo.

2ème photo : Vous devez finir le Monde 1.

3ème photo : Vous devez finir le Monde 2.

4ème photo : Vous devez finir le Monde 3.

5ème photo : Vous devez finir le Monde 4.

6ème photo : Vous devez finir le Monde 5.

7ème photo : Vous devez finir le Monde 6.

8ème photo : Vous devez finir le Monde 7.

9ème photo : Vous devez finir le jeu avec Mario.

10ème photo : Vous devez finir le jeu avec Luigi

11ème photo : Vous devez déverrouiller le monde Spécial.

12ème photo : Vous devez finir le monde Spécial ainsi que le jeu.

📌 DÉBLOQUER LA PLUME DE TÉLÉPORTATION

Pour la débloquent, vous devez mourir 6 fois dans un même niveau. Un bloc apparaîtra au début du niveau ou au dernier checkpoint. Dans ce bloc vous trouverez cette plume qui se placera dans votre stock d'objets sur l'écran tactile. Une fois sélectionnée, la plume vous mènera à la fin du niveau en cours. L'objet peut également être utilisé lors d'une chute mortelle.

📌 EFFACER L'ENCRE

Quand une fleur à encre vous lance une bulle d'encre, il suffit de souffler sur le micro pour la faire disparaître.

📌 COSTUME TANUKI INVINCIBLE

Pour avoir le costume Tanuki invincible, perdez 5 vies d'affilée dans le même niveau. Un bloc apparaîtra au début du niveau ou au dernier checkpoint, il contiendra le costume. Vous serez invincible durant un temps illimité. Toutefois, vous ne pourrez pas le conserver pour d'autres niveaux.

BLOC MYSTÈRE CONTENANT UNE OU PLUSIEURS ÉTOILES

Pour avoir un bloc mystère avec une ou plusieurs étoiles, faites une rencontre StreetPass.

Note : Cette procédure peut être répétée à l'infini.

RACCOURCI AU MONDE 7-1

Au M7-1, il y a une faille permettant de finir le niveau en environ 6 secondes, lorsque vous êtes équipé du costume tanuki. Avancez jusqu'au trou qui donne sur la mer, sautez et planez tout droit avec le costume tanuki pour atteindre l'autre rive, où se trouve le drapeau de fin.

LE SECRET DES ARBRES

Grimpez dans les arbres pour parfois dénicher un objet caché au sommet.

ALLUMER LES TORCHES

Avec la tenue de feu, lancez une boule de feu sur une torche éteinte pour débloquent un secret, comme des pièces spéciales, une indication quelconque pour trouver une pièce étoile, etc...

WARP ZONE DU MONDE 1-2

Au M1-2, un peu après le drapeau checkpoint, vous verrez 3 koopas et 3 blocs, à l'instar de l'astuce des 1up infinis. Sautez sur le deuxième bloc, puis sautez encore au dessus du mur pour arriver à un endroit secret. Allez à gauche pour chercher le champignon 1UP, puis dirigez-vous désormais vers la droite jusqu'à trouver un tuyau orange, qui vous amène directement au M2, c'est une warp zone.

PASSER LA MOITIÉ DU MONDE 3-4

Il est possible de sauter la moitié du monde 3-4. Dès le début, vous avez une cordelette à gauche, et une à droite. Placez-vous sur celle de droite, presque collé au petit mur situé à côté, puis sautez et appuyez sur A au moment où vous retombez sur la cordelette pour rebondir très haut et atteindre la cordelette situé juste au dessus de vous, et vous aurez sauté la moitié du niveau !

WARP ZONE DU MONDE 4-2

Au Monde 4-2, juste avant d' entrer dans le tuyau pour arriver au drapeau, rebondissez très haut vers la gauche puis faites quelques sauts muraux pour grimper. Prenez à droite jusqu'à arriver au tuyau orange, qui vous amène directement au Monde 5 !

L'ENNEMI PORTEFEUILLE

L'ennemi qui ressemble à un portefeuille libère une pièce à chaque fois que vous lui sautez dessus. Si vous le voyez, attaquez-le avant qu'il ne s' enfuit !

GAGNER BEAUCOUP DE TEMPS AU M7-3

Rendez vous au monde 7-3 vêtu du costume de tanuki. Escaladez normalement les cordelettes jusqu'à apercevoir une plante piranha crachant du feu située sur une plateforme. Sautez dessus afin de la neutraliser, et placez-vous ensuite sur la plateforme sur laquelle elle se trouvait. De cet endroit, vous pouvez voir une autre partie du niveau. Sautez, puis planez jusqu'à cet endroit (avec le costume tanuki) et vous aurez gagné un temps fou !

LE SECRET DE LA CASCADE DU M6-1

Au monde 6-1, après le drapeau checkpoint, avancez sur la cordelette puis allez à droite. Vous verrez une cascade, passez dedans, et vous dénicherez un endroit secret !

VIES SUP AVEC WENDY

Au lieu d'éviter Wendy o Koopa quand elle est dans sa carapace, restez en équilibre sur celle-ci pendant qu'elle saute pour gagner des vies. Possible au bateau du monde 4.

ANIMATION

En secouant légèrement la 3DS lorsqu'on regarde une image de l'album photo (que l'on obtient à la fin des mondes), un détail du décor s'animera (ex : goombas qui sautent).

Super Mario Bros.

© Nintendo 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

CONTINUER LE JEU APRÈS UN GAME OVER

Maintenez A pendant l'écran de game over. Tout en gardant le bouton enfoncé, faites Start 2 fois quand l'écran du titre apparaît.

FEUX D'ARTIFICES

Pour avoir les feux d'artifices, sautez sur le drapeau quand le dernier chiffre du compte à rebours est 1, 3, ou 6.

WARP ZONE

-Vers la fin du niveau 1-2, à l'endroit des plate-formes qui montent et qui descendent, montez sur le mur de droite et continuez à avancer. Vous trouverez trois tuyaux qui mènent aux niveaux 2, 3 et 4.

-Au début du niveau 4-2, après le troisième trou, il y a 4 blocs invisibles à frapper. Frapper celui de droite. Montez dessus et cassez les briques au dessus pour faire sortir une plante grimpante. descendez et cassez les suivants. Remontez et utilisez le plante pour atteindre une zone avec des champignons géants. Au bout de cette zone, vous découvrirez un tuyau qui mène tout droit au niveau 7-1.

Super Mario Land

© Nintendo 2011

+ D'INFOS

FORUM

⬆ NE PAS PERDRE DE VIES

Si vous voyez que vous tombez dans un trou, appuyez sur Start puis faites Select pour pouvoir recommencer sans perdre de vie.

⬆ MODE EXPERT

Terminez le jeu une fois puis appuyez sur n'importe quel bouton à l'écran titre. Appuyez ensuite sur Start pour commencer une nouvelle partie.

⬆ CHOIX DU NIVEAU

Terminez deux fois le jeu, appuyez sur A pour changer le chiffre près du score et sur start pour commencer la partie.

⬆ VIES SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur A quand Mario entre dans la pièce bonus et vous trouverez 3 vies en haut de l'échelle.

⬆ ASCENSEURS SECRETS DU MONDE 1-3

Il existe deux ascenseurs secrets au monde 1-3 permettant d'accéder à des parties surélevées du niveau. En voici leur localisation :

Pour le premier ascenseur :

Pour le second :

Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

NE PAS PERDRE DE VIE

Appuyez sur les touches A, B, Start et Select lorsque vous perdez une vie pour faire un reset. Lorsque vous reprendrez le jeu, vous constaterez que vous n'avez pas perdu de vie.

JEU PLUS FACILE

Pour rendre la partie plus facile, à la page de présentation faites Start. Vous arrivez alors à la page où il y a les tuyaux. Appuyez sur la touche Select. En haut de l'écran, apparaîtra alors Easy Mode. Choisissez n'importe quel tuyau et la partie sera alors plus facile.

ASTUCES DIVERSES

Vous pouvez sortir à tous moments d'un niveau en appuyant sur Start puis Select. De cette manière, vous conserverez tous vos items déjà récupérés (fleurs, champignons, fleurs...). Ceci fonctionne également lorsque Mario vient de se faire toucher et qu'il saute dans le vide. Si vous êtes assez rapide, vous pourrez ainsi ne pas dépenser de vies lorsque vous perdez.

Super Monkey Ball 3D

© Sega 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

+ NOUVEAUX ENGINS (MODE COURSE DE SINGE)

Chenille G

Battre le record de la course 1 de Mt. Tyrano en contre-la-montre.

Tapis volant

Battre le record de la course 2 de Mt. Tyrano en contre-la-montre.

Super Tops

Battre le record de la course 3 de Mt. Tyrano en contre-la-montre.

Robotron

Battre le record de la course 1 de Sky-Way en contre-la-montre.

Mini Shooter

Battre le record de la course 2 de Sky-Way en contre-la-montre.

Kitana

Battre le record de la course 3 de Sky-Way en contre-la-montre.

+ DÉBLOQUER MR. MAGIC (MODE COURSE DE SINGE)

Disponible contre 20 pièces à l'écran de sélection des véhicules du mode Course de Singe. Vous pouvez obtenir ces pièces en laissant votre console en veille et en l'emportant avec vous.

+ NOUVEAUX PERSONNAGES (MODE COURSE DE SINGE)

A-Baby

Terminer 1er sur Sky-Way.

B-Jet

Terminer 1er sur Mt. Tyrano.

F-GonGon

Terminer 3ème sur Mt. Tyrano.

N-Jam

Terminer 1er sur Sky-Way.

P-YanYan

Terminer 2ème sur Mt. Tyrano.

R-Doctor

Terminer 3ème sur Sky-Way.

📌 MÉDAILLES (MODE BOULE DE SINGE)

Médaille banane

Trouvez toutes les bananes d'un monde sans utiliser de crédit.

C-Medaille

Terminez un monde et réussissez le stage bonus avec le stick analogique.

M-Medaille

Terminez un monde et réussissez le stage bonus avec le gyroscope.

📌 NOUVEAUX PERSONNAGES (MODE COMBAT DE SINGE)

A-Baby

Réussir la catégorie Countdown.

B-Jet

Remporter les 3 niveaux en mode Quick Match.

F-GonGon

Réussir la catégorie Hidden.

P-YanYan

Réussir la catégorie Super Fight.

W-MeeMee

Réussir la catégorie Basic.

Super Pokémon Rumble

© Nintendo / Ambrella 2011

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

📌 CODES DES POKÉMON SPÉCIAUX

Parlez à Munna dans la ville de Easterly Town pour pouvoir saisir les codes suivants pour la version européenne du jeu. Vous devrez vaincre les Pokémon associés pour les débloquer dans les niveaux indiqués. Ils possèdent des capacités qu'ils ne sont pas censés avoir normalement.

<u>Pkémon</u>	<u>Code</u>	<u>Niveau</u>
Artikodin	27040204	4-1 : Plaine Gelée
Boréas	98166460	3-2 : Pied du Volcan
Déflaisan Femelle	06326305	2-2 : Rive Brumeuse
Electhor	15666140	4-2 : Vallée de l'Eternel Printemps
Groudon	71329643	3-3 : Mont Crachefeu
Gruikui Extra Feu	54870833	2-2 : Rive Brumeuse
Limonde	40747455	2-3 : Rive du Repos
Lugia	34673843	2-4 : Lac Scintillant
Pikachu Extra Electrik	75805216	3-1 : Plaine Aride
Sulfura	62842344	4-3 : Plage Ensoleillée
Victini	90827838	2-1 : Rive des Feuillages Lumineux
Vipélierre Extra Plante	49416440	2-3 : Rive du Repos

📌 EMBLACEMENT DES POKÉMON

Artikodin

Secteur glaciaire : 2eme sous-sol du pilier

Electhor

Secteur industriel : 2eme sous-sol du pilier

Sulfura

Secteur volcanique : 1er sous-sol du pilier

Mewtwo

Toutes les zones usine après l'achèvement du Battle Royale EX-6

Mew

Secteur industriel : 4-3 plage ensoleillée (pour l'avoir il vous faut accumuler 80 visites en street pass)

Raikou

Secteur verdoyant, 1er sous-sol du pilier

Entei

Secteur souterrain, 2eme sous-sol du pilier

Suicune

Secteur lacustre, 2eme sous-sol du pilier

Lugia

Toutes les régions de plage (après la fin du jeu)

ho-oh

Pied du Volcan 3-2 Zone rouge (après la fin du jeu)

Mont crachefeu 3-3 Zone rouge (après la fin du jeu)

Célébi

4-2 vallée de l'éternel printemps, secteur forestier (pour l'avoir il vous faut accumuler 60 visites en street pass)

Regirock

4-3 plage ensoleillée, secteur montagneux (après la fin du jeu)

Regice

Secteur glaciaire : 4-1 plaine gelée

Registeel

4-3 plage ensoleillée, secteur industriel

Latias

Tous les secteurs forestiers ou verdoyants (après la fin du jeu)

Latios

Tous les secteurs forestiers ou verdoyants (après la fin du jeu)

Kyogre

Tous les secteurs plages (après la fin du jeu)

Groudon

Tous les secteurs volcaniques (après la fin du jeu)

Rayquaza

Tous les secteurs fortifiés (après la fin du jeu)

Jirachi

3-3 mont crachefeu, secteur fortifié (pour l'avoir il vous faut accumuler 40 visites en street pass)

Deoxys

forme normale : Toutes les zones d'usine

forme vitesse : Toutes les zones d'usine

forme défense : Toutes les zones d'usine

forme attaque : Toutes les zones d'usine

Motisma

3-3 mont crachefeu, Pièce cachée (chambre des motisma), le refaire pour chaque forme

Créhelf

Secteur lacustre : 2-1 rive des feuillages lumineux (pour l'avoir il vous faut accumuler 2 visites en street pass)

Créfollet

Secteur lacustre : 2-3 rive du repos (pour l'avoir il vous faut accumuler 5 visites en street pass)

Créfadet

Secteur lacustre : 2-4 lac scintillant (pour l'avoir il vous faut accumuler 10 visites en street pass)

Dialga

Toutes les zones souterraines - Après la fin du jeu

Palkia

Toutes les zones de lacs - Après la fin du jeu

Heatran

Toutes les zones volcaniques - Après la fin du jeu

Regigigas

Toutes les zones désertiques - Après la fin du jeu

Giratina

Forme alternative : Tous les secteurs hantés (après la fin du jeu)

Forme originelle : Tous les secteurs hantés (après la fin du jeu)

Cresselia

Toutes les zones de champ - Après la fin du jeu

Phione

Secteur littoral : 3-1 plaine aride (pour l'avoir il vous faut accumuler 20 visites en street pass)

Manaphy

Secteur littoral : 3-1 plaine aride (pour l'avoir il vous faut accumuler 20 visites en street pass)

Darkrai

Tous les secteurs hantés (après la fin du jeu)

Shaymin

Forme terrain : secteur glaciaire : 2eme ss sol du pilier (pour l'avoir il vous faut accumuler 100 visites en street pass)

Forme vol : secteur forestier, 1er sous-sol du pilier (pour l'avoir il vous faut accumuler 120 visites en street pass)

Arceus

Toutes les zones Tour - Après l'achèvement du battle royale EX-6

Victini

En début de jeu, 2eme sous-sol du pilier zone Tour (pour l'avoir il vous faut accumuler 150 visites en street pass)

Cobaltium

Toutes les zones Cave - Après avoir vaincu Terrakium & Viridium (après la fin du jeu)

Terrakium

Toutes les zones de champ - Après la fin du jeu

Viridium

Toutes les zones de foret - Après la fin du jeu

Boréas

3-2 pied du volcan, Secteur volcanique - ATTENTION (il faut le rencontrer 3 fois avant de le battre)

Fulguris

3-3 mont crachefeu, Secteur volcanique - ATTENTION (il faut le rencontrer 3 fois avant de le battre)

Reshiram

Tous les secteurs caves après la fin du jeu

Zekrom

Tous les secteurs caves après la fin du jeu

Démétéros

3-2 pied du volcan, Secteur volcanique - ATTENTION (il faut avoir battu boreas et fulguris avant de le battre)

Kuyrem

Toutes les zones glaciaires après avoir fini le jeu

Keldeo

N'est pas dans le jeu

Meloetta

N'est pas dans le jeu

Genesect

N'est pas dans le jeu

🏥 SE SOIGNER APRÈS CHAQUE BATAILLE

Un objet permet d'être soigné automatiquement après chaque secteur fini. Il s'agit d'une fiole de rosée lumineuse. Pour l'obtenir il faut finir le jeu, retourner à toy town et le ponchiot vous donnera cette fiole.

🏠 AVOIR UN POKÉMON DE SOUTIEN

Il suffit d'avoir un(e) ami(e) reçu(e) via sreetpass qui possède le jeu et de battre sa collection. Une fois ceci réalisé, il vous prêtera son boss.

Super Street Fighter IV 3D Edition

© Capcom 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

FIGURINES

CgIsQNWbHu	M. Bison or
dfukkvGbdT	Cammy platine
DmdkeRvbxc	Blanka or
DPrkMnybCd	Ryu platine niv.7
EebkxqWbYJ	M. Bison platine
GHakWCTbsl	Makoto argent
GKkkXXtbSe	Rose argent
hinsVnebTu	Zangief or
ilMsRBabpB	Ibuki argent
JKbsOVHbVC	Dhalsim argent niv.5
KjckTnSbwK	Ryu or
mhikghwbsf	El Fuerte platine
MzisXzabBF	Fei Long platine
naMkEQgbQG	Cody argent
nnhksyvbZy	Rufus or
NyosHgybuW	Ken argent
OfQkARpbJR	Juri argent
PkwkDjqbja	Seth or niv.7
PqUswOobWG	Vega argent
qeJkznDbKE	Guile or
QWzkDXWbeH	Sagat argent niv.7
rDRkkSIbqS	Dan argent
rLPbyLgbUy	Hakan argent niv.6
RYSSPxSbTh	Akuma (Gouki) argent
tLWkWvrblz	Chun Li argent
tWEsvzubiz	T. Hawk argent niv.7
uQHkWgYbJC	Akuma (Gouki) spécial
uUDsTlmbUN	E.Honda argent
uzTsXzIbKn	Sakura argent
wRqsWklbxT	Abel or
zAAkcHVbHk	Chun Li or
ZRhsNTMbIA	Dudley argent niv.6

COMBATTRE AKUMA

Terminez le mode Arcade sans utiliser de Continue et en obtenant au moins 1 Perfect. Après avoir battu Seth, Akuma viendra vous défier. Battez-le pour recevoir le titre de Akuma Killer.

➦ AFFRONTER LE SECOND RIVAL

En mode Arcade, maintenez R lorsque le message "Fight Your Rival" s'affiche à l'écran. Vous combattrez alors le second rival de votre personnage.

➦ ICÔNES

Icône 1

Remporter n'importe quel défi avec un personnage pour débloquer son icône 1.

Icône 2

Remporter 8 défis avec un personnage pour débloquer son icône 2.

Icône 3

Remporter 16 défis avec un personnage pour débloquer son icône 3.

Icône 4

Remporter tous les défis avec un personnage pour débloquer son icône 4.

➦ TITRES

Titre bleu

Terminer le mode Arcade avec un personnage dans n'importe quel niveau de difficulté.

Titre rouge

Terminer le mode Arcade avec un personnage dans le mode le plus difficile.

Titre argent 1

Terminer 2 défis différents avec un personnage.

Titre argent 2

Terminer 3 défis différents avec un personnage.

Titre argent 3

Terminer 4 défis différents avec un personnage.

Titre argent 4

Terminer 6 défis différents avec un personnage.

Titre argent 5

Terminer 10 défis différents avec un personnage.

Titre or 1

Terminer 12 défis différents avec un personnage.

Titre or 2

Terminer 14 défis différents avec un personnage.

Titre or 3

Terminer 18 défis différents avec un personnage.

Titre or 4

Terminer 20 défis différents avec un personnage.

Titre or 5

Terminer 22 défis différents avec un personnage.

COMBATTRE GOUKEN

Pour affronter Gouken après le combat contre Seth, vous devez :

- ne pas perdre un seul round
- placer 5 Super ou Ultra Combo Finish
- faire 2 Perfect
- placer 10 "1rst Hits"

Tales of the Abyss

© Namco Bandai 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

📌 BONUS

Difficulté "Unknown"

Terminer le jeu une fois.

Difficulté "Very Hard"

Terminer le jeu une fois.

Données de la partie

Disponible depuis l'écran titre après avoir terminé le jeu.

Grade Shop

Chargez un fichier de jeu terminé pour pouvoir commencer une nouvelle partie avec la Grade Shop.

Sound Test

Disponible depuis l'écran titre après avoir terminé le jeu.

📌 BRILLANTE : LA BOUTIQUE SECRÈTE

Pour accéder à cette boutique cachée, vous devez compléter entièrement le Collector's Book, ce qui implique de terminer au moins deux fois le jeu. Ensuite, parlez à l'homme en violet dans la bibliothèque de Daath pour obtenir le titre Item Collector pour Jade. Reparlez-lui à nouveau en ayant sélectionné ce titre afin de voir apparaître la boutique à côté de l'auverge de Grand Chokmah.

📌 USINE REPLICA

Ce donjon secret n'est accessible qu'après avoir terminé le jeu une fois. Vous devez avoir sauvé Shiba et accompli la quête annexe Ortion Cavern (est). Rendez-vous alors à Sheridan et parlez aux deux hommes situés dans la partie nord-ouest de la ville, puis à Shiba pour qu'on vous conduise au donjon secret.

MYSTIC ARTES

A partir du niveau 30, les personnages jouables deviennent capables d'utiliser les Mystic Artes. Pour cela, activez l'Overlimit, lancez un Arcane Arte (celui-ci doit toucher l'ennemi) et maintenez le bouton A enfoncé jusqu'à l'exécution du Mystic Arte.

Tennis

© Nintendo 2011

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

GAGNER DES POINTS FACILEMENT

Lorsque c'est au joueur adverse de servir, avancez de façon à rater la balle et à vous retrouver en-dessous. Celle-ci atterrira alors sur votre tête et cela vous fera gagner le point.

The Amazing Spider-Man

© Activision / Beenox Studios 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

COSTUME CLASSIQUE

Réussir tous les défis Petite Délinquance.

The Denpa Men : They Came by Wave

© Genius Sonority 2012

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

OBTENIR DE NOUVEAUX DENPA MEN

Pour obtenir de nouveaux Denpa Men, il vous faut obligatoirement être proche d'un point d'accès Internet. Rendez-vous ensuite dans la Tour Antenne et voilà, de nouveaux Denpa Men apparaîtront !

The Legend of Zelda

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

📌 CONSEILS POUR TUER LES MONSTRES

Les petits monstres

Ghini

Ghini est un fantôme qui se trouve dans le cimetière. Il en existe 2 sortes : ceux qui sont à l'écran quand vous arrivez et ceux qui apparaissent quand vous touchez une tombe et qui sont invincibles. Touchez beaucoup de tombes pour faire apparaître ces derniers sans perdre de vue celui qui rodait avant, car en le détruisant, les autres disparaîtront et laisseront derrière eux un max de trésors.

Wizzrobe

C'est un magicien (bleu ou orange) qui lance des rayons. Ce magicien tire toujours devant lui. Placez-vous alors derrière ou sur le côté. Vous pouvez aussi éviter certains de ses tirs grâce au bouclier magique.

Darknut

C'est le chevalier avec la grosse armure qu'on trouve souvent dans les châteaux. Pour les tuer, il faut les toucher par derrière ou sur le côté. Vous pouvez aussi leur lancer des bombes.

Pols voice

C'est une tête de lapin qui saute partout. Il est très long à tuer à l'épée, mais il meurt avec une seule flèche.

Les gros Boss

Aquamentus

C'est le dragon qui se trouve à la fin du premier palais. Évitez ses boules de feu et tirez-lui dessus avec vos flèches.

Dodongo

C'est une sorte de triceratops. Faites lui avaler 2 bombes et il ne vous ennuiera plus.

Manhandla

C'est une grosse fleur à 4 pinces. Posez une ou deux bombes à côté et elle devrait mourir.

Gleeok

Un autre dragon qui peut avoir de 2 à 4 têtes. Il faut détruire ses têtes à l'épée.

Digdogger

Il ressemble à un gros disque, et pourtant il n'aime pas la musique. Jouez de la flûte devant lui, et finissez-le à l'épée ou avec des flèches.

Gohma

Ce gros crabe n'a qu'un point faible : son œil. Placez-vous en dessous et dès qu'il s'ouvre tirez lui dessus avec des flèches.

Patra

C'est un essaim d'abeilles qu'on ne trouve qu'au dernier château. Il faut détruire d'abord toutes les abeilles jaunes, et

finir par le bleue, à l'épée.

Ganon

Pour tuer Ganon, vous devez d'abord frapper dans le vide avec l'épée pour le toucher lorsqu'il est invisible. Dès qu'il apparaît, envoyez-lui une flèche d'argent pour le tuer.

GUIDE COMPLET

Introduction

Note : Le monde d'Hyrule se compose de 128 écrans et comporte 9 palais. Chaque écran présente un certain nombre d'ennemis et il est fortement conseillé de les affronter (afin d'obtenir des rubis, nécessaires pour obtenir certains objets) même si cela n'est pas précisé dans la solution. Toutefois, les ennemis que vous allez rencontrer en suivant le chemin que nous présentons seront de plus en plus forts bien sûr mais présenteront une évolution parallèle à la vôtre afin que vous n'ayez aucun mal à les anéantir. Il est donc conseillé de suivre le chemin indiqué (même s'il ne s'agit pas forcément du chemin le plus rapide) afin d'éviter les mauvaises surprises.

La première quête

Vous n'avez guère le choix au lancement du jeu, une seule quête est disponible et la deuxième ne le sera qu'une fois la première achevée. Vous débutez cette quête au sud d'Hyrule, et un premier problème se pose : vous n'êtes pas armé. Pas question donc d'aller plus loin sans épée, heureusement ce problème va être vite résolu. Entrez dans la caverne en face de vous, et un sage vous remet une épée après vous avoir prévenu des dangers du monde d'Hyrule. Ressortez ensuite de la caverne, explorez les écrans voisins (2-3 écrans de chaque côté tout au plus, car les monstres deviennent vite plus puissants) et tuez les différents monstres afin d'obtenir au moins 60 rubis. Retournez ensuite à l'écran de départ puis à partir de là dirigez-vous au nord (montez d'un écran), tuez les araignées et rentrez dans la caverne. Vos 60 rubis vous permettent de vous acheter un nouvel objet : la bougie, faites-le. Ressortez maintenant de cette caverne, allez une fois à gauche, une fois en haut, une fois à droite, une fois en haut, et une fois à droite. Vous arrivez à un écran avec une issue de chaque côté, de l'eau au nord et des buissons au sud. Comptez les buissons en partant de la gauche de l'écran et arrêtez-vous devant le douzième. Utilisez alors votre bougie dessus pour le réduire en cendres, et un escalier, auparavant caché par le buisson apparaît. Descendez-le pour accéder à une grotte, grotte à l'intérieur de laquelle se trouve une réserve de vie, prenez-la. Ressortez maintenant de cette grotte, et allez au sud-ouest de la plaine. Tuez quelques monstres (ceux qui lancent des flèches) pour récupérer une petite dizaine de bombes puis retournez à l'écran de départ du jeu, et allez sur la droite par quatre fois. Vous arrivez dans une zone rocheuse avec une grotte au nord, utilisez une bombe pour détruire les rochers sur la gauche afin d'obtenir une nouvelle réserve de vie. Allez ensuite au nord durant cinq écrans, puis une fois à droite. Vous voici dans une zone avec un énorme rocher au centre, utilisez une bombe sur la partie droite de ce rocher pour révéler un accès à une nouvelle réserve de vie. Allez maintenant sur la gauche durant cinq écrans, puis une fois en haut et enfin trois fois à droite. Gravissez l'escalier puis rentrez dans la petite grotte pour obtenir une nouvelle épée bien plus puissante que l'actuelle. Direction maintenant le premier des neufs palais, ressortez de la grotte, descendez en bas de l'escalier, allez trois fois à gauche, une fois en bas, une fois à droite, une fois en bas et traversez le pont en bois sur la gauche. L'entrée du premier palais se trouve dans l'arbre central, allez-y.

Une fois dans le palais allez une fois sur la droite et tuez les deux squelettes pour obtenir une clé. Retournez dans la salle précédente, allez une fois à gauche et éliminez les nouveaux monstres : vous obtenez une seconde clé. Retournez à l'entrée du temple puis allez en haut, tuez les nouveaux squelettes, et allez encore en haut. De nouveaux squelettes vous attendent, exterminatez-les pour obtenir une troisième clé. Allez maintenant sur la droite, et prenez la boussole dans la nouvelle pièce. Faites demi-tour dans la salle précédente, allez cette fois-ci à gauche, puis en haut après avoir fait le ménage. Direction droite maintenant et vous trouvez le plan du palais. Allez encore à droite, éliminez les monstres et vous obtenez une nouvelle arme : le boomerang, redoutable arme de combat à distance. Retournez maintenant dans la salle à gauche et allez en haut. Tuez les quelques monstres et allez encore en haut, puis à gauche, et vous arrivez dans

une salle avec un mur de rochers bloquant l'accès à un escalier. Poussez le bloc de gauche afin de libérer cet accès et descendez le long de cet escalier. Vous arrivez dans une caverne et obtenez une nouvelle arme de combat à distance : l'arc. Ressortez de la grotte, allez à droite, puis en bas par deux fois, et encore à droite mais par deux fois ce coup-ci. Prenez la clé tout en évitant de vous approcher des murs afin d'éviter les mains qui essaient de vous attraper, et allez dans la salle en haut. Vous voici face au boss de ce palais, un dragon. Son point faible est sa tête, utilisez votre épée pour la frapper avec acharnement tout en évitant ses boules de feu. Une fois ce dragon vaincu vous récupérez une autre réserve de vie. Passez dans la salle à droite et vous obtenez un premier morceau de Triforce. Votre quête reprend à l'extérieur du palais.

Explorer un peu le coin tout en éliminant le plus de monstres possible pour obtenir une centaine de rubis. Nous allons maintenant aller chercher un bouclier plus résistant. Une fois sorti de l'enceinte du premier palais (à droite du pont en bois donc) allez en bas, puis deux fois à gauche.

Brûler le buisson dans le coin pour révéler une ouverture, glissez-vous dedans. Vous voici dans une boutique, vous pouvez acheter un nouveau bouclier pour 90 rubis (difficile de trouver moins cher ailleurs), faites-le puis ressortez de la caverne. Allez une fois en bas puis sept fois à droite, une fois en haut et enfin une fois à gauche. Gravissez l'escalier de pierres et franchissez l'ouverture menant au second palais.

Allez tout d'abord sur la droite, éliminez les quelques monstres et vous obtenez une clé. Avancez en haut, faites le ménage puis rendez-vous dans la pièce à droite pour trouver la boussole. Retournez dans la salle précédente, allez encore à gauche, tuez les monstres, puis allez de nouveau à gauche. Exterminez vos adversaires et prenez la clé, puis dirigez-vous sur la droite deux fois de suite et allez ensuite en haut. Éliminez les quelques monstres et avancez dans la salle à droite puis prenez le plan. Approchez-vous maintenant du mur en haut de cette salle, posez une bombe pour le faire exploser et passez par l'ouverture. Avancez rapidement dans la nouvelle pièce, prenez le nouveau boomerang (il va plus loin que celui trouvé dans le premier palais) et allez sur la gauche. Tuez les ennemis, prenez la clé et avancez en haut. Envoyez au diable de nouveaux monstres, prenez la nouvelle clé et allez à droite. Faites encore le ménage, prenez les bombes et retournez à gauche. Continuez votre progression vers le haut et vous arrivez dans la salle du boss, ou plutôt des boss car il s'agit de deux dinosaures. Ils sont toutefois très faciles à exterminer, utilisez une bombe sur chacun d'entre eux pour les faire exploser puis prenez la réserve de vie. Avancez ensuite sur la gauche, vous obtenez le second morceau de la Triforce et réapparaîsez devant l'entrée du temple.

Récupérez quelques bombes ainsi que 250 rubis en tuant divers monstres dans votre voisinage (désolé, c'est assez long, mais non négligeable) puis retournez à l'écran de départ du jeu. Allez en haut, deux fois à gauche, traversez le pont de bois, allez ensuite en haut, puis à gauche, et enfin deux fois en haut. Vous arrivez devant six statues, touchez celle située en haut au milieu, tuez-la une fois qu'elle s'est réveillée et pénétrez dans la grotte désormais accessible. Dépensez vos 250 rubis afin d'acheter l'anneau bleu, petit objet très utile puisqu'il réduit sensiblement les points de dégâts que vous infligent les ennemis. Ressortez ensuite de la grotte, descendez de trois écrans, allez à gauche, en bas, puis à droite. Rentrez dans le troisième palais.

Allez dans la pièce à gauche, tuez les ennemis et prenez la clé. Allez ensuite en haut, répétez la même opération et prenez une autre clé. Avancez encore vers le haut, faites le ménage puis tournez à gauche. Tuez les quelques chauves-souris, prenez la boussole puis franchissez la porte à gauche. Continuez votre chemin, allez en bas, nettoyez la salle et passez par l'escalier. Vous atteignez ainsi une grotte dans laquelle se trouve un radeau, prenez-le. Ressortez de la caverne, allez en haut, puis encore en haut, prenez la clé puis avancez sur la droite deux fois de suite. Éliminez vos adversaires, prenez la clé, franchissez la porte en haut, déplacez le bloc de pierre situé sur la gauche et avancez encore en haut. Allez maintenant dans la salle à gauche, exterminiez les monstres et prenez la clé puis ressortez de cette salle. Avancez en bas par deux fois, et allez à droite. Tuez les monstres, prenez le plan de ce palais puis empruntez le passage en bas de la salle. Allez maintenant sur la droite, puis en haut tout en éliminant les quelques monstres. Vous arrivez ainsi face au boss de ce palais, repérez ses quatre grosses pinces : une bombe bien placée sur chacune d'entre elles les détruira et vous vaincrez ainsi ce boss. Ramassez maintenant la réserve de vie, franchissez la porte en haut de la salle et prenez le troisième morceau de Triforce, retour à l'extérieur de ce palais.

Allez donc à gauche, en haut, puis douze fois à droite, et trois fois en haut. Placez-vous sur le petit quai et utilisez le radeau récupéré dans le troisième palais pour atteindre une île, morceau de terre sur lequel vous trouverez une autre réserve de vie. Puis faites demi-tour sur le continent, descendez de trois écrans, allez dix fois sur la gauche, une fois en haut et utilisez votre radeau sur le petit quai pour embarquer vers le quatrième palais. Entrez dedans.

Commencez par vous rendre dans la pièce à gauche, tuez les chauves-souris et prenez la clé puis faites demi-tour dans la salle précédente. Puis franchissez la porte en haut, nettoyez les lieux et allez à droite. Utilisez alors votre bougie pour illuminer la nouvelle salle, exterminiez les monstres, et prenez la boussole.

Ressortez alors de cette salle, allez en haut, tuez les ennemis et prenez la clé. Avancez ensuite sur la gauche, et en haut tout en éliminant les monstres se mettant au travers de votre route. Vous trouvez une autre clé, avancez ensuite encore en haut, puis deux fois à droite. Éliminez le comité d'accueil dans la nouvelle pièce, déplacez le bloc situé à gauche (c'est chaque fois la même chose...) et descendez le long de l'escalier. Prenez l'échelle dans la caverne que vous atteignez, ressortez-en puis allez deux fois de suite à gauche et enfin en haut. Tuez les monstres, prenez le plan de ce palais, allez en bas puis à gauche, deux fois en haut et enfin à droite. Prenez la clé, allez encore à droite, utilisez la bougie pour éclairer la salle, et allez en bas. Faites le ménage, déplacez le bloc de pierre et continuez votre progression, vous arrivez dans la salle du boss. Il s'agit d'un dragon aux multiples têtes, utilisez votre épée pour toutes les tranchées tout en évitant leurs boules de feu. Prenez ensuite la réserve de vie, franchissez la porte en haut et ramassez le quatrième morceau de Triforce.

Retournez maintenant sur le continent, allez huit fois à droite, puis en bas, à droite et enfin en haut. Approchez-vous alors de la cote et utilisez l'échelle pour atteindre la réserve de vie sur la petite plate-forme. Allez ensuite deux fois en haut, à gauche, en haut, encore à gauche, une nouvelle fois en haut et enfin à droite. Gravissez ensuite l'escalier, entrez dans la grotte et récupérez la lettre. Ressortez ensuite à l'air libre, redescendez en bas des escaliers, allez à gauche et gravissez les nouveaux escaliers. Utilisez une bombe pour détruire le mur voisin. Rentrez ensuite dans la caverne maintenant accessible et la lettre récupérée précédemment vous permet d'obtenir désormais de l'eau de vie. Il s'agit d'un breuvage fort utile puisqu'une fois absorbé, il vous redonne tous vos points de vie. Sortez maintenant de la caverne, descendez le long de l'escalier, allez ensuite en bas, six fois à gauche puis en haut. Traversez alors la rivière sur la gauche, allez trois fois à gauche et descendez le long de l'escalier de pierre, allez encore à gauche et descendez le nouvel escalier et allez enfin deux fois à gauche : vous arrivez dans le cimetière d'Hyrule. Allez une fois en haut, et poussez la deuxième tombe en partant de la droite dans la rangée du milieu. Un passage apparaît, allez-y et vous atteignez une grotte dans laquelle vous obtenez une nouvelle épée, extrêmement puissante. Ressortez de cette grotte, retournez dans la plaine et récupérez des bombes, flèches pour votre arc et rubis. Retournez ensuite au niveau de la rivière franchie en radeau pour aller au cimetière, placez-vous à droite de cette rivière. Allez ensuite quatre fois à droite puis plusieurs fois en haut pour sortir du mini-labyrinthe et trouver l'entrée du cinquième palais. Rentrez dedans.

Allez sur la droite, tuez les quelques monstres et prenez la clé, puis faites demi-tour dans la salle précédente, franchissez la porte en haut. Utilisez alors la bougie dans la nouvelle pièce pour l'éclairer, tuez les ennemis, prenez la clé puis posez une bombe contre le mur de gauche pour le faire exploser et ainsi révéler une ouverture. Passez par cette ouverture, nettoyez les lieux et posez une bombe contre le nouveau mur à gauche. Avancez alors au travers de l'ouverture ainsi créée, passez par l'escalier pour atteindre une autre partie du palais, puis franchissez la porte à gauche. Allez sur la gauche de la nouvelle salle, poussez le bloc de gauche pour libérer l'accès à l'escalier et descendez-le. Avancez dans la petite grotte et vous obtenez le sifflet. Faites maintenant demi-tour à l'extérieur de cette caverne, dirigez-vous dans la salle à droite, puis en bas et prenez la clé une fois les monstres vaincus. Placez ensuite une bombe contre le mur à droite de cette pièce, et passez par l'ouverture ainsi dégagée. Les rubis récupérés avant de venir dans ce palais vont vous être utiles puisqu'ils vous permettent d'augmenter le nombre de bombes que vous pouvez porter. Ressortez ensuite de cette salle et retournez dans la pièce au-dessus. Passez de nouveau par l'escalier pour rejoindre la première partie du palais, allez par deux fois sur la droite en passant par les murs explosés, franchissez la porte en haut, tuez les dinosaures à l'aide de quelques bombes, et avancez sur la gauche. Tuez les monstres, prenez la clé, revenez dans la salle précédente et allez en haut. Prenez le plan du palais dans la nouvelle pièce, faites demi-tour dans la salle précédente et allez sur la droite. Illuminez la nouvelle salle avec votre bougie, passez par l'ouverture en haut une fois vos adversaires morts, faites le ménage et prenez la clé puis avancez encore en haut.

Utilisez encore votre bougie pour illuminer la salle, exterminiez vos ennemis, prenez la boussole puis avancez encore en haut. Tuez les monstres, prenez la clé, franchissez la porte à gauche et répétez l'opération précédente afin d'obtenir encore une clé. Allez ensuite par deux fois à gauche et vous arrivez dans la salle du boss de ce palais. Il est malheureusement beaucoup trop fort dans sa forme primaire, utilisez donc votre sifflet pour qu'il se divise en plusieurs petits monstres et éliminez-les avec votre épée (utilisez le boomerang pour les immobiliser si vous les trouvez trop nombreux). Prenez ensuite la réserve de vie, allez dans la salle en haut et vous obtenez le cinquième morceau de Triforce.

La quête continue, direction maintenant le sixième palais. Pour cela descendez le long du petit escalier, allez une fois à gauche pour sortir du mini-labyrinthe puis trois fois à gauche pour atteindre la petite rivière. Traversez-le avec le radeau et allez trois fois à gauche. Descendez le long de l'escalier, puis avancez à gauche. Descendez le long du nouvel escalier, dirigez-vous une fois sur la gauche, et gravissez l'escalier (vous avez dû remarquer que vous êtes à l'entrée du cimetière). Entrez alors dans le sixième palais.

Avancez dans la première salle à droite, utilisez la bougie pour l'éclairer et tuez les monstres. Prenez alors la clé et faites demi-tour dans la salle précédente, allez alors à gauche, tuez les monstres, puis en haut et éliminez encore vos quelques opposants pour obtenir la boussole. Continuez votre progression vers le haut par deux fois tout en évitant pièges et monstres, déplacez ensuite le bloc situé à gauche et pour aller encore plus haut. Tuez les monstres, franchissez la porte en haut, puis avancez sur la droite. Éliminez les monstres, prenez le plan du palais puis dirigez-vous dans la salle au-dessus. Tuez les quelques monstres, déplacez le petit bloc de pierre situé tout à gauche pour libérer l'accès à l'escalier et rentrez dans la grotte ainsi accessible. Vous trouvez alors la baguette magique, cette baguette va vous permettre par la suite d'exterminer des monstres autrement indestructibles. Ressortez maintenant de cette grotte, passez par la porte en bas, allez dans la salle à droite et prenez la clé une fois la salle nettoyée. Revenez ensuite dans la salle de gauche, et franchissez la porte en bas. Utilisez votre bougie pour apporter lumière dans la salle où vous vous trouvez, et tuez les quelques monstres. Prenez alors la clé, et avancez dans la nouvelle salle en bas. Utilisez encore votre bougie pour l'illuminer, éliminez vos adversaires et allez sur la droite. Sortez alors votre baguette magique et servez-vous en pour nettoyer la salle, déplacez le bloc vous permettant d'accéder à l'escalier, et passez par ce passage. Une fois de l'autre côté passez par l'ouverture en bas de la salle, utilisez votre bougie pour éclairer la salle, tuez les monstres et prenez la clé. Puis avancez sur la gauche, et enfin dans la salle du haut. Vous voici face au boss, une énorme araignée toutefois très facile à détruire. Restez à distance, équipez votre arc et attendez simplement que l'araignée ouvre son oeil pour décocher une flèche dedans. Vous la détruirez ainsi en un seul coup ! Prenez alors la réserve de vie, franchissez l'ouverture en haut de la salle et vous obtenez le sixième morceau de Triforce.

De retour à l'extérieur, descendez le long des escaliers et allez sur la gauche, vous entrez ainsi dans le cimetière. Allez alors en bas, à gauche et descendez le long des escaliers pour sortir du cimetière. Allez maintenant en bas, deux fois à droite, en haut et deux nouvelles fois à droite, puis deux fois en haut. Vous atteignez une zone avec six statues, poussez celle située au milieu de la rangée du haut pour révéler l'accès à une boutique, rentrez dedans et achetez de la viande. Puis quittez la boutique, explorez les alentours pour récupérer 100 voire 150 rubis puis retournez en bas de l'escalier qui vous a permis de sortir précédemment du cimetière (c'est un point de repère pour se rendre dans le palais suivant). Allez alors en bas, avancez deux fois à droite puis deux fois en haut et vous arrivez dans une zone avec un petit étang. Utilisez alors votre sifflet devant cet étang et l'entrée du septième palais apparaît, en avant.

Avancez à l'écran supérieur, allez trois fois à droite et tuez le mini-boss (boss dans un palais précédent) en utilisant la même méthode que la première fois. Avancez encore sur la droite, éliminez les monstres et prenez la clé, puis retournez à l'entrée du temple, et allez à gauche. Tuez les ennemis et placez une bombe contre le mur en haut de la salle, passez par l'ouverture dégagée et allez sur la droite.

Exterminez les quelques monstres et prenez la boussole puis faites demi-tour dans la salle précédente et allez sur la gauche. Avancez ensuite en bas par deux fois, tuez les monstres et prenez la clé puis faites demi-tour en haut (par deux fois donc) et allez encore en haut. Vous arrivez devant un petit marchand, donnez 100 rubis afin de pouvoir porter encore plus de bombes et ressortez de cette salle. Avancez sur la droite, puis franchissez la porte en haut et tuez les monstres. Avancez encore vers le haut, exterminatez le mini-boss puis placez une bombe sur le mur à droite de la salle pour révéler une ouverture. Passez par-là, tuez les ennemis en utilisant votre baguette magique puis prenez la clé. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente et avancez sur la gauche. Passez ensuite par l'ouverture en haut, donnez de la viande au gardien et il vous laisse passer. Continuez alors votre progression en haut, éliminez les ennemis et prenez le plan du palais. Avancez ensuite sur la droite, puis en haut et encore à droite pour obtenir une clé après multiples combats. Retournez dans la salle à gauche, puis celle en bas et posez une bombe contre le mur de droite pour dégager un passage. Entrez dedans, déplacez le bloc pour libérer l'accès à l'escalier et descendez dans la grotte. Vous trouvez ainsi une nouvelle bougie : la bougie rouge, cette bougie a une particularité : vous pouvez l'utiliser plusieurs fois dans un même écran, elle apporte donc un atout non négligeable. Ressortez ensuite de la caverne, et allez sur la droite de la salle. Posez une bombe contre le mur pour révéler un autre passage, avancez alors dans la nouvelle salle, puis sur la droite et enfin en haut. Posez ensuite une bombe sur le mur à droite de la salle et passez par l'ouverture. Avancez rapidement dans la nouvelle salle en longeant le mur, avancez encore sur la droite et déplacez le bloc. Continuez ainsi votre progression en passant par l'escalier puis une fois de l'autre côté placez une bombe sur le

mur de droite et avancez par l'ouverture. Vous arrivez ainsi face à un boss similaire à celui du premier palais si ce n'est qu'il est plus fort et plus résistant. Prenez garde donc, même si la méthode pour en venir à bout ne change pas. Prenez ensuite la réserve de vie, franchissez l'ouverture à droite et prenez le morceau de Triforce.

Plus que deux palais à parcourir, récupérez quelques bombes, flèches et eaux de vie chez divers marchands avant de rentrer dans le palais suivant, palais particulièrement difficile. Une fois vos emplettes effectuées, rendez-vous à l'écran de départ du jeu, allez quatre fois à droite, deux fois en haut, deux fois à droite et enfin une fois en bas. Repérez alors le buisson au milieu du chemin et faites le brûler pour révéler l'accès au huitième palais, entrez dedans.

Allez tout d'abord dans la pièce sur la droite et utilisez votre bougie pour l'éclairer. Tuez les monstres, prenez la clé et revenez dans la pièce principale du palais. Avancez alors sur la gauche, éliminez les monstres et continuez votre progression sur la gauche. Tuez les nouveaux adversaires, déplacez le bloc situé sur la gauche et entrez dans la caverne via l'escalier ainsi accessible. Vous obtenez à l'intérieur un livre magique, objet décuplant les pouvoirs de la baguette magique. Ressortez ensuite de cette grotte, retournez à l'entrée du temple et franchissez la porte en haut. Exterminez le monstre, posez une bombe sur le mur en haut de la salle pour révéler une ouverture et passez par là. Éliminez les quelques ennemis, prenez la clé, entrez dans la pièce située à droite et vous trouvez la boussole. Retournez ensuite dans la salle précédente, avancez encore sur la gauche et sortez votre bougie pour illuminer la nouvelle pièce. Envoyez au diable les monstres, prenez la clé, allez encore à gauche pour obtenir une nouvelle clé. Retournez ensuite sur la droite par deux fois, puis deux fois encore vers le haut. Nettoyez les lieux, posez une bombe contre le mur en haut de la salle pour révéler un passage et empruntez-le. Éliminez le nouvel adversaire, prenez le plan du palais et continuez votre chemin vers le haut. Vous revoilà face à un mini-boss fort connu, éliminez comme lors de la première rencontre (flèche dans son oeil). Allez ensuite sur la droite, déplacez le bloc pour libérer le passage et allez chercher une clé magique, clé vous permettant d'ouvrir toutes les portes des futurs palais. Allez ensuite sur la gauche, deux fois vers le bas, et enfin à droite. Continuez alors votre progression en empruntant l'escalier, puis arrivé de l'autre côté allez sur la gauche, en haut et placez une bombe sur le mur de droite. Avancez et vous arrivez face au boss de ce palais, un monstre classique et pas très difficile à éliminer.

Une fois le boss vaincu prenez la réserve de vie, puis le morceau de Triforce dans la zone voisine.

De retour sur la plaine d'Hyrule, vous pouvez désormais accéder au dernier palais. Faites tout d'abord quelques détours pour récupérer des eaux de vie mais aussi des bombes, qui seront bien utiles dans le dernier palais. Retournez maintenant à l'écran de départ du jeu, allez à droite puis cinq fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et traversez la rivière. Gravissez ensuite l'escalier en hauteur et allez deux fois sur la gauche. Vous arrivez dans une zone avec deux gros rochers, posez une bombe sous celui de gauche pour révéler l'entrée du dernier palais, en route pour la dernière quête.

Arrivé dans le palais, allez deux fois vers le haut et approchez-vous du mur sur la gauche. Posez alors une bombe contre ce mur pour révéler un passage, infiltrer-vous dedans. De l'autre côté empruntez l'escalier pour atteindre une autre partie du palais (après avoir comme d'habitude poussé vers le haut ou le bas le bloc tout à gauche). Allez ensuite deux fois sur la droite, puis deux fois en bas tout en tuant les ennemis. Posez alors une bombe contre le mur à droite de la pièce pour révéler un passage, passez alors dans la salle suivante, une bombe placée sur le mur du haut libère un autre passage. Exterminez alors votre adversaire, vous obtenez la carte, puis posez encore une bombe sur le mur du haut pour dégager un chemin. Répétez encore cette opération dans la salle suivante et vous atteignez une salle avec un escalier. Poussez le bloc habituel pour l'atteindre et vous trouvez à l'intérieur de la grotte un nouvel anneau, objet magique réduisant encore plus les dégâts infligés par vos adversaires. Ressortez ensuite de la grotte, allez en bas trois fois, puis à gauche et enfin trois fois en haut. Avancez ensuite sur la gauche, accédez à l'escalier et empruntez le passage pour quitter cette partie du palais. Tuez ensuite les quelques monstres, avancez sur la gauche par deux fois et empruntez un nouvel escalier. Une fois de l'autre côté posez une bombe contre le mur en haut pour révéler une issue, passez par là. Éliminez les nouveaux monstres, repérez le bloc de pierre situé au milieu de la salle et poussez-le sur la droite. Avancez ainsi par le passage dégagé, descendez via l'escalier et vous obtenez des flèches d'argent, flèches qui vous seront indispensables pour anéantir Ganon. Ressortez ensuite de la grotte, repassez par l'ouverture dans le mur puis par l'escalier. Puis avancez vers le haut par trois fois, posez une bombe contre le mur à gauche, avancez et empruntez le nouvel escalier après avoir dégagé le passage. Posez une bombe contre le mur à gauche une fois de l'autre côté. Avancez, tuez les nouveaux monstres et passez encore par un escalier, puis tuez les monstres et empruntez le passage en haut après avoir régénéré vos points de vie avec une eau de vie. Vous voici face à Ganon, votre dernier ennemi. La première partie du combat est difficile car il est invisible. Repérez-le à ses attaques et utilisez

votre épée (faites le maximum pour ne pas vous faire toucher et ainsi attaquer à distance). Après l'avoir touché 5-6 fois Ganon apparaît et devient plus fort. Sortez alors votre arc et décochez-lui des flèches d'argent pour l'anéantir à jamais. Passez ensuite par l'ouverture accessible, détruisez les flammes et vous parvenez à libérer la princesse Zelda.

La deuxième quête

Cette nouvelle quête est tout aussi longue que la première mais les ennemis sont beaucoup plus forts et vous infligent donc de plus gros dégâts. Notez aussi que les entrées des palais et les emplacements de certains objets ont changé, et leur level design est totalement différent. Essayez d'être beaucoup plus rapide et rusé pour anéantir les différents monstres.

SECONDE QUÊTE

Lorsque vous avez terminé l'aventure, une seconde quête apparaît, plus difficile et avec de nouveaux emplacements pour les palais et les cachettes secrètes. Si vous voulez commencer directement cette quête, entrez ZELDA comme nom de joueur.

The Legend of Zelda : Link's Awakening DX

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

AUTRE DÉMO DE FIN

Pour assister à une seconde démo de fin, vous devez terminer le jeu sans avoir utilisé un seul continue.

EMBLEMENTS DES FRAGMENTS DE COEURS

Voici les emplacements où l'on peut trouver les morceaux de coeur. Disons que la carte est un tableau numéroté de 1 à 16 horizontalement et de A à Z verticalement.

1. 1-K
2. 2-I
3. 5-E
4. 3-G
5. 15-M
6. 9-H
7. 15-C
8. 14-M
9. 7-H
10. 8-A
11. 2-A
12. 7-I

DONJON SECRET

Quand vous avez les bottes de Pégase, allez dans la bibliothèque. Foncez dans le meuble du fond. Puis, lisez le livre. Notez les indications, puis allez dans le cimetière à l'endroit où il y a 5 tombes. La tombe du bas à droite est la 1 par rapport au livre. Poussez-la vers le bas comme indiqué dans le livre. Ensuite, poussez toutes les tombes dans la direction indiquée par les flèches dans le livre, et dans l'ordre (les numéros du livre correspondent aux emplacements des tombes dans le cimetière). Une fois la cinquième tombe poussée, un escalier apparaîtra. Prenez-le et vous arriverez dans le niveau secret.

VOLER DES OBJETS DANS LA BOUTIQUE

Allez dans le magasin, au village. Prenez un objet sur l'étagère. Placez-vous à droite de la caisse, et attendez. Le vendeur va se tourner vers vous. A cet instant, partez vite vers la sortie. Votre partie ne sera pas changée si ce n'est qu'on vous surnommara maintenant VOYOU, et qu'il ne fera pas bon revenir sur les lieux de vos délits !

PAYER DES OBJETS MOINS CHERS

Entrez dans la boutique du village des mouettes et prenez un objet. Attention, il faut que vous ayez assez d'argent pour l'acheter. Allez à la caisse et parlez au vendeur. Le décompte des rubis va se faire automatiquement. Quand celui-ci commence, appuyez sur tous les boutons et enregistrez. Reprenez votre partie : vous avez l'objet ET l'argent qu'il restait lorsque vous avez enregistré !

PHOTO SPÉCIALE

Quand vous entrez pour la première fois chez le photographe, il vous propose de vous photographier. Refusez ses demandes. Agacé, il vous poussera vers le rideau et vous prendra quand même en photo. Vous y serez étourdi.

L'ATTAQUE DES POULES

Dans le village des mouettes, frappez plus de 20 fois la même poule en présence de Marine. Vous assisterez alors à leur revanche.

AVOIR L'ÉPÉE DE NIVEAU 2

Avant de gagner cette épée, vous devez trouver tous les coquillages. Voici leurs coordonnées sur la carte (comme à la bataille navale, les chiffres pour les colonnes et les lettres pour les lignes)

1. 4-K
2. 2-H
3. Dans le niveau 1
4. 12-I
5. 7-N
6. 11-N (maison au Coquillage)
7. 6-K
8. 5-K
9. 5-H
10. 10-L
11. Maison aux coquillages
12. 9-K (Près du hibou)
13. 10-O
14. 16-P

- 15. 3-N
- 16. 9-P
- 17. 7-K
- 18. 7-P (Après avoir raccompagné le fantôme)
- 19. 15-K
- 20. Dans le niveau 6

Retournez ensuite dans la maison aux coquillages et vous gagnerez l'épée de niveau 2.

SOLUTION COMPLÈTE

Cheminement

À la recherche de l'épée

Une fois que Marine a fini son discours, parlez à Tarkin. Celui-ci vous donnera votre bouclier. Allez vers le sud pour récupérer votre épée qui se trouve sur la plage.

À la recherche de la clé Flagello

Retournez au village des Mouettes, allez vers le nord puis entrez dans la forêt. Après le passage du hibou, montez d'un écran puis allez à droite jusqu'à une grotte. Avancez jusqu'à la sortie. Une fois dehors, prenez le champignon puis retournez à l'entrée de la grotte. Allez 2 fois au nord, 2 fois à l'est, puis 2 fois au sud. Parlez à la sorcière et montrez-lui le champignon. Elle vous fera de la poudre magique. Retournez à l'entrée de la grotte (sans entrer dedans), allez à l'ouest et au nord. Jetez de la poudre sur le raton-laveur et allez encore au nord. Ouvrez le coffre, retournez au village des Mouettes, traversez-le et allez tout de suite à l'est puis, quand vous ne pouvez plus, au sud. Vous arriverez enfin devant l'entrée du premier donjon : la cave Flagello.

La cave Flagello

Allez à gauche et faites tomber les 2 "carapaces" dans le trou. Prenez la clé, allez encore à gauche, ouvrez le coffre et retournez à l'entrée de la cave. Allez en haut, activez l'interrupteur et prenez la clé. Allez à droite, tuez tout le monde puis prenez la carte. Revenez dans la salle précédente, mais cette fois allez à gauche. Éliminez les 4 chauve-souris puis montez. Tuez la chenille, montez 2 fois et contournez le trou qui se trouve en face de vous. Déplacez le bloc, allez à droite, éliminez les 2 piquants grâce au bouclier et entrez dans le souterrain. Une fois sorti, avancez pour obtenir la plume de roc. Revenez dans la salle où il y avait la chenille, allez à droite et ouvrez le coffre. Allez en haut à droite, avancez jusqu'au trou, sautez-le, montez et ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Revenez sur vos pas jusqu'à la salle où il y a le squelette et allez à droite. Vous pouvez monter et faire coïncider le signe des 3 "boîtes" pour avoir le bec de pierre. Redescendez et allez à droite.

Le sous-boss :

Sautez par-dessus le rouleau qu'il lance puis donnez-lui des coups d'épée.

Une fois battu, allez 2 fois en haut.

Le boss :

Donnez lui des coups d'épée dans sa queue en faisant attention de ne pas tomber dans le trou. Il suffit de lui donner 4 coups.

Ensuite, prenez le coeur et allez chercher le violon des vagues.

À la recherche de Toutou

Retournez au village des Mouettes. Vous apprendrez que Toutou s'est fait enlevé. Allez donc dans la forêt, prenez le même chemin que pour aller chez la sorcière, mais arrêtez-vous quand il y a un quart de coeur au milieu de trous. Prenez-le, allez au nord, à l'est, puis dans la grotte.

À l'intérieur, tuez tout le monde. Pour battre le gros méchant, utilisez votre bouclier pour ne pas vous faire mal avec les flèches et écartez-vous quand il vous fonce dessus (il faut être près d'un mur). Si vous étiez assez près du mur, il se cognera dedans et sera sonné. Vous pourrez donc en profiter pour aller lui donner quelques coups d'épée. Allez chercher Toutou. Retournez dans la forêt, à l'endroit où il y a trois pierres qui empêchent d'accéder à une grotte. Allez à l'ouest, sautez le trou et continuez dans cette direction. Vous arriverez au marais des anémones. Pour faire disparaître les anémones, approchez-vous en et laissez faire Toutou... Avancez jusqu'à la prochaine grotte, puis entrez dedans.

La grotte du Génie

Avancez, allumez les 2 torches et allez à droite. Tuez les 2 squelettes, prenez la clé et allez en bas. Pour tuer ce monstre, préparez votre épée pour la faire tourner et lâchez le bouton quand vous êtes dos à dos avec lui. Ouvrez le coffre et revenez dans la salle précédente pour aller à droite et activer l'interrupteur. Allez encore à droite, utilisez la même technique que pour le monstre qui était dans la salle où vous avez eu la boussole, mais essayez de les faire rapprocher le plus possible de vous. Prenez la clé, allez en bas, actionnez l'interrupteur, tuez le zombie et prenez la petite clé qui est dans le coffre. Allez à droite, actionnez les 2 interrupteurs et ouvrez cet autre coffre. Suivez le chemin jusqu'à une salle avec un soleil qui fait le tour de la pièce. Pousser les 2 blocs de façon à ce qu'ils se touchent. Prenez le passage sous-terrain. À la sortie, faites attention au trou et allez en haut.

Le sous-boss :

Donnez-lui des coups d'épée sans faire attention à ce qu'il fait (même s'il vous balance contre un mur) : c'est sûrement la meilleure solution, rapide et efficace.

Dans la salle suivante, allez en haut.

Là, il faut ouvrir le coffre sans tomber dans un trou. Ensuite, allez en haut puis à gauche, et allumez au minimum 1 torche pour tuer les 2 fantômes. Ouvrez le coffre. Revenez dans la salle qui est après le sous-boss et allez dans le sous-terrain. À la sortie, il faut tuer dans l'ordre : le lapin (avec un vase), la chauve-souris et le zombie. Vous obtiendrez la clé du boss. Montez, allez à droite, tuez tout sur votre chemin (et même ce qu'il n'y a pas sur votre chemin), et s'il n'y a plus personne, un sous-terrain devrait apparaître. Dans le 2e écran du sous-terrain, prenez une jarre et allez sur le gros bloc qui fera une belle grimace... Une fois sorti, allez en haut.

Le boss :

Quand le génie est dans sa jarre, donnez un coup d'épée dedans, prenez-la et balancez-la contre un mur. Quand sa jarre sera brisée, il faudra lui donner des coups d'épée en essayant bien sûr de ne pas se faire toucher (une bonne technique consiste à rester au milieu et à faire tourner son épée).

Une fois battu, prenez le coeur et allez à gauche pour obtenir la conque de l'écume.

Pour obtenir la clé cyclope

Tout d'abord, ramenez Toutou à sa propriétaire, Mme Miaou Miaou. Pour obtenir la clé cyclope, vous devez d'abord faire du troc. Faites le jeu de hasard dans le sud du village des Mouettes et attrapez la poupée Yoshi. Échangez-le à la dame qui est dans la maison la plus au nord du village (c'est aussi la plus grande). Elle vous donnera le ruban. Il faut l'échanger au petit chien qui est dans la niche à côté de Mme Miaou Miaou. Vous aurez sa pâté. Il faut ensuite échanger cette pâté contre les bananes d'Aligo Bananes (sa maison se trouve sur la plage).

Ensuite, vous devez aller acheter ou voler la pelle. Pour la voler (c'est plus rapide), allez donc dans le bazar du village, mettez-vous au-dessus du vendeur, et dès qu'il vous regarde, partez vite avant qu'il ne se retourne. Il faudra répéter l'opération avec l'arc. Cependant, quand vous rentrerez à nouveau, il vous tuera. Prenez aussi des bombes. Allez dans la prairie (à l'est) jusqu'au téléporteur, et allez vers le sud jusqu'à la maison de Richard. Parlez-lui. Pour retrouver ses

feuilles d'or, sortez puis allez à l'est et suivez le chemin jusqu'au croisement. Allez au nord, puis à l'est. Vous rencontrerez Kiki, le petit singe qui vous demandera des bananes. Il construira un pont pour vous remercier. Prenez le bâton et allez vers le nord jusqu'à la "maison téléphonique" et entrez dans le sous-terrain à l'ouest.

Une fois sorti, allez à droite et tuez le monstre qui lance des bombes. Prenez la feuille d'or et allez dans le château. A l'intérieur, tuez tous ceux qui sont dans la deuxième salle pour récupérer une feuille d'or. Après les escaliers, il faudra poser une bombe devant la figure de gauche. Continuez vers la droite, vous sortirez du château et rentrerez par une autre porte. Là, un mini-boss vous attend et possède une feuille d'or. La dernière feuille d'or se trouve à l'ouest en sortant du château, sur l'écran où il y a un corbeau. Lancez-lui une pierre dessus, tuez-le et vous obtiendrez la dernière feuille d'or. Retournez voir Richard et parlez-lui. Poussez le bloc et rentrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, faites attention aux trous sous les feuilles.

Allez à l'est, au nord (sans changer d'écran) puis à l'ouest. Coupez la feuille et faites un trou avec la pelle. Prenez la clé et allez la mettre dans la serrure, qui se trouve au nord-ouest de la maison de Richard. Faites ensuite le tour en partant vers le sud et entrez dans le donjon.

La cave aux clés

Prenez un vase et lancez-le sur la porte. Dans la salle suivante, éliminez tout le monde. Ouvrez le coffre et allez en haut. Il faut encore tuer tout le monde et monter. Prenez le sous-terrain puis, quand vous êtes sorti, allez en haut. Éliminez encore une fois tout le monde, actionnez l'interrupteur et prenez la clé. Reprenez le sous-terrain, ouvrez le coffre et allez à droite dès que possible. Ouvrez le coffre et reprenez le sous-terrain pour aller à droite et entrer dans un autre sous-terrain. Dans la nouvelle salle, tuez les boules vertes, prenez la clé, allez en haut, à gauche, tuez tout le monde et allez en haut.

Le sous-boss :

Faites-leur avaler des bombes : au bout de 3 bombes chacun dans l'estomac, ils exploseront.

Une fois battu, allez chercher le coffre, revenez dans la première salle du donjon (vous pouvez prendre le téléporteur dans la salle du sous-boss) et allez à droite. Tuez l'aspirateur grâce à vos bottes et ouvrez le coffre.

Revenez dans la salle du sous-boss, descendez et allez à gauche. Tuez tout le monde dans les deux salles suivantes. Arrivé dans la salle où il y a des bombes vivantes, descendez mais par l'autre chemin.

Ouvrez le coffre et descendez encore une fois. Allez à droite et posez une bombe entre les deux lumières. Sautez cet énorme trou grâce aux bottes et à la plume et allez ouvrir le coffre en haut. Allez encore en haut et, quand vous aurez la boussole, posez une bombe à côté du mur de gauche. Éliminez tout le monde dans cette nouvelle salle et prenez la clé. Revenez dans la première salle et allez à droite. Tuez le truc qui vous empêche d'avancer sans les bottes et prenez la clé. Retournez dans la salle précédant le sous-boss et ouvrez toutes les serrures. Entrez dans le sous-terrain et défoncez le gros bloc avec les bottes puis sautez le trou avec les bottes et la plume. Une fois sorti, allez à gauche puis en haut.

Le boss :

Faites-le apparaître en fonçant contre le mur (grâce à vos bottes). Ensuite, il faudra le séparer en deux. Pour cela, donnez-lui des coups d'épée et, quand vous voyez qu'il ne s'écarte pas davantage, foncez-lui dedans avec vos bottes et votre épée. Ensuite, donnez-lui des coups d'épée, mais faites attention à ce qu'il ne vous écrase pas...

Une fois battu, prenez le coeur et allez chercher la cloche des algues.

Comment obtenir l'ocarina

Retournez au village des Mouettes et allez dans la maison devant laquelle il y a trois pierres. Sautez dans le lit. Dans votre rêve, défoncez tout le monde, ouvrez le premier coffre contenant 100 rubis, allez à gauche et ouvrez le second coffre dans lequel se trouve l'ocarina.

Le donjon en couleur

Allez au cimetière. A un endroit, il y a cinq tombes qu'il faut déplacer dans l'ordre : la première (celle qui se trouve en bas à droite) doit être déplacée vers le bas, la seconde (à gauche de la première) vers la gauche, la troisième (celle au-dessus de la seconde) vers le haut, la quatrième (celle à droite de la troisième) vers la droite, et la dernière (celle qui reste) vers le haut.

Entrez dans le sous-terrain. Parlez aux deux gars qui disent des trucs pour vous embrouiller et dites la vraie couleur de leurs vêtements. Avancez jusqu'aux boules qui, quand vous frappez dessus, changent de couleur. Il faut qu'elles soient toutes bleues. Prenez la boussole et avancez jusqu'aux deux "carapaces". Donnez à chacune un coup d'épée, et mettez-les dans le trou auquel la couleur correspond. Allez en haut, faites comme pour la première fois avec les interrupteurs et prenez la clé. Allez à droite puis en haut.

Le sous-boss 1 :

Mettez de la poudre sur lui et qu'est-ce qu'il faut faire après ? Ben, peut-être que des coups d'épée ça marcherait...

Après avoir pris la clé du boss, revenez là où il y avait les 2 carapaces et allez en bas. Allez à gauche, éliminez les deux monstres qui sautent, prenez la petite clé et allez en haut.

Le sous-boss 2 :

Donnez-lui des coups d'épée et sortez votre bouclier...

Dans la salle suivante, prenez un vase et allez en face pour actionner l'interrupteur sous cet autre vase et allez en haut. Allez à droite et faites comme avec les premières carapaces (jetez-les dans le trou auquel la couleur correspond). Retournez dans la salle où il y avait l'interrupteur sous un vase, allez à gauche, et puis bon courage ! Il faut faire comme pour les autres fois, c'est à dire qu'il faut que toutes les boules soient bleues. Ça peut être très long ou très court, ça dépend de vous... Quand vous avez fini, allez en haut et à gauche. Actionnez l'interrupteur et allez en haut.

Le boss :

Envoyez-lui des flèches dans le bleu (qui changera de couleur) en faisant attention aux trucs qu'il vous lance. Si vous n'avez pas l'arc ou si vous n'avez plus de flèches, vous pouvez le faire à l'épée.

Allez à droite et choisissez une tunique : rouge pour l'attaque, et bleu pour la défense. Les tuniques font le même effet que le fragment de puissance et le gland. Si jamais vous voulez changer de tunique, revenez ici.

À la recherche de la clé poisson

Du village des Mouettes, dirigez-vous vers le château en allant à droite quand il y a le téléporteur. Sur votre chemin, vous rencontrerez Tarkin. Parlez-lui pour échanger votre bâton contre du miel. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au dernier croisement avant le château, et allez deux fois au sud et deux fois à l'est. Coupez la feuille et entrez dans le sous-terrain.

Une fois sorti, allez vers le sud. Sur l'écran où se trouve quatre feuilles, allez à l'est. Parlez au gars qui est dans la maison au sud-est du village. Parlez-lui, échangez votre miel contre l'ananas et vous devrez ensuite aller chercher Marine. Retournez donc au dernier téléporteur en prenant celui qui se trouve au sud de la maison. Elle se trouve sur la plage, le plus à l'est possible. Quand vous la verrez, discutez un peu avec elle.

Quand elle accepte de vous suivre, vous pouvez faire quelques petites expériences pour voir sa réaction : jouez au jeu de hasard, creusez des trous avec la pelle (de toute façon vous ne pouvez pas le faire avec autre chose) ou tapez dans une poule. Retournez au village des Animaux et allez voir le morse qui est au sud du village. Faites-lui peur. Marine chantera et il tombera dans l'eau (pas très doué pour un morse...). Marine vous laissera ici (snif...).

Allez à l'est puis au nord jusqu'à ce que vous voyiez un gars qui est pas très content de vous voir (mais alors vraiment pas content du tout !). Tuez-le, prenez la clé, allez voir Marine pour apprendre la ballade du Poisson-rêve (elle se trouve au village des Animaux), et allez près de la grotte où il fallait délivrer Toutou. Dirigez-vous vers le nord puis à l'est. Un peu avant un téléporteur, il y a la serrure du prochain niveau. La cascade disparaîtra. Revenez sur vos pas et montez au premier escalier pour aller dans la grotte. Quand vous serez sorti de la grotte, il faudra se diriger vers l'est et sauter à l'endroit où il n'y a plus d'eau. Entrez donc dans le niveau 4 : l'abîme du poisson...

L'abîme du poisson

Allez le plus possible vers le haut pour avoir la carte. Dans l'écran en-dessous, sautez le trou avec les bottes et la plume, faites exploser le rocher et poussez l'autre dans l'eau pour ouvrir le coffre. Allez deux fois en haut et faites péter le rocher avec une bombe pour ouvrir cet autre coffre. Retournez à l'entrée et tuez les deux piquants grâce au bouclier puis allez à droite. Ouvrez le coffre, éliminez tout le monde et allez en bas pour faire la même chose. Dirigez-vous ensuite en haut à droite. Vous revoilà au grand trou. Sautez-le, allez à gauche et tuez les deux vers de terre. Il vous faudra les palmes pour aller chercher la clé. Continuez votre chemin vers le bas jusqu'à un coffre qui contient une petite clé. Retournez dans la salle où il y avait les deux vers de terre et allez en haut.

Le sous-boss :

Faites le tour du bloc central avec vos bottes et votre épée pour lui foncer dedans sans qu'il vous voie.

Après, allez en haut, tirez la poignée au maximum et allez vite à gauche. Ouvrez le coffre pour obtenir les palmes. Grâce à ça, vous pouvez nager comme un poisson. Allez sur chaque case qui brille en bas, et retenez l'ordre. Allez le plus à droite possible et prenez le sous-terrain.

Au deuxième écran, une clé tombera si vous avez bien tué les deux vers de terre tout à l'heure. Prenez-la et sortez. Reprenez le même chemin que tout à l'heure pour aller chercher l'autre petite clé, mais arrêtez-vous dans la salle où il y a les cases. Allez dessus en respectant l'ordre de tout à l'heure. Entrez dans le sous-terrain et, dans le deuxième écran, sautez sur le gros bloc et sortez. Allez en bas, ouvrez le coffre et descendez de cette plateforme. Allez à droite, actionnez l'interrupteur et rentrez dans le sous-terrain en haut. Allez à gauche, en haut et prenez cet autre passage.

Le boss :

Donnez-lui des coups d'épée sans faire attention à ce qu'il fait ni à ce qui passe à côté de vous.

Une fois battu, prenez le coeur, remontez à la surface et allez chercher la harpe du reflux.

Allez à l'ouest et apprenez la chanson de Mambo chez lui. Cette chanson vous permet de vous téléporter devant la maison de Monique, la fille qui peut vous vendre des remèdes.

Pour ramener le fantôme chez lui

Vous pourrez remarquer qu'un fantôme vous suit depuis que vous avez fini le niveau 4, et que vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Il veut rentrer chez lui. Retournez sur la plage, le plus à l'est possible. Après avoir traversé toute la plage, vous arriverez à un endroit où il y a autre chose que du sable et où se trouve une maison. C'est la maison du fantôme.

Entrez dedans, et, voyant que rien n'a changé, il voudra retourner à sa tombe. Allez devant la maison de la sorcière (celle qui vous a fabriqué de la poudre) et allez à l'ouest. Vous pouvez voir sa tombe. Allez donc au sud, et montez les escaliers. Vous pouvez dès maintenant avoir l'épée n°2 (voir la liste des quarts de coeur et des coquillages).

Pour entrer dans le poisson-chat

Allez au croisement près du château et allez au sud jusqu'à de l'eau (il y a une sirène). Plongez, allez une fois au sud et repérez un petit chemin. Plongez avec B, et entrez dans le niveau 5.

Le poisson-chat

Allez 2 fois à gauche et tuez tout le monde. Allez encore à gauche, ouvrez le coffre et prenez le passage. Faites un carré avec les 2 blocs séparés par des feuilles, prenez la clé et revenez sur vos pas, dans la salle où il y a quatre chauves-souris et un cuirassé.

Allez en haut jusqu'à un énorme squelette. Donnez-lui un coup d'épée, et utilisez vos bombes sur lui une fois qu'il est à terre (si vous avez l'épée n°2, vous pouvez aussi vous servir du laser qu'elle envoie quand vous avez tout vos coeurs). Après, il s'enfuira et vous pourrez aller à droite puis en haut. Là, il faut aller en haut, actionner l'interrupteur et aller à

droite. Vous vous retrouverez encore devant votre grand ami le squelette.

Quand il se sera enfui, il faudra aller en haut jusqu'à un endroit où vous ne pourrez plus monter. Il faut tuer tout les vers de terre (il faut soulever des vases pour en tuer qui sont de l'autre côté des blocs). Allez en haut pour refaire la même chose que les fois précédentes avec votre ami. Allez à gauche pour prendre la carte, et retournez dans la salle où vous avez trouvé votre première petite clé (en allant vers la gauche depuis la première salle et en prenant le sous-terrain) pour aller à gauche. C'est la dernière fois que vous verrez votre ami, puisque après l'avoir tapé, il mourra. Il vous laissera le grappin. Retournez dans la salle où il y a un cuirassé et quatre chauves-souris et allez en haut, à gauche, en haut puis encore à gauche. Accrochez-vous au bloc d'en face grâce au grappin, allez à gauche et accrochez-vous au coffre. Revenez sur vos pas et accrochez votre grappin sur le crochet (tout à droite). Traversez le pont et allez à gauche.

Le sous-boss :

Quand il ouvre l'oeil, donnez-lui un coup de grappin dedans. Quand il vous fonce dessus, sortez votre bouclier. Faites pareil pour le deuxième.

Ensuite, retournez dans la salle avant le deuxième combat contre le squelette (il y a quatre chemins et un bloc qu'il faut pousser pour passer). Allez à gauche et, quand vous verrez de l'eau, plongez dedans avec B. Ouvrez le coffre en sortant et retournez dans la salle où il y a les 5 blocs. Allez en haut, traversez le trou avec le grappin et allez à droite. Ouvrez le coffre, retournez dans la salle après le premier combat contre le squelette puis allez dans le sous-terrain. Une fois sorti, allez tout droit (n'entrez pas dans le sous-terrain que vous croiserez).

Le boss :

Faîte attention au truc qui tourne : mettez-vous dans un coin et, quand il est plus loin et que la petite bête sort de son trou, envoyez votre grappin dans sa bouche et donnez des coups d'épée dans son coeur (il ne faut pas être trop près de lui avec le grappin sinon il ne va pas sortir assez de son trou).

Une fois battu, prenez le coeur et allez chercher le xylophone marin.

Troc

Vous n'êtes pas obligé de le faire maintenant, mais il faudra le faire pour finir le jeu...

Ananas contre hibiscus avec le gars qui est dans la montagne (vous avez dû le voir en allant au niveau 4).

Hibiscus contre lettre avec Chèvre (au village des Animaux).

Lettre contre balai avec Mr Wright (sa maison est dans le bois, à l'ouest du marais des anémones).

Balai contre hameçon avec la fille qui est au village des animaux (vous avez dû la voir en allant chez Chèvre).

Hameçon contre collier avec le pêcheur (depuis le village des Animaux, allez vers le sud jusqu'à un pont, sautez et plongez).

Collier contre écaille avec la sirène (vous avez dû la rencontrer en allant au niveau 5).

Retournez au pont où il y a le pêcheur, mais allez au sud et traversez l'eau grâce au grappin. Allez au nord, déposez votre écaille sur la sirène avec A, prenez le passage et allez en haut. Prenez la loupe et vous aurez fini le troc.

À la recherche de la clé masque

Vérifier tout d'abord que vous avez votre arc. Ensuite, depuis le village des Animaux, allez 3 fois au nord, 4 fois à l'est, 2 fois au sud, une fois à l'ouest, faites bouger la statue qui vous gêne en la touchant, allez encore à l'ouest, au nord, au sud (en prenant le chemin à gauche), à l'ouest et au nord. Tuez le monstre avec les flèches et prenez la clé masque. Allez en haut, allumez les deux torches et regardez le marbre ancien.

Retournez en arrière jusqu'au premier endroit où vous ne verrez plus de statue, puis allez à l'ouest, au nord, à l'ouest, au sud et entrez dans le sous-terrain sous la statue de gauche. Une fois sorti, dirigez-vous vers le nord-est pour faire apparaître le niveau 6. Faites le tour et entrez dedans.

Le temple du masque

Allez à gauche et en haut pour arriver dans une salle avec un interrupteur. Posez une bombe à côté et allez vite en haut à droite, derrière le bloc qui va se relever quand la bombe aura explosé (si vous vous en allez avant que la bombe n'explose, l'interrupteur ne sera pas déclenché). Faites exploser le mur à droite (entre les deux lumières) et, dans cette nouvelle salle, tuez tous les vers qui sortent du sol puis prenez le sous-terrain.

Une fois sorti, tuez la chenille et, pour tuer les deux magiciens, immobilisez-en un (grâce au grappin), prenez-le et jetez-le sur l'autre. Achevez-le ensuite en posant une bombe ou en lui lançant des flèches. Allez en haut, ouvrez le coffre, soulevez le gros truc (on va appeler ça un bloc géant) et allez en haut. Pour ouvrir la salle de droite, prenez le bloc géant devant vous et jetez-le sur la porte. Vous pourrez prendre 100 rubis et aller en bas pour prendre 50 rubis. Retournez dans la salle où il y a l'interrupteur, posez une bombe à côté et allez en haut à gauche (comme pour la dernière fois, ne changez pas d'écran avant que la bombe n'ait explosée). Soulevez le vase dans le coin du haut (à gauche) et actionnez l'interrupteur.

Allez à gauche et éliminez tout le monde pour faire apparaître un coffre que vous allez devoir ouvrir. Allez en haut puis à droite pour avoir un bec de pierre. Revenez dans la salle précédente et ouvrez la porte en lançant un vase dessus. Allez à droite, prenez la boussole (dans le coffre), actionnez l'interrupteur et allez vers le bas pour arriver dans une salle dans laquelle tout le monde doit disparaître (sauf vous). Prenez la petite clé et allez dans la salle qui précède celle où il y a l'interrupteur (le dernier que vous avez vu). Prenez le bloc géant et jetez-le contre la porte pour qu'elle s'ouvre. Ouvrez le coffre dans cette nouvelle salle, actionnez l'interrupteur et lancez les têtes de cheval de façon à ce qu'elles soient toutes les deux debout. Retournez à l'entrée du niveau et allez à droite jusqu'à la salle dans laquelle les dalles vous attaquent. Sortez votre bouclier pour ne pas souffrir, allez en haut puis à droite en lançant un bloc géant sur la porte.

Tuez tout le monde et allez en haut jusqu'à un coffre qui contient une petite clé. Revenez ensuite dans la salle au-dessus de celle où les dalles vous attaquent, allez en haut, faites exploser le mur du haut au milieu (c'est un tout petit peu plus à gauche que le milieu) et allez en haut.

Le sous-boss :

Quand sa balle est par terre, prenez-la avant lui et jetez-la sur votre ennemi.

Allez en haut, soulevez le bloc géant de gauche et allez dans le sous-terrain. Une fois sorti, utilisez votre bouclier pour vous protéger des dalles qui vous foncent dessus, prenez la petite clé et allez en haut. Ouvrez la porte en lançant le gros bloc dessus et, dans cette nouvelle salle, mettez les deux têtes de cheval droites, allez à gauche et entrez dans le sous-terrain. Utilisez vos bottes pour ne pas vous faire écraser par ces blocs. Une fois sorti, tuez les 3 lapins en utilisant la même technique qu'avec les magiciens et en lançant des vases aussi. Vous pouvez aller en haut si vous voulez 200 rubis.

Allez en bas : vous rencontrerez le même sous-boss que dans le niveau trois et, comme la dernière fois, il faut leur faire avaler des bombes. Une fois battus, allez à gauche et utilisez votre grappin pour traverser le trou. Montez et ouvrez le coffre en jetant un vase dessus. Vous aurez la clé du boss. Actionnez l'interrupteur et retournez dans la salle du sous-boss (pas celui du niveau 3, mais le nouveau). Allez en haut puis dans le sous-terrain (sous le bloc géant) et, quand vous serez sorti, allez en bas. Tuez toutes les boules vertes, allez à droite et tuez le magicien pour pouvoir aller en haut. Si vous n'avez pas beaucoup de points de vie, allumez les 2 torches. Allez en haut.

Le boss :

Très simple : au début, protégez-vous des dalles et des vases grâce au bouclier. Ensuite, mettez-vous sur lui et, comme vous ne craignez pas l'explosion de vos bombes, posez-en à chaque fois que vous voyez son visage (après une explosion, il disparaît mais réapparaît ensuite).

Prenez le coeur et allez chercher le triangle de corail.

Apprendre le chant des grenouilles

En sortant du village des Mouettes, dirigez-vous vers le sud, sautez les 3 trous grâce à vos bottes et à votre plume et lisez ce qu'il y a marqué sur les boîtes dans le bon ordre (elles sont dans le même alignement et dans la même direction que l'indique la flèche). Attention à ne pas lire deux fois la même case et donc à bien retenir le sens ! Quand vous aurez fini, vous verrez un sous-terrain se découvrir. Allez dedans et apprenez le chant des grenouilles pour la modeste somme de 300 rubis.

À la recherche de la clé vautour

Allez au village des Mouettes, là où il y a une statue de coq. Poussez-la et allez ressusciter le coq volant (qu'on appellera Coq) en jouant le chant des grenouilles. Allez à la cordillère tartare (si vous continuez tout droit en prenant le chemin pour aller au niveau 4, il y aura des escaliers : c'est au nord) et entrez dans la petite grotte.

Poussez les pierres pour pouvoir aller au nord. Utilisez Coq pour traverser cet énorme trou. Prenez la clé vautour, sortez de la grotte et retournez sur vos pas, en bas des escaliers par lesquels vous êtes venus. Allez à l'est et pénétrez dans la grotte. Ensuite, allez tout droit jusqu'à la tour et enfoncez votre clé dans la serrure qui est au nord-ouest. Vous pouvez ensuite entrer dans le niveau 7, mais n'oubliez pas qu'après l'avoir terminé, Coq ne vous suivra plus.

La tour du vautour

Allez 2 fois à droite et tuez les 2 gâteaux. Prenez la petite clé, allez en haut puis montez à l'étage. Allez en haut, à gauche et 2 fois en bas. Actionnez l'interrupteur et, dans la salle précédente, sautez dans le trou le plus à droite. Allez de nouveau à droite et montez à l'étage. En ouvrant le coffre, vous obtiendrez le bouclier reflet. Actionnez l'interrupteur et allez en haut. Prenez la grosse boule noire et jetez-la le plus près possible des 2 blocs de façon à ne pas avoir trop de mal à sortir de cette pièce avec.

Tirez la poignée pour écarter les deux blocs, puis allez vite chercher la grosse boule pour aller à gauche. Balancez-la sur la colonne pour la briser. Si jamais la boule tombe dans un trou, elle réapparaîtra dans la pièce précédente. Allez en bas et actionnez l'interrupteur. Retournez prendre la boule, lancez-la sur la colonne devant laquelle vous êtes passé puis reprenez-la. Allez ensuite en haut, à gauche, en haut puis en bas à gauche. Lancez la boule derrière la grille, vous la retrouverez tout à l'heure. Remontez et tuez les trois trucs pour avoir la boussole. Ensuite, montez par les escaliers. Allez à gauche et descendez deux fois. Prenez l'escalier. Allez en bas et tuez le monstre en prenant garde à ne pas tomber. Prenez la petite clé et allez à droite pour tuer les trois trucs. Un coffre apparaît. Retournez devant l'escalier par lequel vous êtes arrivé et allez en haut.

Mettez-vous dans un coin, protégez-vous grâce à votre bouclier et allez à droite. Si tout va bien, votre grosse boule est là et vous pouvez la jeter sur la colonne. Faites exploser le mur du bas, prenez votre boule, allez en bas et retournez dans la salle où il y avait les 3 petits monstres qui ont des signes de carte, lancez la boule vers le haut et retournez dans la salle en-dessous de celle où vous avez démolie la dernière colonne que vous avez vu. Faites de nouveau exploser le mur du bas, et accrochez-vous au coffre à droite. Prenez la boule, allez en haut et détruisez la dernière colonne. Maintenant, vous pouvez abandonner votre boule.

Tombez dans le trou : vous vous retrouverez à l'entrée du niveau. Allez au 1er étage (par la droite), allez en haut, à gauche et deux fois en bas pour actionner l'interrupteur. Tombez dans un trou et retournez au premier étage. Mettez-vous sur un des blocs qui se relève quand vous actionnez l'interrupteur et réactivez-le. Allez en bas puis à gauche et prenez l'escalier. Allez en haut puis à droite.

Le sous-boss :

Débrouillez-vous pour tuer tous les petits trucs volants. Le mieux est de ne pas bouger et de donner des coups d'épée tout le temps.

Allez en haut et rapprochez les deux blocs pour qu'ils se touchent. Prenez la clé du boss et allez en bas, deux fois à gauche puis en haut. Montez les escaliers et accrochez-vous au bloc en face. Allez en bas, à droite, prenez l'escalier et montez à l'échelle.

Le boss :

Prenez votre grappin et lancez-le dans son bec. Vous pouvez le faire quand il se balade ou quand il fonce sur vous. Quand il vous envoie des plumes, sortez votre bouclier et dirigez-vous vers lui pour ne pas tomber. Si vous tombez, vous devrez recommencer à zéro ce boss.

Ensuite, prenez le coeur, redescendez et sautez à droite pour aller prendre l'orgue de l'embellie.

Pour aller dans le roc de la tortue

Vous avez désormais 7 instruments, ce qui veut dire qu'il ne vous reste plus qu'un niveau avant de pouvoir accéder à l'oeuf sacré. Notez que Coq ne vous suit plus. Une fois sorti du niveau 7, sautez en bas à droite, allez à l'est et entrez dans la grotte. Quand vous serez sorti, vous devrez aller dans une autre grotte à l'ouest. Une fois cette grotte traversée, allez de nouveau à l'ouest, montez les escaliers et allez encore à l'ouest, mais cette fois jusqu'à un précipice. Pour le traverser, accrochez-vous à la pierre d'en face avec le grappin. Quand vous verrez Marine, il faudra faire comme si elle n'était pas là et s'accrocher en face.

Après avoir parlé au hibou, allez à l'ouest et coupez la feuille pour pouvoir entrer dans ce sous-terrain. Une fois sorti, utilisez votre bouclier pour éviter les pierres qui vous tombent dessus.

Une fois en haut, allez deux fois à l'ouest et une fois au sud. Posez une bombe en haut pour permettre l'accès à cette grotte. Dedans, il faut utiliser votre bouclier pour ne pas se faire toucher par la flamme. Allez tout droit jusqu'à une statue de pierre. Jouez le chant des grenouilles et tuez-la. Ensuite, pénétrez dans le niveau 8...

Le roc de la tortue

Allez en haut, tuez le truc volant grâce au grappin puis allez à gauche. Tuez les 3 lézards et allez en haut pour voir le sous-boss du niveau 2. Vous l'avez sûrement deviné, il faut le tuer. Allez à gauche et poussez la serpillière que vous dirigez ensuite. Il ne vous reste plus qu'à effacer tous les trous avec pour faire apparaître un coffre qui contient 20 rubis (chouette !).

Allez en bas puis à gauche. Cette fois, c'est le sous-boss du niveau 1 que vous allez devoir combattre (toujours aussi facile). Allez en bas, détruisez le truc qui aspire et ouvrez le coffre qui contient la boussole. Maintenant, allez deux fois en haut, tuez le monstre volant et prenez la petite clé. Revenez dans la deuxième salle de ce donjon, tuez le monstre volant et allez à droite. Actionnez l'interrupteur qui est sous le vase le plus en haut à gauche. Allez en bas et tuez les deux trucs avec les bottes et l'épée. Entrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, évitez le laser (utilisez votre bouclier) et allez derrière le vase. Soulevez-le et actionnez l'interrupteur. Allez en bas, et combattez le sous-boss du niveau 6. Continuez vers le bas et entrez dans le sous-terrain. Une fois sorti, faites exploser le mur du bas et allez chercher la carte. Reprenez le sous-terrain et allez retuer le sous-boss du niveau 6. Allez à gauche, effacez tous les trous avec la serpillière et prenez la petite clé. Retournez de nouveau dans la deuxième salle et allez en haut puis à droite. Faites passer la serpillière entre les deux blocs en haut et faites tomber celui de droite dans l'eau (ou plutôt dans le liquide bizarre). Allez ensuite en haut, deux fois à droite, en haut et tuez les petits boules de terre.

Allez en haut, tuez les deux espèces de momies en bougeant tout le temps pour ne pas tomber dans un trou (vous pouvez faire l'essai si ça vous amuse) et allez deux fois à gauche (ne tuez pas le sous-boss du niveau 3, ce serait gâcher vos bombes). Allez en haut et accrochez-vous au coffre pour prendre un remède. Si vous n'avez pas changé d'écran, tombez dans l'eau (si vous en avez changé, débrouillez-vous pour retourner après la salle du sous-boss du niveau 3), allez en bas puis deux fois à gauche. Montez les escaliers. Vous vous retrouverez dehors. Allez à droite et entrez dans le téléporteur si vous voulez. Ensuite, allez à droite pour revenir dans le niveau. Tuez le sous-boss du niveau 3 et ouvrez le coffre. Allez ensuite 3 fois à gauche puis en bas. Tirez dans la statuette avec vos flèches, prenez la petite clé et allez à gauche pour prendre une autre petite clé dans le coffre. Allez en bas, sautez et retournez dans la deuxième salle (vers la droite). Allez en haut puis deux fois à droite.

Faites exploser le mur de droite et actionnez l'interrupteur. Retournez dans la deuxième salle, allez en haut, à droite, en haut et deux fois à droite. Allez en haut et faites exploser le mur à gauche. Évitez de tomber dans le trou au milieu de la salle et allez deux fois à gauche. Montez en haut à droite et accrochez-vous à un des blocs pour entrer dans le sous-terrain. Une fois sorti, allez en bas.

Le sous-boss :

Faîtes attention à ses coups de poing et passez derrière lui pour lui donner des coups d'épée dans le dos.

Une fois battu, allez en haut et prenez le bâton de feu qui se trouve dans le coffre. Retournez dans la deuxième salle (vous pouvez vous servir du téléporteur), tuez le monstre volant avec le bâton de feu (ça va plus vite qu'avec le grappin) et allez à gauche. Tuez les lézards, allez en haut, tuez le sous-boss du niveau 2 et allez à gauche. Allez en haut et allumez les deux torches avec le bâton de feu. Ouvrez le coffre. Comme d'habitude, retournez dans la deuxième salle et allez en haut. Prenez le sous-terrain à droite. A l'intérieur, brûlez les blocs de glace avec le bâton de feu.

Une fois sorti, allez à gauche. Vous vous retrouverez devant le sous-boss du niveau 4. Pas compliqué pour savoir ce qu'il faut lui faire. Allez en haut et effacez tous les trous avec la serpillière. Ouvrez le coffre, retournez dans la deuxième salle, montez et allez devant cette autre serpillière. Allez à droite et allez dans le sous-terrain. Débrouillez-vous pour ressortir et allez en haut.

Le boss :

Envoyez sans arrêt des flammes avec le bâton de feu.

Prenez le coeur et allez chercher le tambour des marées.

L'oeuf sacré

Maintenant que vous avez les 8 instruments des sirènes, allez dans la bibliothèque du village des Mouettes et cherchez le livre qui donne le sens dans lequel il faut tourner dans l'oeuf. Retenez bien ce qu'il vous dira et notez-le si besoin. Maintenant, allez devant l'oeuf sacré (à l'est du niveau 2) et jouez la ballade du poisson rêve (la première chanson que vous avez appris). Une fois dans l'oeuf, allez en haut. Vous tomberez dans un trou et il faudra ensuite tourner comme le livre l'indiquait. Vous vous retrouverez devant un trou. Sautez dedans.

Le combat final

Vous voici devant le boss final. Voici comment le tuer.

1ère transformation : utilisez la poudre.

2e transformation : utilisez l'épée pour renvoyer les grosses boules sur lui. Quand il en envoie des petites, sautez avec la plume ou écartez-vous.

3e transformation : donnez-lui des coups d'épée dans la queue.

4e transformation : faites tourner votre épée pour le toucher. Évitez ses chauve-souris en feu !

5e transformation : un coup de bâton de feu dans la tête.

6e transformation : envoyez-lui des flèches dans l'oeil quand il l'ouvre. Sautez pour éviter ses pattes.

Si jamais vous n'avez plus de flèches, vous ne pouvez pas faire autrement que de mourir...

Enfin... Vous avez fini le jeu. Montez l'escalier et regardez la magnifique fin de The Legend of Zelda : Link's Awakening DX.

Photos

Avant de prendre toutes ces photos, vous devez aller voir le photographe (photo n°1).

N°1 : H 4

Allez chez le photographe et parlez lui. Il vous prendra en photo. Si vous dites non à chaque question qu'il vous pose, il finira par vous jeter contre le rideau et prendra quand même sa photo.

N°2 : A 16

Quand Marine vous suit, allez sur la plage, le plus au sud-ouest possible.

N°3 : A 11

Quand Marine vous suit, allez au village des Mouettes, à l'ouest, dans un puit. Marine vous tombera dessus.

N°4 : C 10

Quand Marine vous suit, allez au village des Mouettes, devant la tombe du coq volant.

N°5 : B 12

Allez au village des Mouettes et regardez par la fenêtre de chez Pépé le Ramollo.

N°6 : B 11

Approchez-vous de Toutou au village des Mouettes (Toutou c'est la grosse boule noire reliée à un poteau par une chaîne et c'est un chien).

N°7 : D 10

Volez un objet dans le bazar du village des Mouettes.

N°8 : J 15

Après avoir rendu l'hameçon au pêcheur sous le pont (voir la partie troc de la soluce), retournez le voir et parlez-lui pour qu'il pêche le photographe.

N°9 : N 13

Avec la loupe (voir la partie troc de la soluce), allez voir Zora dans sa maison au village des Animaux.

N°10 : J 8

Avant d'avoir récupéré les cinq feuilles d'or de Richard et d'avoir ouvert la porte du château, allez en J 8 et collez-vous à la grande porte en bois.

N°11 : E 7

Après avoir ramené le fantôme à sa tombe, allez à côté.

N°12 : N 1

Allez à cet endroit, traversez le pont et revenez dessus. Le photographe arrivera et voudra tellement reculer qu'il tombera (pas très doué pour une souris-photographe).

Coquillages et quarts de coeur

Vous pouvez regarder la carte pour savoir où se trouvent les coquillages et les quarts de coeur.

Coquillages

Quand vous avez 5 coquillages, vous pouvez aller à la maison des coquillages pour en avoir un sixième, et c'est pareil pour quand vous en avez 10.

The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D

© Nintendo / Grezzo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

[ACHETER](#)

📌 AVOIR LES FLÈCHES

Flèches de feu

Vous obtiendrez les flèches de feu une fois le temple de l'eau achevé. Rendez-vous au Lac Hylia durant la nuit, dirigez-vous sur le petite île où se trouve un arbre mort, placez-vous sur la pierre tombale et attendez que le soleil apparaisse. Sortez alors votre arc, visez le soleil entre les deux piliers de l'ilot voisin et décochez une flèche. C'est alors que tombent les flèches de feu sur l'ilot voisin, allez les récupérer à la nage.

Flèche de glace

Pour obtenir ces flèches il vous faut traverser avec succès le gymnase Gérudo (situé sur la droite de la forteresse). Il s'agit plus d'un mini-labyrinthe, vous devez trouver diverses clés afin de progresser jusqu'au bout de cet endroit, vous trouverez alors un coffre contenant les flèches de glace.

Flèches de lumière

Une fois les cinq temples achevés vous devez retourner au temple du temps dans le ville d'Hyrule, Zelda vous remettra ces flèches (nécessaires pour battre Ganondorf et Ganon) au cours d'une vidéo.

📌 MONTER EPONA

Pour obtenir Epona, il vous faut tout d'abord apprendre le chant d'Epona. Allez donc au ranch Lon Lon étant enfant, parlez à Malon près de l'enclos, parlez-lui, sortez votre ocarina et elle vous enseignera le chant d'Epona. La suite de l'opération s'effectue à l'âge adulte, retournez au ranch, allez voir Ingo et demandez à faire un tour en cheval. Sortez alors votre ocarina, jouez le chant d'Epona et Epona viendra à vous. Montez-la, allez voir Ingo et parlez-lui depuis le dos de votre monture pour lui demander de faire une course contre lui : si vous gagnez, Epona sera vôtre. Triomphez lors de la course (courrez près de l'enclos pour avoir le moins de chemin possible à parcourir) et Epona vous appartient. Malheureusement Ingo ne vous laisse quitter cet endroit, prenez de l'élan et sautez par dessus la grille bloquant la sortie vers les bâtiments du ranch pour retourner sur la plaine d'Hyrule. Epona en votre possession vous pouvez désormais vous déplacer beaucoup plus rapidement. Si jamais vous perdez de vue votre cheval jouez le chant d'Epona et il viendra vers vous.

EMBLACEMENT DES QUATRE BOUTEILLES

Bouteille 1

La première bouteille s'obtient étant enfant, allez au ranch Lon Lon, entrez dans la maison sur la gauche et jouez au jeu des super-cocottes avec Talon. Repérez les trois super-cocottes dans le temps imparti et vous obtiendrez la première bouteille, remplie de lait.

Bouteille 2

Cette bouteille s'obtient elle aussi durant votre enfance. Rendez-vous au village Cocorico, allez au fond à droite du village et parlez à la villageoise. Elle vous demande de ramener dans leur enclos les poules qui se sont enfuies (voir notre solution ci-dessous pour repérer les poules), faites-le et elle vous remettra une bouteille.

Bouteille 3

Encore une bouteille que vous gagnerez étant jeune. Vous ne pouvez la louper car il s'agit de la bouteille contenant le message de la princesse Ruto (princesse Zora), message disant que Ruto se trouve dans le ventre de Jabu-Jabu (il s'agit d'un point obligatoire de la quête car ce message, une fois montré au roi Zora, vous permettra d'accéder à Jabu-Jabu).

Bouteille 4

La dernière bouteille s'obtient étant adulte, une fois l'arc en votre possession. Chassez les 10 fantômes présents dans la plaine d'Hyrule, tuez-les et ramassez leur âmes dans des bouteilles pour les revendre au marchand à l'entrée d'Hyrule (sur la droite, après le pont-levis). Une fois les 10 âmes vendues le marchand vous remettra la dernière bouteille.

OBTENIR L'ÉPÉE DE BIGGORON

L'épée de Biggoron est la troisième et dernière épée du jeu, elle est la plus puissante et la plus longue de toutes, et surtout elle ne se brise pas !

Quand Link est adulte, allez voir la fille qui voulait que vous retrouviez ses poules dans le village Cocorico quand Link était enfant. Elle va vous donner un oeuf. Attendez qu'il éclore et allez réveiller Talon avec, ce dernier dort dans une maison au centre du village. Ramenez-le ensuite à la fille et elle vous remet un poulet bleu. Réveillez son frère qui dort dans les bois perdus avec ce poulet (une fois dans les bois allez une fois à gauche pour le trouver), il vous donnera alors un champignon que vous devrez rapidement apporter dans le magasin de potions dans le village Cocorico. Pour vous y rendre, vous devez aller dans le magasin d'objets sur la gauche du village et passer par le côté. Vous serez alors à l'arrière du magasin, descendez en bas et montez le long des escaliers à droite. Entrez et donnez le champignon à la sorcière et elle vous en fait une mixture. Apportez ensuite cette mixture à la fille qui se trouve à l'endroit où dormait l'homme qui vous a remis les champignons. Elle vous remet une scie en échange de la mixture, rendez-vous maintenant à la vallée Gérudo, donnez cette scie à l'ouvrier près de la tente (il vous faut Epona pour l'atteindre) pour obtenir l'épée cassée. Direction le mont du péril, grimpez en haut du mont et parlez au grand Goron : il pourra réparer votre épée si vous pouvez le guérir. Prenez son ordonnance et allez voir le roi Zora pour qu'il vous donne une grenouille. Allez rapidement voir le scientifique dans la maison du lac Hylia et il vous confectionne des gouttes pour les yeux du Goron. Pas de temps à perdre, retournez voir le Goron et donnez-lui les gouttes avant qu'elles ne tournent. Attendez ensuite quelques jours le temps qu'il fabrique votre épée (jouez le chant du Soleil si vous êtes pressé) puis reparlez-lui et il vous remet l'épée.

📌 OBTENIR DE GRANDS CARQUOIS

Carquois de 40 flèches

Quand vous êtes grand, allez au stand de tir du village Cocorico. Faites un sans faute et vous obtiendrez le nouveau carquois, vous permettant ainsi de porter 10 flèches de plus.

Carquois de 50 flèches

Assurez-vous d'avoir déjà le carquois de 40 flèches, puis allez à la vallée Gerudo. Après avoir délivré les quatre ouvriers dans la forteresse, prenez la montée sur la droite de la forteresse avec Epona et faites le concours d'archerie montée. Obtenez une fois 1000 points pour ensuite tenter votre chance sur 1500 (n'oubliez pas de casser les jarres qui valent chacune 100 points). Si vous réussissez les 1500 points, vous obtiendrez le carquois de 50 flèches.

📌 TROUVER LES CRISTAUX DE MAGIE

Feu de Din

Une fois les bombes en votre possession, retournez au château d'Hyrule (durant votre enfance). Après avoir passé la grille, vous verrez un rocher qui bloque un passage sur la droite. Détruisez-le avec une bombe, passez par l'ouverture ainsi dégagée pour rentrer dans une fontaine. Sortez votre ocarina, jouez la berceuse de Zelda pour faire sortir la fée, cette dernière vous remettra ce pouvoir.

Vent de Farore

Quand vous êtes petit, allez à la fontaine Zora et repérez la petite île dans un coin avec de nombreux rochers. Détruisez-les avec des bombes, passez par l'ouverture pour atteindre une fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour appeler la fée, elle vous apprendra le vent de Farore.

Amour de Nayru

L'entrée de la fontaine se trouve dans la zone du colosse du désert. Allez sur la droite, repérez la fente dans le mur et placez une bombe pour révéler un passage. Empruntez-le pour atteindre la fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour que vienne la fée et vous apprendrez ce dernier sort.

📌 EMBLEMENTS DES QUARTS DE COEUR

Dans le village d'Hyrule quand vous êtes enfant

Il y a un quart de coeur bien caché. Entrez dans le village de nuit, allez dans la seconde ruelle, dans une des maisons, une femme a perdu son chien. Vous remarquerez qu'il y a beaucoup de chiens dehors. Le sien est blanc et se trouve sur la place du marché près de l'entrée du tir au lance-pierres. Allez près du chien pour qu'il vous suive, ramenez-le en ne le perdant pas de vue. Sa maîtresse vous donnera alors un quart de coeur.

Dans les bois perdus

a) Jouez le chant de Saria au joueur de flûte.

b) En entrant, tournez à droite. Descendez le long de l'échelle et allez sur le tronc d'arbre. Sortez votre ocarina et deux petits monstres vont apparaître. Ils vous demanderont de les accompagner. Faites-le 3 fois et vous obtiendrez un quart de coeur.

Cratère du mont du péril

Quand vous êtes au cratère, allez tout droit et sautez dans le trou qui se trouve devant vous. A la place de sauter, Link va descendre une sorte d'échelle en liane. Descendez tout droit et vous trouverez un quart de coeur.

Après le médaillon de feu

Après avoir passé le Médaillon de Feu (pas le pendentif mais le médaillon), redevenez petit. Ensuite, jouez le Boléro du feu pour retourner au mont du péril. Plantez un haricot magique à votre gauche. Quand vous redeviendrez adulte, utilisez le haricot pour gagner un quart de coeur.

Quart de coeur caché

Un quart de coeur est introuvable si vous n'avez pas de Rumble Pack. Voici son emplacement : quand vous êtes petit, promenez-vous la nuit dans la plaine d'Hyrule vers le haut de la carte, au-dessus du Ranch Lon Lon. A côté du château, vous verrez un arbre isolé, placez une bombe au pied de l'arbre et un passage secret apparaîtra ! Il faut avoir les bottes en plomb et la tunique bleue pour avoir le quart de coeur.

Fleuve Zora

Vous verrez des branches au milieu du fleuve, montez dessus et sortez votre Ocarina. Tous les crapauds vont sortir, jouez alors les chants suivants : Berceuse de Zelda, Chant de Saria, Chant des Tempêtes, Chant d'Epona, Chant du Soleil, Chant Du Temps, Chant de l' épouvantail. Vous gagnerez ainsi un quart de coeur. De plus, les crapauds vous proposeront un nouveau petit jeu avec à la clé un autre quart de coeur.

Lac Hylia

Quand vous êtes petit, allez pêcher dans le lac Hylia et pêchez le gros poisson dans le centre de l'étang. Montrez-le au tenancier à l'entrée et il vous donnera un quart de coeur.

Cimetière

a) Quand vous êtes petit, demandez au fossoyeur de creuser où il y a des ronds de terre.

b) Plantez un haricot magique sur la gauche du cimetière lorsque vous êtes petit. Retournez-y en étant grand et le haricot aura poussé. Montez dessus et utilisez-le pour gagner la plate-forme en hauteur. Brisez la caisse et vous trouverez le quart de coeur

Ranch Lon Lon

Allez dans la tour derrière l'enclos, déplacez les caisses et entrez dans le trou. Le quart de coeur est dans la paille.

Village Goron

Vous avez sûrement repéré la grande amphore en bas au centre du village des Gorons. Pour obtenir un quart de coeur et un maximum de rubis, il faut lancer des bombes à l'intérieur.

📌 ASTUCES AU VILLAGE COCORICO

Attraper les poules

Dans le village Cocorico, la dernière poule se trouve dans la caisse à l'entrée du village sur la droite.

Gagner 200 rubis

Déposez une bombe au milieu de la grande place vide du village Cocorico. Un trou apparaîtra. Tombez dedans et tuez les 2 momies. Un coffre apparaît, ouvrez-le : 200 rubis.

101ème Skultulla d'or

Attrapez toutes les poules au village Cocorico. Allez ensuite dans l'enclos des poules, et faites un feu de Din. La 101ème Skultulla d'or tombera alors dans l'enclos.

📌 ASTUCES AVEC LES VACHES

Gagner une vache

Quand vous êtes grand et que vous avez déjà obtenu Epona, retournez dans ranch Lon Lon et parlez à Malon. Elle vous proposera alors de faire une course gratuitement. Acceptez. Si vous faites la course en moins de 50 secondes, vous gagnerez une vache qui sera dans votre maison située dans la forêt Kokiri.

Obtenir du lait

Quand vous rencontrez une vache hors du ranch, jouez-lui le chant d'Epona. Si vous avez une bouteille vide, elle se remplira de lait.

📌 LIEUX POUR VENDRE LES MASQUES

Masque du renard : Au garde à côté de la grille sur la gauche, dans le village Cocorico.

Masque de tête de mort : Au bonhomme qui joue de la flûte dans les bois perdus.

Masque pour faire peur : Au gars dans le cimetière qui se prend pour Igor.

Masque de lapin : Au gars qui court autour du Lon Lon Ranch (attendez qu'il s'arrête).

Masque de Goron : Impossible à vendre.

Masque de Zora : Impossible à vendre.

Masque de Gérudo : Impossible à vendre.

Masque de vérité : Servez-vous en pour entendre le secret des pierres qui donne l'heure.

CHANT DES TEMPÊTES

Après le temple de l'eau, vous devez apprendre le chant des tempêtes pour récupérer le monocle de vérité et ensuite pouvoir faire le temple de l'ombre. Pour cela, allez dans le village Cocorico et entrez dans le moulin. Parlez au bonhomme : il vous parlera d'un garçon il y a 7 ans avec son ocarina. A votre tour, sortez votre ocarina, et approchez-vous de lui et parlez-lui, il vous apprendra le chant des tempêtes.

ECAILLE D'OR

Lorsque vous êtes adulte, allez au stand de pêche du lac Hylia. Si vous pêchez un très gros poisson (15 livres au minimum), vous gagnerez l'Ecaille d'or. Elle vous permettra de plonger jusqu'à 9 mètres, et d'accéder ainsi à des endroits secrets.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Solution réalisée à partir de la version N64.

Attention, le chemin présenté dans cette solution ne constitue pas le parcours le plus instinctif. Il est toutefois le plus efficace car il vous permet de récupérer dès que possible un maximum de bonus afin de faciliter le plus possible votre aventure. Attendez-vous donc à faire de nombreux détours. Mais vous n'êtes pas obligés d'effectuer toutes les quêtes annexes au moment où elles sont énoncées, bien que cela soit conseillé.

Un terrible danger menace le monde d'Hyrule. Le vénérable arbre Mojo, l'ayant ressenti, demande à Navi d'aller vous chercher car il souhaite s'entretenir avec vous. Le monde court un grave danger et son destin repose sur vos épaules. Après cette petite introduction Navi part vous chercher et vous trouve endormi dans votre hutte. Après un réveil difficile elle vous explique que l'arbre Mojo souhaite vous voir. De plus, comme il est coutume dans la forêt où vous vivez, vous devez avoir une fée pour vous accompagner et Navi a été désignée pour remplir ce rôle. Elle sera votre "partenaire" le long de vos périples et vous sera parfois d'une précieuse aide. La discussion finie, sortez de votre hutte en franchissant la porte en haut à gauche.

Au secours de l'arbre Mojo

La forêt Kokiri

Commencez par fouiller la forêt et parlez à tous les autres enfants vivant avec vous afin de gagner des bonus et des informations intéressantes. Vous ferez entre autre la connaissance de Mido, un jeune Kokiri se croyant comme votre supérieur, qui croisera votre route et vous obligera à récupérer une épée et un bouclier pour pouvoir aller rendre visite à l'arbre Mojo. Direction donc le terrain d'entraînement situé légèrement en hauteur dans le village. Faites quelques exercices si vous le souhaitez afin de vous familiariser avec les commandes du jeu puis localisez l'ouverture située en bas du mur au fond de ce terrain d'entraînement. Glissez-vous dans cette ouverture en rampant, avancez, puis relevez-vous de l'autre côté du mur. Avancez légèrement jusqu'au croisement et attendez qu'une énorme boule passe devant vous. Cette dernière passée, avancez dans le passage et allez rapidement à droite. Progressez jusqu'à ce que le chemin tourne, regardez alors de l'autre côté pour apercevoir un coffre. Ouvrez-le et vous trouvez une épée. Cela constitue votre première arme et vous l'utiliserez durant toute votre enfance; attention toutefois vous ne pourrez plus

l'utiliser étant adulte, mais vous trouverez d'autres épées en temps voulu. Faites maintenant demi-tour (attention à la boule) et retournez au coeur du village. Explorez-le pour récupérer 40 rubis (pensez à bien fouiller les fourrés) puis dirigez-vous dans la boutique du village. Vos 40 rubis vous permettent d'acheter un bouclier, faites-le. Ressortez maintenant de la boutique puis équipez votre épée et votre bouclier. Allez maintenant voir Mido, ce dernier vous laisse passer étant donné que vous possédez épée et bouclier. Avancez donc rapidement le long du chemin situé derrière lui et vous arrivez devant l'arbre Mojo. Petite discussion avec ce dernier et il vous demande d'éliminer le mal qui règne en lui, vous acceptez, la porte s'ouvre, entrez dans l'arbre Mojo.

L'arbre Mojo

Avancez un peu dans l'arbre et éliminez vos premiers adversaires grâce à votre épée. Vous récupérez ainsi deux nouveaux objets : les bâtons Mojo et les noix Mojo. Les bâtons peuvent jouer plusieurs rôles : vous pouvez vous en servir comme d'une épée (bien qu'ils soient beaucoup moins résistants), mais ils vous permettront surtout par la suite, et durant une grande partie de votre aventure d'allumer des torches. Les noix quant à elles sont des objets que vous lancez sur les adversaires, elles les glacent pendant un certain temps, vous laissant ainsi la possibilité de les attaquer à l'épée sans prendre de risques. Tournez maintenant sur la gauche et gravissez l'échelle. Avancez le long du chemin tout en sautant au-dessus des trous, vous arrivez devant un gros coffre. Ouvrez-le, vous récupérez le plan du donjon. Les plans sont d'une grande utilité pour connaître la configuration des donjons. Continuez votre progression le long du chemin puis ouvrez la porte tout à droite. Vous entrez dans une nouvelle salle et la porte se bloque derrière vous. Vous voilà obligé de combattre un nouvel adversaire : un petit arbre Mojo. Pour en venir à bout restez à distance de lui et utilisez votre bouclier pour lui renvoyer les noix qu'il vous lance. Ces dernières le blesseront en le touchant. L'adversaire vaincu, il vous donne une petite astuce avant de vous laisser, puis les portes se débloquent. Traversez la salle et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu dans la salle suivante et grimpez sur la plate-forme au centre de la pièce, ouvrez le coffre : vous trouvez un lance-pierres. Le lance-pierres est une arme de combat à distance très utile puisqu'il vous permet de lancer des petites noix Mojo sur les adversaires (il vous permettra aussi de temps en temps d'actionner des interrupteurs).

Équipez donc ce lance-pierres et localisez l'échelle accrochée au mur au-dessus de la porte par laquelle vous êtes entrés dans cette pièce. Tirez-lui alors dessus avec votre lance-pierres et cette dernière tombe. Utilisez-la pour atteindre la porte et quittez cette salle.

Retournez maintenant vers le coffre qui renfermait la carte du donjon et examinez le lierre situé le long du mur.

Regardez en hauteur et vous apercevez des Skulltulas. Tuez-les grâce à votre lance-pierres puis grimpez le long de ce lierre. Arrivé au niveau supérieur allez sur la droite et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce placez-vous sur l'interrupteur pour l'actionner, des plates-formes apparaissent, servez-vous en pour traverser la salle. Une fois de l'autre côté ouvrez le coffre : vous obtenez un compas. Compas et carte du donjon sont liés, le compas vous permet de savoir votre position exacte dans le donjon, le lieu d'où vous venez et les endroits fréquentés.

Faites maintenant demi-tour à l'entrée de cette salle, utilisez un bâton Mojo en le plaçant sur la torche allumée puis sur la torche éteinte de l'autre côté de la pièce (utilisez les plates-formes et faites vite avant que le bâton ne soit consommé) afin de l'allumer, la porte s'ouvre. Ressortez donc de cette salle, vous voici de retour dans la pièce centrale de l'arbre.

Regardez au centre de ce passage circulaire et éliminez la Skulltula avec votre épée lorsqu'elle se tourne et vous expose son ventre. Approchez-vous maintenant du trou circulaire et regardez en bas. Localisez bien l'énorme toile d'araignée située en bas au centre de la pièce et sautez dans le vide pour retomber dessus. La violence de la chute la détruit, vous passez au travers et arrivez dans une nouvelle zone. Par chance vous tombez dans de l'eau, le choc est sans gravité. Allez un peu sur la gauche et grimpez sur la plate-forme. Examinez cette pièce, vous repérez trois Skulltulas, et l'une d'entre elles semble différente : en effet il s'agit d'une Skulltula d'or, elles sont très rares (au nombre de cent dans le jeu) et lorsque vous les tuez vous obtenez un emblème, symbole de votre victoire. Vous pourrez plus tard, grâce à ces emblèmes obtenir des bonus intéressants. Commencez donc par éliminer ces trois Skulltulas (pensez à prendre l'emblème une fois la Skulltula d'or exterminée) puis actionnez l'interrupteur situé sur l'autre plate-forme. Une torche s'allume, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Faites maintenant demi-tour sur la plate-forme précédente (attention à marcher là où l'eau est peu profonde pour ne pas éteindre le bâton), allez vite sur la gauche et mettez le feu à la toile d'araignée bloquant la porte (si elle ne prend pas feu au contact du bâton, donnez-en un coup dessus). La porte est maintenant accessible, franchissez-la. Vous voici dans une nouvelle salle, éliminez l'ennemi (même méthode que précédemment) et récupérez l'indice, puis sortez votre lance-pierres, visez l'oeil gris situé au-dessus de la porte de sortie et tirez-lui dessus : la porte s'ouvre, passez dans la salle suivante. La nouvelle pièce est nettement plus dangereuse, avancez un peu et sautez dans l'eau (ne vous occupez pas de la plate-forme mouvante à la surface de l'eau). Nagez jusqu'à ce que vous soyez sous l'obstacle au centre de la pièce (la boule avec les pics), plongez et

actionnez l'interrupteur : le niveau de l'eau baisse. Faites maintenant très rapidement demi-tour à l'entrée de la salle et sautez sur le radeau. Ce dernier vous permet de traverser la pièce en passant sous l'obstacle (attention toutefois à être assez rapide, vous devez faire cela avant que le niveau de l'eau ne soit remonté). Maintenant que vous avez traversé la pièce, avancez tout doucement, une Skulltula apparaît, tuez-la. Avancez encore jusqu'au bloc situé en face de vous et poussez-le tout à droite. Grimpez dessus et franchissez la porte. Éliminez rapidement les trois ennemis puis allumez tout aussi vite les trois torches pour que la porte se débloque (attention les trois torches doivent toutes les trois être allumées pour que la porte s'ouvre). Localisez ensuite les deux toiles d'araignées dans la salle suivante, et faites brûler celle qui bloque l'accès à un petit passage (un monstre se cache derrière l'autre). Avancez le long de ce petit tunnel, ouvrez la porte et vous revoici dans une salle que vous avez déjà visitée (toutefois l'endroit où vous vous trouvez était auparavant inaccessible). Avancez un peu et poussez le bloc dans l'eau. Utilisez ce bloc pour gagner la plate-forme en face, sortez un bâton Mojo et allumez-le grâce à la torche. Faites demi-tour sur la plate-forme précédente (en passant par le bloc dans l'eau) et utilisez le bâton Mojo pour mettre feu à la toile d'araignée située au niveau du sol (frappez-la avec le bâton). La toile d'araignée brûlée, sautez dans le passage ainsi dégagé, vous voilà au niveau inférieur. Ramassez les quelques coeurs si nécessaire pour récupérer des points de vie et avancez un peu. Trois petits arbustes Mojo apparaissent, et vous attaquent. Éliminez-les dans l'ordre suivant : 2-3-1 (cet indice vous a été donné par un autre arbuste Mojo éliminé précédemment) et la porte s'ouvre. Quittez cette salle en passant par la nouvelle porte, vous arrivez dans la salle du boss de ce donjon, une terrible araignée nommée Gohma. Son point faible est son oeil, il va donc falloir concentrer vos attaques en ce point. Commencez par utiliser votre lance-pierres pour tirer sur cet oeil afin d'assommer Gohma, puis donnez-lui autant de coups d'épée que possible avant qu'elle ne reprenne ses esprits. Si vous ne parvenez pas à la tuer lors du premier assaut elle ira se réfugier en hauteur et pondra des mini-araignées. Répétez alors la procédure précédente pour la faire tomber et la toucher (prenez garde à exterminer les mini-araignées auparavant) jusqu'à sa mort. Ceci étant fait, prenez la réserve de vie (votre énergie vitale augmente d'un coeur) puis placez-vous sur la lumière pour être téléporté. Petit entretien avec l'arbre Mojo qui, après vous avoir remercié et remis l'émeraude de la forêt, vous conte l'histoire de la création du monde et vous parle des mauvais pressentiments qu'il a sur l'avenir d'Hyrule. L'entretien terminé, vous devez maintenant aller trouver la princesse Zelda au château d'Hyrule. L'arbre Mojo, protecteur de la forêt, a maintenant quitté ce monde ; retournez donc à la forêt Kokiri.

A la recherche de la princesse Zelda

La forêt Kokiri

Traversez la forêt pour vous rendre sur la plaine d'Hyrule (la sortie de la forêt se trouve de l'autre côté, vous devez traverser le village). Vous serez au passage interpellé par Mido, ne vous occupez pas de ses provocations, il n'y a pas de temps à perdre, sortez du village. Dans la zone suivante engagez-vous sur le pont et Saria, une jeune kokiri, vient vous parler. Durant la petite conversation elle vous remet un objet capital : l'ocarina du temps. Cet ocarina vous permettra de jouer certains chants qui renferment des pouvoirs mystérieux. Vous apprendrez de nombreux chants durant votre quête. L'entretien terminé, quittez définitivement la forêt Kokiri et vous arrivez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Cette zone constitue en quelque sorte le coeur du monde d'Hyrule. En effet c'est à partir de cette plaine que vous pouvez accéder aux différents lieux et villages que renferme le monde d'Hyrule. Cette plaine est assez grande donc il vous faudra un certain temps pour vous rendre d'un point à un autre (par chance, vous pourrez par la suite vous déplacer à dos de cheval). Vous pouvez la traverser en toute tranquillité le jour car rares sont les ennemis. À l'opposé les ennemis sont nombreux la nuit, mais ils ne sont pas très forts. N'hésitez pas à prendre un peu de temps pour les tuer afin de récupérer facilement divers objets. Avancez vers le nord, vous rencontrez un nouveau personnage : un hibou. Après vous avoir parlé du lieu où vous vous trouvez ce dernier s'envole. Direction donc le château d'Hyrule, situé à l'est de la plaine. Vous le trouverez facilement grâce à l'imposant pont-levis à l'entrée. Attention toutefois, le pont-levis est levé la nuit, vous devez attendre le jour pour pouvoir entrer/sortir du château. Franchissez dès que possible le pont-levis pour rentrer dans le château.

Le château d'Hyrule

Avancez légèrement et ouvrez la porte sur votre droite. Vous voici dans une petite salle avec de nombreuses caisses et jarres. Détruisez les jarres avec votre épée ou en les lançant pour obtenir des rubis et les caisses en "fonçant" dessus. Vous trouverez en plus une Skulltula d'or, tuez-la et récupérez l'emblème. Ressortez ensuite de cette salle et poursuivez votre chemin au coeur du château. Comme dans tout château, vous arrivez tout d'abord sur une place populaire, il s'agit de la place du marché. Fouillez cet endroit et parlez aux différentes personnes pour obtenir des informations plus ou moins intéressantes. Explorez aussi les différentes boutiques tout autour de la place, vous pourrez participer à différents petits jeux : un jeu d'adresse vous permettra d'obtenir un sac pouvant contenir plus de graines Mojo si vous réalisez le score parfait ; un jeu de hasard dans lequel vous devez trouver des clés (jouable la nuit seulement) vous permettra de récupérer un quart de coeur si vous arrivez au bout. Cette petite fouille effectuée, quittez la place du marché en vous dirigeant vers le château, c'est la sortie en haut de la place. Vous arrivez dans un petit sentier, effectuez un roulé-boulé contre l'arbre et une Skulltula d'or tombe; tuez-la et prenez l'emblème. Avancez ensuite légèrement et vous devriez apercevoir une jeune fille. Si ce n'est pas le cas, faites demi-tour sur la place du marché et revenez ici. Approchez-vous de cette jeune-fille et parlez-lui à plusieurs reprises. Elle finit par vous remettre un oeuf, examinez-le, il devrait bientôt éclore. Grimpez le long du mur derrière la jeune fille grâce à la vigne et avancez en hauteur jusqu'au niveau de la grille interdisant l'accès au château. Etant en hauteur vous pouvez contourner cette protection en passant sur le petit pont. Faites-le et continuez discrètement votre chemin en restant en hauteur pour éviter de vous faire surprendre par les gardes. Arrivé devant le château vous vous rendez compte que l'accès par l'entrée principale en est impossible. Allez donc sur la gauche et escaladez le mur. Suivez le chemin et sautez dans le petit cours d'eau. Suivez le cours jusqu'à un petit morceau de terre vous permettant d'en sortir. Vous voici sur la droite du château, les grilles sont franchies ! Patientez une journée en portant l'oeuf qui vous a été remis précédemment, et cet oeuf va éclore, donnant un petit poulet (si ce n'est pas déjà fait). Approchez-vous de l'homme qui dort, allongé sur le sol, et servez-vous du petit poulet pour le réveiller avec son chant. Après un court monologue, ce personnage qui était venu livrer du lait au château, rentre dans son ranch (nous nous rendrons dans ce ranch par la suite). Concentrez votre attention sur les 2 caisses situées près de vous. Poussez la première dans l'eau, et la seconde au-dessus de la première.

Grimpez ensuite sur la caisse et effectuez un saut contre le rempart du donjon. Vous atterrissez là où s'écoule un filet d'eau provenant du donjon, passez par la petite ouverture en rampant. Vous arrivez maintenant dans les jardins et cette zone est étroitement surveillée. Vous ne devez surtout pas vous faire attraper sinon tout serait à refaire. Toutefois les jardins renferment de nombreux endroits pour vous cacher mais la mobilité des gardiens complique tout cela. Cachez-vous derrière les haies et déplacez-vous en même temps qu'eux pour rester quoi qu'il advienne en dehors de leur champs de vision. Réussir cette épreuve n'est qu'une question de patience, prenez le temps de bien observer les faits et gestes des soldats. Cette épreuve réussie, vous arrivez vers la princesse Zelda. Approchez-vous d'elle et parlez-lui. Répondez correctement à ses questions, et observez l'homme dont elle vous parle, Ganondorf, au travers de la vitre. Votre discussion finie, vous acceptez de l'aider, elle vous remet une lettre très pratique qui va vous permettre de vous rendre à certains endroits dont l'accès vous est normalement interdit. Retournez ensuite à l'entrée du château et faites la connaissance d'Impa. Nouvelle discussion et ce personnage vous apprend votre première mélodie à jouer à l'ocarina : la berceuse de Zelda. Cette berceuse vous permettra entre autre de prouver votre appartenance à la famille royale d'Hyrule. Ceci étant fait Impa vous conduit à l'entrée du château d'Hyrule et vous indique la route du village Cororico, au sud de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Avant de se rendre au village Cocorico nous allons faire quelques détours, rendez-vous donc au ranch Lon Lon, situé au centre de la plaine d'Hyrule.

Le ranch Lon Lon

A votre arrivée dans le ranch avancez le long du sentier et entrez dans le bâtiment à gauche. Vous faites la connaissance de Talon et allez pouvoir participer à un mini-jeu. Talon va jeter 3 super-cocottes parmi les poules classiques présentes dans la pièce et vous allez devoir les trouver en un temps limité. En parvenant à cela, vous obtiendrez une bouteille de lait. Ce lait a des vertus régénératrices, il permet en effet de regagner de l'endurance. Mais les bouteilles peuvent contenir autre chose que du lait, vous le verrez plus tard. Sortez de ce bâtiment et rendez-vous dans le grand champ situé à côté. Faites le tour de la zone de course, en cassant les caisses, secouant les arbres et explorant tous les recoins pour trouver plusieurs Skulltulas d'or. De plus vous récupérerez une petite bâtisse, rentrez dedans. Vous allez devoir résoudre un petit puzzle, il s'agit de déplacer les caisses correctement pour libérer l'accès à

un petit passage (il n'y a pas de méthode particulière pour y arriver, plusieurs solutions sont possibles). Glissez-vous ensuite dans ce passage en rampant, vous trouvez un quart de coeur. Ressortez maintenant de cette bâtisse, et allez parler à Malon (visible en journée seulement), la jeune-fille présente sur cette zone de courses équestres. Parlez-lui à 3 reprises et elle vous apprend un chant à jouer à l'ocarina : le chant d'Epona. Ce chant vous permettra de faire venir Epona à vous (cheval que vous aurez plus tard) mais aussi de remplir vos bouteilles vides de lait si vous êtes situés à côté de vaches. Vous pouvez maintenant quitter ce ranch.

La plaine d'Hyrule

Vous voici de retour sur la plaine d'Hyrule, allez au sud-ouest et retournez à la forêt Kokiri pour retrouver Saria.

La forêt Kokiri

Petit passage dans la forêt Kokiri pour accéder à un nouvel endroit : les bois perdus. Allez sur la gauche du village, vous pourrez grimper un peu en hauteur. Escaladez ensuite le mur en vous aidant du lierre puis montez le long du chemin. Passez par l'ouverture et vous entrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Ce bois constitue un véritable labyrinthe qui n'est pas évident à traverser car tout faux pas vous ramènera à l'entrée des bois. Voici le chemin à emprunter pour le traverser : droite - gauche - droite - gauche - centre - gauche - droite. Vous trouverez sur votre route 2 petits jeux auxquels vous pouvez jouer : un jeu d'adresse consistant à tirer sur une cible avec votre lance-pierres. Si vous la touchez 3 fois dans le mille vous gagnerez un sac vous permettant de porter encore plus de munitions pour votre lance-pierres. Le second jeu est un jeu de réflexion, il se joue avec deux espèces de pantins. Placez-vous sur la souche vide et sortez votre ocarina. Vous devrez alors répéter différents rythmes de plus en plus longs. Si vous gagnez 3 fois vous obtiendrez un nouveau quart de coeur. Le labyrinthe des bois perdus traversé, vous arrivez dans la forêt sacrée.

La forêt sacrée

Avancez un peu et vous voici bloqué par une énorme grille. Un loup apparaît, éliminez-le pour que la grille se dérobe. Avancez ensuite le long du chemin en évitant les divers obstacles et vous retrouvez Saria, la jeune Kokiri qui vous a remis l'Ocarina. Parlez-lui et elle vous apprend un troisième chant : le chant de Saria. Ce chant n'a pas une grande utilité si ce n'est qu'il vous permet de communiquer avec Saria et de montrer que vous la connaissez. Ceci étant fait, quittez la forêt sacrée.

Les bois perdus

De retour aux bois perdus, prenez n'importe quelle direction pour vous perdre et apparaitre à l'entrée du labyrinthe. Allez alors sur la gauche, sautez sur la souche et jouez le chant de Saria. Vous obtiendrez ainsi un quatrième quart de coeur et donc une nouvelle réserve de vie. Faites ensuite demi-tour et quittez les bois perdus.

La forêt Kokiri

Retraversez rapidement la forêt (récupérez un peu d'endurance et achetez des noix mojos si nécessaire) puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

La quête peut continuer, direction plein sud maintenant, et le village Cocorico. Pour vous y rendre retournez vers le château d'Hyrule et allez au sud. Traversez alors le petit pont, avancez et gravissez les escaliers, vous arrivez dans le village.

Le village Cocorico

Ce village est sans doute l'un des plus grands du monde d'Hyrule, différentes petites quêtes facultatives sont réalisables. Commencez par vous rendre au fond à droite de ce village, vers l'enclos. Parlez à la personne située à côté de cet enclos, elle vous apprend que ses poules se sont enfuies et vous demande de les retrouver. Acceptez cette petite tâche et retournez à l'entrée du village. Vous apercevez une première poule, ramassez-la et allez la jeter dans l'enclos. Allez ensuite au fond à gauche du village, en hauteur, vers le passage menant au mont du péril, et vous trouvez une seconde poule. Ramenez-la à l'enclos et allez en direction du cimetière (au fond à droite du village, au delà de l'enclos). Une troisième poule vous attend là, apportez-la dans l'enclos. Direction maintenant le moulin, sur la gauche, et vous récupérez la quatrième poule. Retournez vers le moulin, sur la gauche et vous arrivez devant une barrière vous bloquant le passage. Allez chercher une cocotte et montez devant la porte du moulin. Continuez sur la gauche, grimpez sur le rebord et sautez par-dessus la barrière avec la poule (elle ralentit la chute) tout en vous dirigeant vers la gauche. De l'autre côté de la barrière jetez la poule du côté du moulin, allez chercher l'autre poule en bas et faites de-même. Puis ressortez de cet endroit et apportez une des deux poules dans l'enclos. Gardez la seconde poule avec vous et retournez vers l'entrée du village, sur la droite. Vous localisez une poule en hauteur, malheureusement vous ne pouvez monter sur la plate-forme où elle se trouve. Gravissez donc le petit escalier sur la gauche et placez-vous sur le rebord à gauche pour vous trouver en face de la poule (et un peu en hauteur par rapport à elle). Sautez alors dans sa direction, la poule ralentira votre descente et vous parviendrez à atteindre la plate-forme. Jetez alors les deux poules au niveau inférieur, redescendez et apportez-les dans leur enclos. Retournez maintenant à l'entrée du village, avancez un peu et détruisez les caisses en bois. Dans l'une d'elles se cache une huitième et dernière poule, apportez-la dans son enclos. Mission accomplie, le propriétaire est ravi d'avoir retrouvé ses cocottes et vous offre une bouteille (attention tout cela n'est faisable qu'en journée). Direction maintenant le fond du village, sur la droite, entrez dans le cimetière (toujours en journée). Avancez le long des quelques allées pour atteindre le fond du cimetière et localisez le symbole de la triforme dessiné sur le sol. Sortez alors votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une ouverture apparaît alors sur le sol, laissez-vous tomber dedans. Vous arrivez dans une salle très obscure, avancez lentement tout en exterminant les chauves-souris (avec votre lance-pierres) puis passez dans la pièce suivante. Traversez-la rapidement en suivant le chemin (évités les ennemis au passage et ne vous aventurez pas en dehors de l'allée) puis franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et examinez les notes de musique gravées sur le mur. Vous apprenez ainsi un nouveau chant : le chant du Soleil. Ce chant est extrêmement efficace puisque lorsque vous le jouez, il permet d'accélérer le cours du temps, passant ainsi de la nuit au jour et inversement suivant le moment où vous le jouez. Ressortez maintenant de cet endroit et utilisez ce nouveau chant pour que la nuit tombe sur le village Corcorico.

Retournez donc au cimetière et un nouveau personnage est là, il s'agit d'Igor le fossoyeur (attention ses horaires de sortie sont très limités, regardez sur la porte de son logement à l'entrée du cimetière pour les connaître et ainsi pouvoir le rencontrer). Allez donc parler à Igor et acceptez de jouer à son petit jeu : pour 10 rubis vous allez avoir le droit de creuser un trou et ce que vous trouverez vous appartiendra. Fouillez ainsi la majorité du cimetière pour trouver des rubis (malheureusement en plus petit nombre que celui que vous dépensez en moyenne) mais surtout un quart de coeur. Il est maintenant temps de fouiller quelques tombes, localisez celle avec les fleurs jaunes devant, tirez-la pour révéler une ouverture. Sautez dedans, ouvrez le coffre dans la pièce où vous tombez et vous trouvez un nouveau bouclier : le bouclier Hylien, beaucoup plus résistant que le bouclier Mojo. Equipez donc sans attendre ce nouveau bouclier et ressortez de ce trou. Allez maintenant au fond du cimetière et fouillez les tombes près de celle dans laquelle vous avez appris le chant du Soleil. L'une de ces tombes révèle un autre passage, descendez dedans et vous trouvez un autre quart de coeur dans un coffre. Remontez à l'extérieur. Vous pouvez maintenant quitter le cimetière, retournez à l'entrée du village et entrez dans la seconde maison sur la droite (là où se trouvait la cocotte sur la plate-forme inaccessible). Vous voilà dans un endroit bien étrange, il s'agit de la maison des Skulltulas. C'est dans cette maison que vous allez pouvoir échanger les emblèmes collectés en tuant les Skulltulas d'or contre différents objets sympathiques. Voici les correspondances : 10 emblèmes > bourse pouvant contenir 200 rubis ; 20 emblèmes > pierre spéciale permettant de faire vibrer le vibration pack lorsque vous êtes à proximité de secrets ; 30 emblèmes > bourse pouvant contenir 500 rubis ; 40 emblèmes > des missiles, nouvel objet mobile avant d'exploser ; 50 emblèmes > un quart de coeur ; 100 emblèmes > votre bourse est remplie de rubis. Ressortez maintenant de cette maison. Avant de poursuivre la quête, vous allez visiter deux autres endroits importants afin de vous préparer. Quittez donc ce village et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Direction ouest, traversez toute la plaine et vous arrivez à la vallée Gérudo (zone rocheuse). Entrez dans cette vallée (à l'extrême l'ouest de la plaine).

La vallée Gérudo

Avancez un peu le long de cette vallée, ramassez la cocotte et repérez le morceau de pont au-dessus de la rivière. Prenez de l'élan et courez sur le morceau de pont. Arrivé au bout sautez et une fois en l'air dirigez-vous sur la gauche. Vous tombez sur une petite plate-forme au bord de la vallée (ne cherchez pas à traverser la vallée, c'est impossible). Cassez la caisse pour obtenir un quart de coeur. Laissez-vous tomber dans l'eau et allez dans la direction nord (à droite par rapport au morceau de pont duquel vous avez sauté). Nagez jusqu'à la cascade, passez derrière et gravissez l'échelle. Vous trouvez un quatrième quart de coeur et obtenez une nouvelle réserve de vie. Sautez ensuite dans l'eau et laissez le courant vous emporter. Vous arrivez finalement dans un lac, le lac Hylia.

Le lac Hylia

Vous reprenez contrôle de votre personnage au milieu du lac. Nagez sur la gauche et grimpez sur le petit rebord au bord du lac. Il s'agit du stand de pêche, franchissez la porte pour entrer dedans. Parlez au tenancier, il vous explique les règles, puis demandez à pêcher. Cela constitue un nouveau mini-jeu et si vous pêchez un poisson d'au moins 9 livres vous gagnerez un quart de coeur. Pêcher de gros poissons est une question de patience surtout car les gros poissons restent souvent cachés et il faut parfois attendre assez longtemps pour en voir un. Il existe un objet spécial trouvable à plusieurs endroits dans le stand : un appât coulant, mais ne l'utilisez pas pour attraper de grosses prises (même si c'est beaucoup plus facile) car le tenancier dira que vous avez triché et ne vous donnera aucun prix. Dès que vous avez fini de pêcher et que vous avez obtenu le quart de coeur remettez la canne à pêche au tenancier et quittez le stand (vous y reviendrez plus tard étant adulte). De retour au bord du lac allez sur la droite en traversant une partie du lac et approchez-vous des épouvantails. L'un d'eux vous parle d'un chant de 8 notes, jouez n'importe quel chant facile à retenir à l'ocarina (8 fois la même note par exemple) et vous apprenez étrangement ce chant appelé chant de l'épouvantail. Ce chant vous servira étant adulte, nous en reparlerons en temps voulu. Vous pouvez maintenant quitter le lac Hylia par le nord, arrivé aux barrières, gravissez l'échelle sur la gauche, avancez et redescendez de l'autre côté des barrières. Avancez encore et vous revoici sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous vous situez au sud-ouest de la plaine, avancez, nouvelle discussion avec le hibou puis retournez au village Cororico (au sud-est, même chemin que celui emprunté la première fois que vous y êtes allés) afin de poursuivre la quête.

La quête du Rubis Goron

Le village Cocorico

Allez directement au fond à gauche du village, gravissez les marches et approchez-vous de la grille fermée, gardée par un soldat. Parlez au soldat puis montrez-lui la lettre que vous a donnée la princesse Zelda, le soldat accepte alors de vous laisser passer et ouvre la grille. Puis il vous demande un petit service : lui rapporter un masque du magasin présent dans le château d'Hyrule. Vous ferez cela plus tard, franchissez la grille. Vous quittez ainsi le village Cocorico et entrez dans le chemin du mont du péril.

Le mont du péril

Avancez le long du chemin tout en évitant les petits obstacles et en tuant les ennemis. Arrivé à un croisement tournez sur la droite et continuez votre ascension de la montagne. En haut de cette dernière avancez encore et toujours et rentrez dans le village Goron.

Le village Goron

Ce village creusé dans la montagne s'établit sur 4 niveaux accessibles via plusieurs escaliers. Fouillez-le rapidement et achetez quelques objets (vie, noix mojo, etc..) si besoin est. Allez ensuite tout en bas du village, placez-vous sur le

symbole de la triforme, sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda. Une porte s'ouvre alors, passez par le nouveau passage et vous arrivez dans la salle où se trouve Darunia, chef de la tribu des Goron. Après une petite discussion jouer le chant de Saria à l'ocarina pour lui remonter le moral et Darunia vous remet le bracelet Goron. Ce bracelet augmente votre force et va vous permettre de soulever et jeter les choux-péteurs. Ressortez ensuite de cette pièce, retournez en haut du village et sortez-en. De retour dehors avancez un peu et tournez à droite dès que possible. Vous vous trouvez face à plusieurs choux-péteurs près d'une barrière. Ramassez-en un et jetez-le par-dessus la barrière en prenant de l'élan avant de le jeter. Ce chou-péteur tombe au niveau inférieur et détruit l'entrée de la caverne Dodongo (vous êtes passés devant cette entrée en montant au village Goron). Redescendez ensuite en bas de la montagne et rentrez dans la caverne.

La caverne Dodongo

Une fois dans la première salle de la caverne vous voilà déjà bloqué. Prenez un chou-péteur sur le côté et jetez-le contre le mur devant vous avant qu'il n'explose. Le mur sera ainsi détruit, passez dans la salle suivante. Vous arrivez dans la pièce centrale de la caverne, avancez un peu, sautez sur la plate-forme en face de vous puis sur la plate-forme au milieu de la salle. Allez ensuite rapidement sur la droite (la statue présente sur la plate-forme au milieu est dangereuse et vous ne pouvez encore lui causer aucun dommage) en sautant de plate-forme en plate-forme. Ramassez ensuite rapidement un chou-péteur et jetez-le sur la statue (au niveau de la tête) pour la détruire avant qu'elle ne vous repère et attaque. En effet ces statues, après vous avoir repéré, envoient une sorte de rayon laser difficile à esquiver donc ne leur laissez pas le temps de le faire. Attendez ensuite un peu et ramassez un nouveau chou-péteur. Placez-le contre le mur marron près de vous pour le détruire. Une porte est ainsi dévoilée, franchissez-la. Détruisez rapidement les ennemis dans la nouvelle salle (éloignez-vous d'eux une fois vaincus car ils explosent), repérez l'interrupteur au fond de la salle. Poussez la statue voisine dessus pour débloquent l'accès à une nouvelle salle, rendez-vous-y. Vous voilà encore bloqué dans la salle suivante. Trois ennemis en forme de lézards apparaissent, éliminez-les en passant derrière eux lorsqu'ils effectuent des sauts et en les frappant quand ils retombent pour débloquent l'accès à la pièce suivante (attention pendant les combats à ne pas tomber dans la lave pour ne pas vous blesser inutilement). Exterminez les monstres présents dans la nouvelle pièce (en frappant leur point faible : leur queue) puis sortez un bâton mojo, allumez-le avec la torche éclairée et allumez toutes les autres torches grâce à ce bâton. Franchissez la nouvelle porte ainsi accessible (attention les torches doivent brûler en même temps pour que la porte se débloquent et les torches s'éteignent au bout d'un certain temps donc soyez rapide. Vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon, sur une plate-forme légèrement en hauteur. Actionnez l'interrupteur, avancez et laissez-vous tomber au niveau inférieur. Entrez dans la pièce dont l'entrée est maintenant accessible étant donné que vous avez actionné l'interrupteur, ouvrez le coffre et vous trouvez la carte de ce donjon. Utilisez un chou-péteur pour faire exploser le mur suivant, et avancez. Dans la zone suivante réveillez les statues de pierre en les touchant et tuez-les, vous récupérez ainsi le compas.

Continuez donc votre progression et vous arrivez dans une salle avec de nombreux choux-péteurs autour d'un gros bloc de pierre. Regardez bien l'alignement des choux-péteurs pour voir un espace sans chou-péteur. Prenez alors un chou-péteur non loin de vous et placez-le dans cet espace. Ainsi, en explosant, ce chou-péteur provoque l'explosion de tous les autres et une partie du bloc de pierre est détruite, révélant ainsi un escalier. Gravissez les escaliers et fouillez le niveau au-dessus. Vous apercevez ainsi deux Skulltulas : ne vous occupez-pas de celle en hauteur, elle est inaccessible pour le moment; tuez par contre celle suspendue aux espèces de vignes et prenez l'emblème. Poursuivez votre route et ouvrez la porte. Avancez dans la salle suivante et approchez-vous de la statue. Déplacez-la sur le côté, gravissez l'échelle ainsi accessible et actionnez l'interrupteur. Franchissez la nouvelle porte. Vous revoilà dans la grande salle du donjon, vous vous trouvez toutefois nettement plus en hauteur. Avancez un peu et traversez le pont (prenez garde à ne pas tomber sinon tout le chemin sera à refaire). Avancez prudemment dans la salle suivante tout en évitant les blocs mobiles armés de pics, et approchez du bloc bleu encastré dans le mur. Tirez-le et passez derrière puis prenez le quart de coeur. Grimpez ensuite sur le bloc et regardez derrière vous. Sautez sur la petite plate-forme, ouvrez le coffre et prenez les rubis. Regardez ensuite le mur où se trouvait le bloc bleu. Vous dsistinguez nettement une partie de mur marron en hauteur, partie fragile. Vous allez donc devoir ramasser le chou-péteur à côté de vous, attendre et le jeter contre cette paroi de sorte qu'il explose au moment où il la touche. L'explosion permettra ainsi l'ouverture du passage. Essayez plusieurs fois jusqu'à ce que vous y parveniez (le chou-péteur repousse). Passez alors dans la salle suivante. Regardez en hauteur en face de vous et tirez dans l'oeil en hauteur grâce à votre lance-pierres. Les flammes sur la plate-forme face à vous disparaissent, avancez vite et traversez la salle avant que les flammes ne reprennent leur place. Franchissez l'issue suivante, éliminez vos adversaires et observez les alentours. Deux murs de flammes sont présents, tirez sur l'oeil en hauteur avec votre lance-pierres pour faire disparaître le premier, allez vite sur la plate-forme

libre, regardez sur la gauche et tirez sur l'oeil que vous apercevez avec votre lance-pierres. Le second mur de flamme disparaît, avancez vite sur la nouvelle plate-forme avant que les flammes ne réapparaissent et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, sautez par dessus le trou, allez à droite et ouvrez le coffre. Vous trouvez alors un sac de bombes. Ce sac va vous permettre de porter et utiliser les bombes. Les bombes ont les mêmes propriétés que les choux-péteurs à savoir tuer et détruire. Vous pouvez toutefois vous en servir quand vous le souhaitez. Passez par la porte suivante et vous revoilà dans la salle principale. Actionnez l'interrupteur devant vous et une plate-forme mobile s'élève. Cette plate-forme va vous permettre de passer de cet étage au rez-de-chaussée très facilement. Toutefois ne l'empruntez pas de suite. Avancez encore (prenez garde aux chauves-souris, détruisez-les grâce à votre lance-pierres), traversez le pont et avancez encore pour vous trouver au-dessus de la grosse tête de mort. Vous devriez voir 2 trous dans le pont, jetez une bombe dans chacun de ces trous et chacune de ces bombes tombe dans un oeil de la tête de mort avant d'exploser. Ce mécanisme déclenche l'ouverture de la gueule de la tête. Faites alors demi-tour vers la plate-forme actionnée précédemment pour redescendre au premier niveau, avancez et passez par l'ouverture dans la tête de mort. Franchissez la porte. Observez l'interrupteur présent dans le sol dans la salle suivante. Vous ne pouvez malheureusement pas l'actionner, il va falloir trouver un objet. Passez dans la salle suivante, avancez et détruisez le petit mur avec une bombe pour révéler l'accès à une salle avec à l'intérieur une Skulltula d'or. Gravissez les blocs dans la salle et passez dans la pièce suivante. Vous devriez arriver devant un bloc, poussez-le pour le faire tomber dans la pièce où se trouve l'interrupteur dans le sol. Poussez ensuite ce bloc sur l'interrupteur. Entrez dans la salle suivante et examinez le sol. Posez une bombe là où le sol est plus fragile, l'explosion révèle un passage, glissez-vous-y. Vous voici face au boss de la caverne, il possède une taille impressionnante mais n'est vraiment pas fort. Evitez tout d'abord ces espèces de roulades le long de la salle en marchant près de la lave. Lorsqu'il s'arrête et ouvre sa gueule pour se préparer à cracher du feu, jetez une bombe dedans.

Elle explose et l'assourdit, profitez-en pour l'attaquer et lui donner un maximum de coups d'épée. Répétez cette opération trois ou quatre fois pour éliminer ce monstre. Le monstre battu, prenez la réserve de vie supplémentaire et utilisez la lumière pour vous téléporter à l'entrée du donjon. Darunia vous attend dehors et vous remercie, vous obtenez une seconde émeraude, l'émeraude rubis. Maintenant que vous pouvez utiliser les bombes vous allez pouvoir faire quelques quêtes annexes avant de poursuivre votre aventure.

Le mont du péril

Dès que vous reprenez le contrôle de votre personnage, gravissez la pente en face de vous et retournez dans le village Goron.

Le village Goron

Ce village va se révéler nettement plus intéressant maintenant que vous pouvez utiliser les bombes. Allez en bas du village et allumez les 4 torches avec un bâton Mojo, la jarre au centre de la pièce commence à tourner et à se déplacer. Montez au niveau supérieur en gravissant l'escalier et jetez une bombe dans la jarre (il vous faudra sans doute plusieurs tentatives compte tenu de la mobilité de votre cible), vous obtiendrez alors un quart de coeur supplémentaire (si un autre objet sort de la jarre réessayez jusqu'à obtenir le quart de coeur). Grimpez deux niveaux au-dessus, et repérez le Goron en boule qui s'amuse à faire le tour de l'étage en roulant. Examinez bien son parcours et placez une bombe de sorte qu'elle explose quand il passe dessus.

Le goron est stoppé net, parlez-lui. Il ne semble pas très coopératif et reprend son jeu. Répétez alors la manoeuvre précédente jusqu'à ce qu'il vous donne un sac de bombes, ce sac va vous permettre de porter plus de bombes que l'actuel. Retournez désormais en haut du village et faites le tour du niveau. Repérez la ligne de rochers et détruisez-la avec une bombe. Passez par l'ouverture et vous voici dans un mini-labyrinthe rempli de rochers. Progressez tout en détruisant le maximum de rochers à coup de bombes. Arrivé au bout de la salle, n'ouvrez pas le coffre, cassez la caisse non loin de ce dernier pour trouver une Skulltula d'or. Exterminez-la, prenez l'emblème, ressortez de la salle puis du village.

Le mont du péril

Vous revoici dehors, allez sur le côté du village et continuez votre escalade de la montagne. Arrivé vers le haut, prenez garde aux blocs projetés par le cratère du volcan situé (fiez-vous aux ombres visibles sur le sol). Vous finissez par atteindre le sommet de la montagne, entrez dans le cratère via l'ouverture sur la droite. Une fois à l'intérieur vous vous rendez compte qu'il fait beaucoup trop chaud et que vous ne tiendrez pas longtemps. Toutefois une petite astuce va

vous permettre de récupérer un objet intéressant dans le cratère et de vous en sortir vivant. Avancez rapidement et suivez le chemin sur la droite. Localisez le trou dans le mur au-dessus de la lave, allez dedans et vous obtenez un quart de coeur. Sautez alors rapidement dans la lave (en effet vous ne perdrez qu'un peu de vie alors que si vous essayez de faire demi-tour vous n'aurez pas le temps et mourez) et vous reprenez les commandes de votre personnage à l'entrée du cratère. Avancez de nouveau, mais légèrement cette fois-ci, détruisez la caisse sur le côté, tuez la Skulltula d'or et prenez l'emblème. Puis avancez encore, et dirigez-vous dans la grotte sur la gauche (une bombe en débloquent l'entrée), entrez dedans. Placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît alors, restaure vos points de vie et vous apprend une technique de combat à l'épée. Ressortez maintenant de ce cratère. De retour dehors, le hibou déjà rencontré auparavant vous attend, parlez-lui et accrochez-vous à ses pattes pour redescendre rapidement au village Cocorico.

Le village Corcorico

Vous atterrissez dans le village sur le toit de la maison d'Impa. Avancez légèrement sur la gauche du toit et laissez-vous tomber sur la petite plate-forme en dessous. Vous arrivez devant la porte de la maison, rentrez dedans, et prenez le quart de coeur. Puis ressortez, et quittez ce village en direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Descendez le long des escaliers, avancez, traversez le mont et dirigez-vous au château d'Hyrule, au nord-est. Une fois devant, franchissez le pont-levis (en journée) pour y entrer.

Le château d'Hyrule

Rendez-vous directement sur la place du marché. Explorez de nouveau les boutiques sur la gauche et vous pouvez jouer à un nouveau jeu : un jeu d'adresse. Le but est d'envoyer 3 missiles pour qu'ils explosent sur une cible particulière. Vous gagnerez ainsi de nombreux bonus mais attention ce sera de plus en plus difficile.

Jouez jusqu'à obtenir les objets suivants : quart de coeur, sac de bombes pour en porter encore plus, rubis, missiles et bombes. Puis arrêtez ce jeu, il n'y a plus rien à gagner. Ressortez sur la place du marché, discutez avec toutes les personnes et l'une d'entre elles a perdu son chien. Localisez-le derrière un étalage et apportez-le à sa maîtresse (il vous suivra) dans sa maison sur la gauche de la place du marché (suivez le petit chemin). Vous obtenez ainsi un autre quart de coeur. Retournez sur la place du marché et prenez la direction du château où se trouve la princesse. Utilisez la même méthode que la dernière fois pour franchir la grille puis redescendez sur la terre ferme. Avancez le long du chemin, localisez le rocher sur la droite et détruisez-le avec une bombe. Glissez-vous alors dans la petite ouverture qui est dévoilée en rampant. Jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce pour faire sortir la fée, elle vous apprend alors un sort magique : le feu de Din. Ce sort crée une boule de feu tout autour de vous et cette dernière vous protégera des ennemis. De plus, elle vous permettra aussi d'allumer certaines torches facilement. Attention toutefois l'effet du sort n'est que temporaire et il coûte des points de magie (surveillez votre réserve de magie pour ne pas l'utiliser inutilement). Retournez maintenant sur la place du marché puis quittez le château.

La quête du Saphir Zora

La plaine d'Hyrule

Votre quête peut désormais continuer. Avancez au sud jusqu'au niveau du petit pont (menant au village Cocorico) puis suivez le lit de la rivière sur la droite. La rivière s'engouffre alors dans la montagne, sautez dedans et suivez son cours dans la montagne.

La rivière Zora

Vous voici le long de la rivière Zora et il va vous falloir la suivre pour gagner le domaine Zora. Commencez par sortir de l'eau en allant sur la gauche. Avancez un peu, nouvelle rencontre avec le hibou, puis détruisez les rochers bloquant le passage avec quelques bombes. Avancez un peu et vous tombez nez à nez avec un mystérieux personnage. Parlez-lui et vous apprenez qu'il vend des haricots magiques. Ce sont des petites graines, et en les plantant vous ferez pousser

une fleur vous permettant d'accéder à bon nombre de bonus. Achetez-lui un haricot, puis un second et là surprise, le prix du haricot a augmenté. Hé oui, plus la demande est forte plus le prix est élevé. Voici une petite astuce pour récupérer facilement l'argent vous permettant d'acheter les 10 haricots (ce sera fait). Retournez sur le pont levis devant le château d'Hyrule et grimpez sur l'une des chaînes (en journée donc, le pont-levis devant être baissé). En haut sautez en direction du pont-levis (par exemple si vous avez grimpé le long de la chaîne de droite, sautez à gauche) et vous attraperez au vol un rubis rouge invisible. Puis, lorsque vous retombez sur le pont, balancez le stick vers le haut en direction de l'entrée du château. Ainsi vous rentrerez dans le château avant de toucher le sol et éviterez de vous blesser. Répétez cette courte opération pour obtenir facilement l'argent nécessaire. Une fois en possession des haricots magiques il vous faut savoir où les mettre. Regardez le sol à côté de la personne qui vous a vendu les haricots, vous notez une petite surface claire. Plantez donc un premier haricot. Malheureusement vous ne pouvez vous servir de ce haricot, car il lui faut du temps pour pousser, il vous faudra donc attendre d'être adulte et il en est de même pour tous les haricots. Voici 7 autres endroits où vous pouvez accéder dès maintenant pour planter un haricot : dans le village Kokiri - dans les bois perdus, à droite en entrant - dans les bois perdus, à gauche de la forêt sacrée - au village Cocorico, dans le cimetière - dans la vallée Gérudo, approchez-vous du canyon et sautez sur le petit rebord - au lac Hylia, près de la maison à l'opposé du stand de pêche - sur le chemin du mont du péril, devant la caverne Dondongo. Une fois ces haricots plantés retournez près de la personne à qui vous les avez achetés. Donnez un coup dans l'arbre un peu derrière pour faire tomber une Skulltula d'or. Tuez-la et ramassez l'emblème. Ramassez ensuite la cocotte et sautez sur la rive droite de la rivière. Avancez le long de la rive et au bout prenez de l'élan et effectuez un saut de l'autre côté avec la cocotte. A votre arrivée sur la plate-forme jetez la cocotte devant vous (sur la terre ferme), regardez sur votre droite et sautez sur la plate-forme voisine pour prendre le quart de coeur. Retournez sur la plate-forme précédente, avancez un peu et laissez-vous tomber sur la plate-forme inférieure. Continuez votre progression le long de la rive jusqu'à ce que Navi vous interpelle. Sautez alors sur la branche sur la rivière et sortez votre ocarina, des crapauds sortent de l'eau et vous allez pouvoir participer à un petit jeu. Le but est assez simple : jouer des chansons que ces crapauds ne connaissent pour récupérer des rubis. Voici un ordre particulier très efficace pour jouer ces chansons : berceuse de Zelda - chant du Soleil - chant d'Epona, chant de Saria. Ceci étant fait, retournez au bord de la rivière et poursuivez votre route. Ramassez la cocotte jetée précédemment, avancez jusqu'à un petit obstacle. Jetez votre cocotte par-dessus puis franchissez-le, et récupérez la cocotte rapidement avant qu'elle ne parte. Continuez votre progression et vous arrivez en vue d'une cascade. Sautez avec la cocotte en direction de la plate-forme avec le quart de coeur, prenez-le, puis jetez définitivement cette poule. Avancez jusqu'à la cascade, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. La chute d'eau se calme, vous pouvez ainsi entrer dans le domaine Zora.

Le domaine Zora

Cet endroit magnifique révèle de nombreux bonus auxquels vous pourrez accéder en participant à différents petits jeux. Commencez par aller sur la droite et montez le long du chemin. Tout en haut allumez la torche, sortez un bâton Mojo et préparez-vous à courir. Allumez le bâton puis descendez vite le long du chemin emprunté pour monter à ce niveau. Au passage allumez rapidement la torche près de la porte sur la droite, continuez vite votre descente. En bas traversez le mini-lac en marchant là où l'eau est peu profonde, puis passez tout aussi rapidement derrière la cascade pour allumer une troisième torche. Si vous êtes assez rapide, une musique retentit, un coffre apparaît. Dans le cas contraire réessayez en allant plus vite. Ouvrez ensuite le coffre, vous obtenez un quart de coeur. Remontez maintenant en haut du domaine Zora et parlez à la personne à gauche du roi Zora. Vous allez participer à un mini-jeu obligatoire pour pouvoir poursuivre votre aventure. Vous devez récupérer des rubis au fond de l'eau en un temps limité. Avancez vite sur la gauche et arrivé au niveau de la cascade sautez. Vous tombez là où se trouvent les rubis, plongez pour les attraper avant qu'il ne soit trop tard. Vous obtenez ainsi l'écaille d'argent, cet objet va vous permettre de plonger plus profondément dans l'eau. Retournez là où se trouvaient les rubis et plongez. Localisez le trou au fond du petit lac et passez dedans. Ce chemin sous-marin vous mène au lac Hylia.

Le lac Hylia

Vous arrivez directement dans le lac. Plongez et examinez-en le fond pour localiser une bouteille (vous avez dû l'apercevoir à votre arrivée dans le lac), ramassez-la. Cette bouteille a une particularité, elle contient un message. Puis faites demi-tour pour retourner au domaine Zora.

Le domaine Zora

De retour au domaine montez voir le roi Zora et placez-vous sur la plate-forme en hauteur devant lui. Mettez-vous dans le champs de vision du roi et utilisez la bouteille contenant le message (si le roi ne réagit pas appuyez sur Z pour le cibler puis réitérez l'opération). Une scène se déclenche puis après la petite discussion avec le roi, retournez en bas du domaine Zora. Allez dans l'eau et capturez un poisson avec une de vos bouteilles vides. Remontez ensuite vers le roi et passez par l'ouverture dégagée (bloquée par le roi auparavant avant qu'il ne bouge).

La fontaine Zora

Avancez le long du petit chemin et vous arrivez face à un énorme poisson. Passez à côté de lui et nagez au fond de l'étendue d'eau vers la petite île. Grimpez dessus, utilisez une bombe pour détruire le mur et passez par l'ouverture ainsi dégagée. Avancez dans la nouvelle salle, placez-vous sur le symbole de la Triforce et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, une nouvelle fée apparaît et vous apprend un second sort : le vent de Farore. Ce sort vous sera parfois très utile car il vous permet de mémoriser un endroit (en le lançant une fois) puis d'y retourner quand vous le souhaitez (en le lançant une seconde fois). Ressortez de la salle et approchez-vous de la gueule du gros poisson. Sortez alors votre bouteille contenant le petit poisson pris dans le domaine Zora et une scène se déclenche. A l'issue de cette dernière vous voici à l'intérieur du ventre de l'énorme poisson : le ventre de Jabu-Jabu.

Le ventre de Jabu-Jabu

Voici enfin le troisième donjon de votre aventure et ce dernier se révèle beaucoup plus dangereux que les précédents. Traversez la première salle tout en évitant les pieuvres puis sortez votre lance-pierres et examinez le plafond. Tirez sur l'interrupteur (il s'agit plus d'un morceau de chair que d'un interrupteur mais il joue ce rôle) pour débloquer la porte. Franchissez cette porte, traversez la salle suivante et vous rencontrez la princesse Ruto (c'est elle qui a envoyé le message dans la bouteille et vous devez la ramener). Malheureusement elle ne semble pas vouloir vous écouter, elle refuse votre aide et s'enfuit. Suivez-la en empruntant le même passage qu'elle, et reparlez-lui sans succès. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'elle devienne raisonnable et accepte que vous la portiez. Prenez garde toutefois à ne pas la faire tomber dans de l'eau ou dans un trou car si tel est le cas elle réapparaîtra au début du donjon et vous devrez aller la chercher, cela vous fera perdre un temps considérable. Par contre vous allez vite voir que son aide est très précieuse pour actionner certains interrupteurs à distance. Soulevez donc Ruto, tournez-vous et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce jetez Ruto sur la plate-forme en face, actionnez l'interrupteur pour faire monter le niveau d'eau puis nagez vers la plate-forme où se trouve Ruto. Actionnez le nouvel interrupteur et ouvrez la porte (sans oublier de prendre Ruto avec vous). Attendez un peu que l'ascenseur descende à votre niveau dans la pièce suivante, et utilisez-le pour remonter dans la salle où vous avez rencontré Ruto. Traversez cette salle en prenant garde à ne pas tomber et franchissez la porte. Vous arrivez dans un grand couloir avec de multiples directions, avancez un peu, allez sur la droite et posez Ruto sur l'interrupteur.

Une porte se débloque ainsi, ouvrez-la. Dans la nouvelle salle éliminez toutes les bulles avec votre lance-pierres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle arme de combat à distance : le boomerang. Cette arme va se révéler très pratique pour traverser avec succès la suite du donjon. Elle est très puissante et permet le combat à petite distance de l'ennemi. De plus le boomerang permet de récupérer des objets inaccessibles autrement et d'actionner des interrupteurs. Ressortez ensuite de la salle où vous avez trouvé ce boomerang et récupérez Ruto, elle doit vous attendre bien sagement sur l'interrupteur (si elle n'est plus là, allez la chercher dans la grande salle où vous l'avez rencontrée et revenez dans ce couloir). Retournez à l'entrée du couloir et partez cette fois-ci sur la gauche. Posez Ruto sur le nouvel interrupteur et entrez dans la salle alors accessible. Un nouvel ennemi vous attend à l'intérieur, utilisez votre boomerang à distance pour l'éliminer sans aucune difficulté puis prenez la carte du donjon dans le coffre qui apparaît. Ressortez de la salle, récupérez Ruto et continuez votre chemin sur la gauche (l'ennemi qui bloquait le chemin a disparu). Entrez dans la nouvelle pièce et exterminatez les bulles en quarante secondes.

Un coffre apparaît alors, vous récupérez le compas. Quittez la salle, prenez Ruto avec vous, revenez un peu le long du couloir et passez dans la partie du couloir auparavant inaccessible (le monstre qui la bloquait a lui aussi disparu). Exterminez le monstre qui vous attend (même méthode que celle employée au moment de récupérer la carte du donjon) et ressortez de la salle. Retour à l'entrée du couloir (avec Ruto, encore et toujours) et retournez dans la salle avec les multiples trous, un monstre présent auparavant a disparu et vous laisse l'accès à un passage dans le sol (au loin sur la droite); allez-y. Avancez un peu dans la pièce où vous tombez, utilisez votre boomerang pour tuer les Skulltulas d'or à distance et récupérer leur emblème puis franchissez la nouvelle porte. Une surprise vous attend, l'émeraude qu'il vous manque se trouve à quelques mètres de vous. Ruto part la chercher mais subitement la plate-forme où se trouve l'émeraude se met à bouger. Elle s'élève et un monstre apparaît. Il ne semble guère aimable, le combat est inévitable.

Toutefois, malgré sa carrure imposante, il n'est pas difficile à éliminer. Son point faible se trouve dans son dos donc utilisez massivement votre boomerang pour le toucher tout en évitant les quelques attaques qu'il vous lance. Vous parvenez ainsi à l'éliminer sans trop de difficultés. Grimpez ensuite sur la plate-forme mobile pour remonter au niveau supérieur. Cassez les pots présents dans la petite salle où vous arrivez pour dénicher une fée, elle vous redonne vos points de vie. Franchissez la nouvelle porte et placez-vous sur la plate-forme pour descendre un peu. Vous voilà de nouveau au début du donjon mais une nouvelle plate-forme est apparue. Approchez-vous de la caisse et poussez-la sur l'interrupteur pour le maintenir actionné, continuez alors votre progression par le nouveau passage accessible. Avancez dans la nouvelle pièce, et grimpez le long du lierre (une Skulltula se trouve sur le côté du lierre, éliminez-la et prenez l'emblème). Une fois en haut de plate-forme, après votre escalade, tournez-vous en direction de l'interrupteur. Visez-le et tirez avec votre boomerang pour qu'il contourne l'obstacle devant l'interrupteur et l'actionne. Redescendez ensuite et franchissez la nouvelle porte. Vous voici dans la salle du boss de ce donjon. Restez à distance de lui pour ne pas vous faire électrocuter bêtement, et utilisez votre boomerang pour couper ses connexions en hauteur au ventre de Jabu-Jabu. Le boss se met alors à bouger et des méduses le protègent. Evitez-les et utilisez le boomerang pour le stopper. Approchez-vous alors de lui et frappez-le autant de fois que possible avec votre épée. Répétez cela jusqu'à sa mort. Prenez ensuite la nouvelle réserve de vie et téléportez-vous avec Ruto pour sortir de ce donjon et vous retrouver dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Après votre petite discussion avec Ruto vous obtenez la dernière des trois émeraudes. Retournez ensuite vers la petite île au fond de l'étendue d'eau et éliminez la Skulltula avec le boomerang. Prenez l'emblème et allez de l'autre côté de la fontaine Zora. Vous trouvez une autre Skulltula d'or en hauteur contre le mur. Utilisez de nouveau votre boomerang pour l'exterminer et prendre l'emblème. Retournez ensuite dans le domaine Zora

Le domaine Zora

De retour dans le domaine Zora redescendez en bas du domaine et sortez-en pour vous retrouver au niveau de la rivière.

La rivière Zora

Sautez directement dans la rivière et laissez-vous emporter par le courant. Vous revenez ainsi directement sur la plaine d'Hyrule.

Passage à l'âge adulte

La plaine d'Hyrule

Sortez de la rivière en allant sur la rive gauche et retournez vers le château d'Hyrule. Arrivé au niveau du pont-levis une vidéo se déclenche. En effet Zelda et Impa, poursuivies, s'enfuient du château. Zelda jette en s'enfuyant l'ocarina du temps dans les douves du château. Quelques secondes après leur poursuivant, Ganondorf apparaît. Après une courte résistance héroïque de votre part, vous vous retrouvez au tapis et Ganondorf repart à la poursuite de Zelda et Impa. Une fois que vous avez repris le contrôle de votre personnage sautez dans les douves du château, là où Zelda a jeté l'ocarina, plongez et ramassez l'ocarina du temps. Ce nouvel ocarina va remplacer celui que vous avez utilisé précédemment (vous conservez toutefois les chants appris), il a les mêmes propriétés que le précédent et permet en plus d'ouvrir la porte du temps. Au moment de récupérer cet ocarina, une vidéo se déclenche et Zelda vous apprend un nouveau chant, par télépathie, le chant du temps. Rentrez ensuite dans le château d'Hyrule.

Le château d'Hyrule

Direction tout de suite la place du marché, allez au fond à droite et rentrez dans la boutique. Vous voici chez le marchand de masques, discutez avec lui et acceptez de travailler pour lui : vous allez devoir vendre des masques et rapporter l'argent, vous toucherez au passage une commission. Prenez le premier masque, sortez de la boutique puis

du château. Retour sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Direction sud, traversez le petit pont et gravissez les escaliers menant au village Cocorico.

Le village Cocorico

Avancez dans le village et dirigez-vous au fond sur la gauche, vers le chemin menant au mont du péril. Enfilez alors le masque et parlez au garde. Satisfait, il vous achète le masque. Il est temps d'aller donner l'argent au marchand, quittez le village.

La plaine d'Hyrule

Direction nord, traversez le pont et retournez dans le château d'Hyrule.

Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, retournez dans la boutique pour donner l'argent au vendeur de masques. Satisfait, il vous remet un second masque à vendre. Sortez de la boutique puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez au sud-ouest maintenant, en direction de la forêt Kokiri.

La forêt Kokiri

Grimpez en hauteur sur le côté du village et rentrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

A l'entrée du labyrinthe tournez à gauche, enfiler le masque et discutez avec le petit monstre. Ce dernier achète votre masque. Ressortez ensuite des bois perdus.

La forêt Kokiri

Redescendez au village et retournez sur la plaine d'Hyrule pour ramener l'argent au vendeur.

La plaine d'Hyrule

Direction est, retournez dans le château (vous devez commencer à connaître le chemin depuis le temps).

Le château d'Hyrule

Retournez dans la boutique au fond de la place du marché, donnez l'argent au propriétaire et vous obtenez un troisième masque à vendre (notez au passage le profit que vous réalisez, de plus en plus élevé). Ressortez de la boutique et du château.

La plaine d'Hyrule

Rendez-vous de nouveau au village Cocorico, au sud du château.

Le village Cocorico

Allez au fond du village, sur la droite, et rentrez dans le cimetière. Enfilez le masque et allez parler au petit garçon, il

vous l'achète. Ressortez par la suite du cimetière, puis du village.

La plaine d'Hyrule

Descendez le long des petites marches, avancez et retournez encore au château pour ramener l'argent obtenu en vendant le masque.

Le château d'Hyrule

Direction la boutique du marchand et il vous remet un dernier masque à vendre. Ressortez de sa boutique et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Avancez au centre de la plaine, et examinez les alentours du Ranch Lon Lon. Vous allez apercevoir un sportif qui s'amuse à courir autour du ranch. Suivez-le et attendez qu'il se repose pour enfiler le masque du lapin et converser avec lui. Il vous achète alors votre masque pour 500 rubis ! Retournez au château pour achever votre quête des masques.

Le château d'Hyrule

Rendez-vous dans la boutique du marchand, donnez-lui son argent. Votre mission est accomplie, ce dernier vous remet en cadeau un masque : le masque de la vérité. Ce masque mystérieux va vous permettre de parler avec les pierres sacrées présentes dans le jeu afin d'obtenir quelques informations parfois amusantes et parfois terriblement intéressantes. Ressortez maintenant de la boutique puis du château.

La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure voici quelques actions à effectuer pour récupérer des bonus non négligeables. Direction sud-ouest tout d'abord, vers l'entrée du lac Hylia. Arrivé au niveau des barrières allez au centre du carré qu'elles décrivent, posez une bombe pour révéler une ouverture dans le sol. Glissez-vous dedans, parlez au marchand, vous récupérez ainsi un quart de coeur pour la modique somme de 10 rubis (malheureusement vous ne pouvez lui acheter qu'un seul quart de coeur).

Ressortez de la grotte, puis allez maintenant au sud-est de la plaine. Traversez le pont et montez au village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez directement au moulin, rentrez dedans et utilisez votre boomerang pour récupérer le quart de coeur. Puis ressortez du moulin, allez au cimetière (pendant la nuit) pour tuer une Skulltula en hauteur et prendre un autre emblème (toujours avec votre boomerang). Quittez maintenant le village.

La plaine d'Hyrule

La quasi totalité des actions effectueables sont faites, direction nord, au château d'Hyrule. Entrez dedans.

Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, et tournez à droite. Avancez en direction du temple du temps, entrez à l'intérieur. Avancez encore, placez-vous sur le symbole et jouez le chant du Temps. Vos trois émeraudes s'activent alors, et la porte de la salle du Temps s'ouvre. Entrez dans la nouvelle salle, et prenez l'épée posée. Une vidéo se déclenche, vous avez terminé la première partie de la quête. Vous rencontrez durant cette séquence un sage nommé Rauru, le gardien du temps de la lumière. Vous apprenez entre autre que vous allez devoir trouver 6 médaillons pour pouvoir accéder au château de Ganondorf (ce monstre contrôle Hyrule désormais et le monde court un grave danger). Rauru vous remet sans hésiter son médaillon. Les 5 autres se trouvent dans 5 temples différents : forêt, feu, eau, ombre et esprit. Une fois

que vous reprenez le contrôle de votre personnage, regardez dans votre inventaire : de nombreux objets ne sont plus utilisables, mais ne les jetez pas car vous pourrez bientôt aisément voyager dans le temps et donc redevenir de nouveau enfant. Sortez donc du temple du temps, une nouvelle surprise vous attend : la ville est entièrement dévastée. Quittez rapidement la ville, puis au niveau du pont-levis rentrez dans la pièce à votre gauche avant de sortir du château. Traversez la pièce avec la jarre et parlez à la personne présente. Il s'agit d'un collectionneur et il achète des esprits de fantômes. Ces fantômes sont au nombre de 10 et ils hantent la plaine d'Hyrule. Malheureusement vous aurez besoin d'un arc pour accomplir cette quête, nous y reviendrons donc plus tard. Ressortez de la pièce, direction la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez directement au centre de la plaine et entrez dans le Ranch Lon Lon.

Le Ranch Lon Lon

Avancez, parlez à Ingo et demandez à vous entraîner sur un cheval, cela vous coûtera 50 rubis. Payez puis, une fois au milieu des chevaux sortez votre ocarina et jouez le chant d'Epona. Le cheval nommé Epona se rapproche alors de vous, montez-le et prenez le temps de vous familiariser avec les commandes avant que le temps ne soit écoulé. Restez sur Epona et retournez parler à Ingo (bouton Z pour le cibler avant de lui parler). Ce dernier vous propose alors de participer à une course contre lui. Si vous le battez Epona deviendra votre cheval. Il n'y a pas de méthode particulière pour le battre, restez le plus près possible de l'enclos pour que la distance à parcourir soit la plus faible et utilisez les carottes à intervalle régulier pour donner à Epona de l'élan (attention toutefois à ne pas toutes les utiliser sinon Epona sera trop fatiguée et perdra de la vitesse, la défaite sera alors inévitable). Réessayez jusqu'à ce que la victoire soit vôtre. Une fois la course gagnée, mauvaise surprise, Ingo refuse de vous laisser partir et vous enferme dans la zone de course. Restez sur Epona, prenez de l'élan et foncez en direction du portail bloquant la sortie du ranch. Une scène se déclenche et Epona saute aisément par-dessus ce portail. Vous voici libre, et en compagnie d'Epona. Vous vous retrouvez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous l'avez compris Epona va vous être d'une aide précieuse. Grâce à elle vous allez pouvoir traverser le monde d'Hyrule beaucoup plus vite qu'avant. De plus si jamais vous vous éloignez trop d'elle jouez simplement le chant d'Epona et elle viendra rapidement vous rejoindre. Allez donc au village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez au fond à droite du village et parlez à la dame près des poules. Elle vous remet alors un oeuf. Attendez un jour pour le voir éclore puis rentrez dans la maison au centre du village. Vous apercevez Talon en train de dormir. Réveillez-le grâce au chant du coq, il retourne alors au Ranch Lon Lon. Faites de même, quittez le village.

La plaine d'Hyrule

Direction donc le ranch Lon Lon, Malon est rentré et tout a été remis dans l'ordre. Rentrez dans le ranch avec Epona.

Le Ranch Lon Lon

Tout va pour le mieux au ranch, vous pouvez désormais participer à un nouveau jeu. Il s'agit d'une course d'obstacles à faire avec Epona. Vous devez réaliser le parcours en moins de 50 secondes et Malon vous offrira un cadeau : une vache, elle vous attend dans votre maison dans la forêt Kokiri. Attention toutefois, pour gagner la course il va falloir faire preuve d'une grande dextérité. Utilisez les carottes aux moments propices, c'est à dire devant les grands obstacles pour donner à Epona l'élan nécessaire pour les franchir. De plus n'essayez pas de tricher en évitant certains obstacles, la course serait immédiatement perdue. Quittez ensuite ce ranch pour un certain temps.

La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure nous allons faire une quête pour récupérer la troisième épée du jeu (la seconde étant celle récupérée dans le temple du temps). Epona vous sera d'une grande aide dans cette quête, gardez-la toujours à proximité des lieux dans lesquels vous vous rendez. Rendez-vous tout d'abord au village Cocorico.

Le village Cocorico

Retournez au fond à droite du village, voir la dame qui vous a donné l'oeuf. Parlez-lui, vous lui montrez la cocotte et elle vous en remet une autre spéciale, de couleur bleue. Quittez le village ensuite.

La plaine Hyrule

Prenez la direction ouest avec Epona et retournez dans la forêt Kokiri.

La forêt Kokiri

Traversez la forêt, et grimpez vers le bois perdu. Rentrez dedans.

Les bois perdus

Allez de suite sur la gauche et montrez la cocotte bleue aux personnes. Ils vous l'échangent contre des champignons. Attention maintenant, le temps vous est compté pour ramener les champignons. Sortez des bois perdus.

La forêt Kokori

Redescendez vite dans le village et prenez la direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, direction le village Cocorico à toute vitesse.

Le village Cocorico

Allez rapidement au fond du village, sur la gauche et rentrez dans le magasin où sont vendues les potions (en haut des premiers escaliers) en passant par la porte de derrière. Vous parvenez ainsi à obtenir une mixture. Ressortez de la boutique puis du village Cocorico.

La plaine d'Hyrule

Retournez donc à la forêt Kokori pour ramener la mixture.

La forêt Kokori

Traversez le village et gagnez les bois perdus.

Les bois perdus

Avancez et tournez tout de suite à gauche. Apportez la mixture à la nouvelle personne présente près de la souche, vous obtenez en échange une scie. Vous pouvez maintenant quitter les bois perdus.

La forêt Kokori

Empruntez encore le chemin classique pour retourner sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction ouest pour atteindre la vallée G rudo. Infiltrez-vous dedans en restant sur Epona.

La vall e G rudo

Avancez un peu en chevauchant Epona, prenez de l' lan et sautez par-dessus le pont cass . Descendez ensuite de votre cheval et approchez-vous de l'homme sur la droite, pr s de la tente. Remettez-lui la scie et vous obtenez l' p e Biggoron. Malheureusement la qu te n'est pas encore finie, l' p e est cass e, il va falloir la faire r parer. Grimpez de nouveau sur Epona et quittez la vall e G rudo en faisant demi-tour.

La plaine d'Hyrule

De retour sur la grande plaine il est temps de vous diriger au mont du p ril. Passage obligatoire par le village Cocorico donc.

Le village Cocorico

Allez au fond   gauche du village, gravissez les deux escaliers et empruntez le sentier conduisant au mont du p ril.

Le mont du p ril

Grimpez le long de la montagne en suivant le sentier (arr tez-vous au passage devant la caverne Dodongo et utilisez le haricot magique qui a pouss  pour atteindre le quart de coeur en hauteur) jusqu'  atteindre le sommet. Vous rencontrez un Goron, h las bless  aux yeux par la derni re  ruption volcanique. Toutefois, si vous parvenez   le soigner, il r parera votre  p e, bonne nouvelle en perspective donc. Faites maintenant demi-tour au village Cocorico.

Le village Cocorico

De retour dans le village arr tez-vous   la boutique d'objets pour acheter une flamme bleue (300 rubis tout de m me !). Puis quittez le village en direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez tout de suite   l'ouest pour suivre la rivi re Zora.

La rivi re Zora

Remontez le long de la rivi re en utilisant le haricot magique qui a pouss  et p n trez dans le domaine Zora.

Le domaine Zora

Pas de temps   perdre, montez en haut du domaine et utilisez la flamme bleue achet e pr c demment pour d glacer le roi Zora. Il vous remet alors une tunique bleue, elle va vous permettre de rester sous l'eau.

Montrez-lui ensuite l'ordonnance que vous a donn  le Goron et le roi vous remet des yeux de crapauds. Attention le temps est d sormais compt , vous avez 3 minutes pour effectuer l' tape suivante. Redescendez vite en bas et sortez du domaine.

La rivi re Zora.

Sautez dans la rivi re et laissez le courant vous emporter pour atteindre la plaine d'Hyrule en un temps record.

La plaine d'Hyrule

Sortez vite de l'eau, montez sur Epona, direction le lac Hylia, au sud-ouest du monde d'Hyrule. Arrivé vers le lac sautez par-dessus les barrières avec Epona (accélérez avant le premier et entre les deux sauts).

Le lac Hylia

Une fois devant le lac tournez sur la droite, descendez sur la terre ferme et rentrez dans la petite maison. Donnez les yeux au savant et il crée le remède que vous convoitez. Seulement tout se complique, vous n'avez que 4 minutes pour rapporter le remède au Goron. Sortez du laboratoire, grimpez sur Epona et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez le plus rapidement possible en direction du village Cocorico. Utilisez pour cela les carottes afin de faire accélérer Epona. Attention toutefois à garder une carotte en réserve pour ne pas essouffler Epona.

Le village Cocorico

Ne perdez pas une seconde, gravissez les escaliers au fond à gauche et engagez-vous dans le sentier.

Le mont du péril

Grimpez le long du sentier sans perdre une seconde puis en haut donnez les gouttes au Goron (ciblez-le avant). Le Goron vous remercie chaleureusement et vous demande d'attendre 3 jours pour que vous ayez l'épée. Jouez donc le chant du soleil 6 fois pour que le temps passe plus vite, parlez de nouveau au Goron et montrez-lui le certificat. Il vous remet votre épée. Vous possédez maintenant l'épée la plus puissante du jeu, elle vous facilitera grandement la tâche. Un petit défaut toutefois, vous devez utiliser vos deux mains pour la contrôler ce qui signifie que vous ne pourrez utiliser de bouclier en même temps. Redescendez donc au village Cocorico.

Le village Cocorico

Reprenez un peu vos esprits et gagnez la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction du lac Hylia. Il reste 3 petites choses à effectuer avec de continuer la quête.

Le lac Hylia

Allez tout d'abord sur la gauche et retournez dans le stand de pêche. Demandez de pêcher à nouveau et vous constatez que les poissons eux-aussi ont grossi. Utilisez la même technique que celle employée étant jeune pour pêcher un gros poisson. Persévérez jusqu'à attraper un poisson d'au moins 20 livres, apportez-le au tenancier et vous obtenez le premier prix : l'écaille d'or. Cette écaille vous permet de plonger encore plus profondément que précédemment. Vous pouvez désormais quitter ce stand. Allez maintenant sur la droite du lac, près du laboratoire. Montez sur le haricot magique pour atteindre le toit de cette bâtisse, prenez le quart de coeur, redescendez puis entrez dedans. Avancez un peu et sautez dans l'eau. Plongez, touchez le fond du bassin (une musique retentit) puis remontez à la surface. Parlez au savant et il vous remet un quart de coeur pour vous féliciter de cet exploit. Sortez maintenant du laboratoire, remontez sur Epona et éloignez-vous du lac.

La quête du Temple de la Forêt

La plaine d'Hyrule

Il est maintenant temps de continuer votre aventure et d'aller dans le premier temple : le temple de la forêt. Malheureusement son accès vous est impossible sans un objet particulier : le grapin. Il vous faut donc le récupérer. Pour cela direction le village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez directement au fond à droite du village et rentrez dans le cimetière. Allez sur la gauche du cimetière et utilisez le haricot pour grimper sur la plate-forme en hauteur. Prenez le quart de coeur et redescendez. Puis approchez-vous de la seule tombe entourée de fleurs, poussez-la et une ouverture se dégage, sautez dans le passage. Vous rencontrez alors le fantôme d'Igor et êtes invités à faire un petit jeu : le but est de suivre le fantôme, de vous laisser distancer et sans vous perdre dans le labyrinthe. Si vous parvenez à la suivre jusqu'au bout du labyrinthe il vous remettra un prix : le grappin. Cette arme va vous permettre d'atteindre des lieux normalement inaccessibles. Il s'agit aussi d'une arme de combat, elle vous servira parfois sous l'eau. Avancez ensuite pour sortir de cet endroit mais vous vous retrouvez bloqués par un énorme bloc de couleur bleue. Sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour faire disparaître ce bloc. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, la sortie vous conduit dans le moulin. Descendez en bas du moulin et parlez à l'homme qui joue de la musique. Puis sortez votre ocarina et il va vous apprendre un nouveau chant : le chant de la Tempête. Sortez du moulin et quittez le village Cocorico, vous êtes prêts pour vous rendre dans le temple de la forêt.

La plaine d'Hyrule

Le temple de la forêt se trouve au niveau du bosquet sacré, direction donc tout d'abord la forêt Kokori.

La forêt Kokori

Une mauvaise surprise vous attend, votre village natal est rempli de monstres. Tuez-les au passage et pensez à acheter quelques potions et à récupérer vos points de vie puis grimpez en haut du village et entrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Empruntez le même chemin que celui parcouru étant jeune pour vous rendre au bosquet sacré. Près de l'entrée du bosquet vous attend Mido, il refuse de vous laisser passer. Sortez alors votre ocarina et jouez le chant de Saria; vous pouvez alors passer, avancez un peu pour atteindre le bosquet sacré.

Le bosquet sacré

Avancez à travers le bosquet tout en détruisant les ennemis bloquant votre route puis, arrivé au fond du bosquet, un ennemi plus coriace vous attend. N'essayez pas encore de le tuer, avancez un peu en sa direction en évitant ses vagues d'énergie puis utilisez votre grappin pour l'immobiliser. Passez alors derrière lui le plus vite possible et continuez votre route. Vous atteignez ainsi le fond du bosquet sacré. Gravissez alors les quelques marches, une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apprenez le chant de la Forêt. Ce chant sera très utile car il vous permettra par la suite de vous téléporter devant l'entrée du temple de la forêt (c'est à dire là où vous vous trouvez). Après la petite vidéo sortez votre grappin et visez la branche en hauteur.

Le temple de la forêt

Grimpez le long des vignes sur la gauche puis avancez le long des branches. Ouvrez le coffre au bout et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour en bas des vignes et ouvrez la porte pour rentrer dans le temple proprement dit. Avancez un peu, tuez la skulltula et franchissez la nouvelle porte. Vous arrivez dans la pièce centrale du temple. Après la petite séquence vidéo traversez la salle et ouvrez la porte en face de vous. Avancez dans le petit couloir, tuez la Skulltula et passez dans la pièce suivante. Éliminez les adversaires, prenez la petite clé et faites demi-tour dans la salle principale de ce temple. Approchez-vous maintenant du gros bloc bleu, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour le faire disparaître. Franchissez la porte ainsi accessible. Avancez un peu dans la zone suivante, approchez-vous du mur couvert de vignes sur la droite et tuez les Skulltulas à l'aide de votre grappin. Puis grimpez le long de ces vignes pour atteindre la porte située tout en haut. Continuez votre progression, éliminez la Skulltula et récupérez la carte du donjon dans le coffre. Passez dans la salle suivante, localisez l'objet blanc sur la droite, visez-le avec votre grappin et tirez. Votre grappin s'accroche ainsi à l'objet et vous êtes tirés près de ce dernier. Actionnez ainsi l'interrupteur pour vider l'eau de la pièce. Puis descendez dans la zone auparavant remplie d'eau, avancez un peu et

récupérez la nouvelle petite clé. Faites maintenant demi-tour dehors, redescendez en bas de la vigne et retournez dans la pièce centrale du donjon.

Avancez vers la porte sur le côté gauche de la salle et utilisez une de vos petites clés pour l'ouvrir (il vous reste normalement 2 petites clés encore, si ce chiffre est supérieur à celui du nombre de clés que vous possédez dans le jeu alors n'allez pas plus loin et relisez le début du guide de ce temple). Poussez ensuite le bloc bleu au niveau inférieur et poussez-le encore en suivant les flèches marquées sur le sol. Arrivé à un certain niveau, vous ne pourrez plus pousser ce bloc, contournez-le donc pour aller sur sa gauche et poussez-le de nouveau. Grimpez ensuite dessus pour atteindre le niveau supérieur et poussez le bloc rouge de façon à vous trouver entre lui et le mur. Redescendez ensuite au niveau en dessous, une échelle est dégagée, gravissez-la. Poussez ensuite le bloc rouge contre le mur, redescendez, puis remontez sur le bloc bleu. Avancez ensuite en direction du bloc rouge, poussez-le jusqu'à ce qu'il soit bloqué puis grimpez dessus. Déverrouillez la porte avec une nouvelle petite clé et franchissez-la. Vous voici dans un couloir quelque peu tortueux, traversez-le et ouvrez la nouvelle porte grâce à une petite clé. Éliminez les deux ennemis dans la salle suivante, une plate-forme descend alors et deux autres monstres similaires au premier vous attaquent, envoyez-les dans l'autre monde en les tuant tous les deux en même temps sinon vous ne parviendrez jamais à vous en débarrasser. Ouvrez ensuite le coffre apparu : vous obtenez l'arc, une arme très utile étant donné sa puissance, sa précision, et le peu de risques que vous prenez en tirant sur un adversaire au loin. Un petit inconvénient toutefois, il vous faut des munitions, à savoir les flèches et elles ne sont pas gratuites. Franchissez donc la nouvelle porte et vous arrivez dans un couloir avec un escalier. Avancez un peu et vous voyez un fantôme apparaître sur un tableau accroché au mur, malheureusement il disparaît très vite. Voici quelques explications : ce couloir est formé de trois niveaux avec à chaque niveau un tableau. Et la forme du fantôme apparaît dans ces tableaux à tour de rôle (vous devez toutefois vous approcher du tableau où se situe le fantôme pour qu'il disparaisse et réapparaisse quelques secondes plus tard dans un autre tableau), l'objectif est donc d'être assez rapide pour avoir le temps de décocher une flèche sur le fantôme avant qu'il ne disparaisse. Dès que vous avez réussi trois fois l'opération (une pour chaque tableau) le fantôme apparaît, exterminiez-le puis prenez le compas dans le coffre qui apparaît. Faites ensuite demi-tour dans la zone précédente et combattez le fantôme comme précédemment (tableaux puis corps à corps). Vous récupérez alors une petite clé. Puis traversez dans l'autre sens le couloir tortueux et arrêtez-vous dans la salle après le couloir. Sortez votre arc et tirez sur l'oeil gris en hauteur contre le mur, un mécanisme se déclenche et le couloir devient droit. Traversez-le encore puis continuez votre progression, sautez sur la plate-forme voisine et ouvrez le gros coffre. Vous obtenez la clé du boss. Il existe ce type de clé dans chaque temple, elle permet d'ouvrir la porte de la salle du boss, il est donc indispensable de la posséder. Laissez-vous tomber au niveau inférieur, éliminez les ennemis et franchissez la porte. Avancez un peu, tuez la plante et ouvrez la première porte à droite. Avancez dans la nouvelle salle et attaquez-vous au monstre : frappez-le quand il n'est pas vert, puis à sa mort il se décompose en trois monstres identiques si ce n'est qu'ils sont plus petits. Tuez-les rapidement (si vous attendez trop longtemps ils fusionneront et reconstitueront le monstre d'origine). Prenez ensuite la petite clé et sortez de la salle. Franchissez maintenant la porte juste à droite, avancez jusqu'à vous retrouver dans la salle devant le couloir tortueux (actuellement droit). Sortez votre arc et tirez de nouveau sur l'oeil, le couloir se retord, traversez-le. Retournez ensuite là où vous avez éliminé le second fantôme et débloquez la porte. Avancez un peu, approchez-vous de l'interrupteur glacé et utilisez le feu de Din. Puis actionnez-le et ressortez de cet endroit. Retournez au niveau du couloir tortueux, et laissez-vous tomber dans le passage ouvert. Vous arrivez dans une grande salle assez dangereuse. Traversez-la en vous plaçant dans les différents petits trous au moment où le plafond descend. Puis actionnez l'interrupteur, continuez votre chemin et vous arrivez devant un nouveau tableau avec un fantôme, éliminez-le. Des blocs tombent alors du plafond et vous avez une minute pour reconstituer une image en les arrangeant, cette épreuve n'a rien de difficile car le puzzle ne comporte que quatre pièces. Ceci étant fait, débloquez la nouvelle porte, franchissez-la et laissez-vous tomber dans le trou.

Vous arrivez au centre de la salle principale du temple et vous allez devoir combattre un quatrième et dernier fantôme. Ce dernier est particulier puisqu'il se dédouble deux fois et les quatre fantômes donc tournent autour de vous et passent à l'attaque au bout de quelques secondes. Le but est donc de trouver le bon fantôme, et de lui décocher une flèche pour le tirer avant qu'il ne vous touche. Répétez cela cinq fois pour l'éliminer, et l'ascenseur au centre de la pièce remonte. Empruntez-le pour gagner le niveau inférieur. Vous arrivez ainsi dans une pièce circulaire, utilisez le mécanisme au centre pour faire tourner la salle et entendre différents endroits. Vous pourrez ainsi récupérer différents bonus et l'un de ces endroits révèle l'accès à la salle du boss. Utilisez la grande clé pour débloquer la porte, franchissez-le puis gravissez les escaliers. Avancez un peu dans la pièce circulaire, l'issue se ferme, il va vous falloir affronter le boss de ce temple : le spectre de Ganondorf. Le combat va se dérouler en deux parties : regardez autour de vous, différents tableaux identiques ornent la salle. Le spectre de Ganondorf va créer une illusion et va apparaître dans deux de ces tableaux. Vous le verrez se déplaçant dans le paysage et vous fonçant dessus. A vous de trouver dans quel tableau se situe le vrai spectre (une chance sur deux) et tirez-lui dessus avec l'arc pour le toucher. Si vous vous trompez de tableau

il sera alors très difficile d'éviter son attaque. Répétez cela pour le toucher plusieurs fois jusqu'à ce qu'il sorte des tableaux. Il est en hauteur et vous envoie une boule de lumière. Utilisez votre épée pour lui renvoyer la boule de lumière, puis il la contre et vous la renvoie, etc... faites cela jusqu'à ce qu'il loupe la boule de lumière. Elle le touche alors, il tombe sur le sol, courez alors vers lui et donnez-lui le plus de coups d'épée possible. Répétez cette opération pour anéantir le spectre. Prenez ensuite la réserve de vie supplémentaire et quittez le temple via le téléporteur. Petite vidéo (vous obtenez le médaillon de la forêt) et vous voici de retour au bosquet sacré.

Le bosquet sacré

Traversez le bosquet en utilisant votre arc pour faire mordre la poussière à tous vos ennemis, vous arrivez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Avancez un peu et tournez à gauche pour vous perdre. Vous reprendrez ainsi le contrôle de votre personnage à l'entrée des bois perdus et éviterez ainsi de les traverser. Sortez des bois perdus.

Le village Kokiri

Prenez un peu de temps dans le village pour reprendre des forces, utilisez le haricot magique pour atteindre une Skulltula d'or, tuez-la et prenez son emblème. Direction la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous êtes désormais en possession de l'arc et allez pouvoir chasser les 10 fantômes présents dans cette plaine. Malheureusement vous ne possédez que 3 bouteilles et chaque bouteille ne peut contenir qu'un esprit, il faudra donc retourner voir le marchand de temps en temps et vendrez les esprits. Utilisez bien entendu votre arc en restant sur Epona afin de chasser les fantômes, voici les emplacements des 10 fantômes, persévérez pour les faire apparaître (si vous manquez de flèches allez au village Cocorico pour en acheter) : près de l'arbre devant l'entrée du ranch Lon Lon - au niveau de la vallée Gérudo, là où la route se sépare en de multiples chemins - au sud-ouest du ranch Lon Lon, près d'un gros rocher en forme de boule - à droite du pont menant au village Cocorico - au nord-ouest de la plaine, sur le petit morceau de terre isolé par la rivière - au nord du château d'Hyrule, près des arbres - à l'ouest du château d'Hyrule, au niveau de la pancarte indiquant la direction du ranch Lon Lon - à l'est du ranch Lon Lon, à côté du long mur en pierres - à l'est de la vallée Gérudo, à côté de l'arbre isolé. Une fois les derniers fantômes tués allez vendre leurs esprits chez le marchand habituel.

Le château d'Hyrule

Les derniers esprits de ces fantômes vendus, vous récupérez une quatrième et dernière bouteille, sortez de la boutique du marchand, allez sur la place du marché, puis dans le temple du temps. Allez au fond du temple et Sheik vous attend. Il vous apprend alors le Prélude de la Lumière. Ce chant va vous permettre de vous téléporter dans le temple du Temps quand vous le souhaitez afin de gagner un maximum de temps. Vous pouvez ensuite quitter le temple, retournez sur la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple du Feu

La plaine d'Hyrule

La quête peut se poursuivre, en route pour le village Cocorico. Allez directement au fond du village, à gauche et engagez-vous sur le passage menant au mont du péril.

Le mont du péril

Gravissez le mont tout en prenant garde aux nombreuses araignées, puis entrez dans le village Goron.

Le village Goron

A votre arrivée le village est vide, il n'y a plus aucun habitant, enfin presque. Descendez d'un niveau dans le village et vous retrouvez un Goron déjà rencontré étant jeune : il s'agit du Goron qui s'amuse à se mettre en boule et à faire le tour de l'étage en continu. Utilisez des bombes comme la première fois pour le stopper, parlez-lui et répétez cela jusqu'à ce qu'il se rappelle de vous. Il vous remettra alors la tunique rouge, cette tunique va vous immuniser contre les chaleurs extrêmes (comme dans le volcan). Descendez ensuite en bas du village et entrez dans la pièce au fond (là où se trouvait Darunia auparavant). Poussez alors la statue près du mur pour dégager un passage, enfiler la tunique rouge puis empruntez ce chemin. Vous arrivez ainsi directement dans le cratère du volcan.

Le cratère du volcan

Avancez un peu et utilisez votre grappin sur le pont détruit pour franchir le gouffre. Une vidéo se déclenche ensuite, Sheik apparaît et vous enseigne le Boléro du Feu. Ce chant va vous permettre comme vous vous en doutez de vous téléporter à l'entrée du temple du feu. Continuez ensuite votre progression puis arrivé au niveau du puits, descendez le long de l'échelle. Avancez dans le tunnel, vous entrez dans le temple du feu.

Le temple du feu

Avancez dans la première salle de ce temple, tuez les chauves-souris en hauteur grâce à votre arc puis gravissez le court escalier. Tournez ensuite sur la gauche, et ouvrez la porte. Petit dialogue avec Darunia, chef Goron qui vous explique que les Gorons sont enfermés dans ce temple, il va vous falloir les libérer. Avancez sur la gauche de la salle, et gagnez l'interrupteur. Actionnez-le pour libérer un premier Goron prisonnier, parlez-lui puis vous obtenez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la première salle du donjon, avancez et déverrouillez la porte (à droite des escaliers donc) avec la clé récupérée précédemment. Franchissez la porte, avancez le long de la salle puis au bout, tournez à droite. Posez une bombe contre le mur là où il est de forme différente, l'explosion dégage une porte. Ouvrez-la, avancez un peu et libérez le Goron, puis prenez la clé dans le coffre après avoir dialogué avec ce Goron. Faites demi-tour dans la grande salle avec le pont et allez sur la gauche. Franchissez l'autre porte, libérez le Goron et prenez la petite clé. Retour dans la grande salle, ouvrez la porte au bout du pont à l'aide d'une clé, puis franchissez le puits de lave dans la pièce suivante, et grimpez le long du grillage. Faites ensuite tomber le bloc sur le puits de lave, attendez que le bloc soit propulsé pour sauter dessus et l'utiliser pour atteindre l'étage supérieur. Déverrouillez la porte, avancez puis grimpez le long des plates-formes sur le côté, sautez du côté de l'interrupteur gris en forme de diamant. Poussez ensuite le bloc pour le faire tomber, descendez le rejoindre et poussez-le aussi loin que vous le pouvez. Grimpez alors dessus. Une fois en hauteur sortez une bombe et jetez-la sur l'interrupteur gris en dessous de vous. Les gerbes de feu vous empêchant de gravir le grillage disparaissent un court instant, profitez-en pour grimper très rapidement le long de ce grillage. Puis ouvrez la porte en hauteur, allez sur la gauche et avancez jusqu'à la prison du Goron. Libérez-le, puis prenez la petite clé après avoir discuté avec lui. Allez ensuite du côté opposé de la salle tout en évitant les obstacles et délivrez un nouveau Goron (pensez à prendre la clé au passage). Allez ensuite sur la droite pour atteindre une porte fermée, utilisez une clé pour l'ouvrir et franchissez-la. Traversez la pièce suivante en prenant garde à ne pas tomber (si vous tombez vous devrez tout refaire depuis le début) et à ne pas vous faire rattraper par le mur de feu, puis prenez la carte dans le coffre. Franchissez la porte et vous revoilà dans une salle bien connue, traversez-la en hauteur et ouvrez la porte de l'autre côté. Avancez encore un peu, et Navi se dirige vers une plate-forme en hauteur pourtant inaccessible. Sortez votre ocarina et jouez le chant de l'épouvantail apprenti étant petit au lac Hylia. Un épouvantail apparaît alors sur la plate-forme en question, utilisez votre grappin dessus pour le rejoindre. Dirigez-vous ensuite sur la plate-forme présentant une faille, et posez une bombe à cet endroit. Sautez dans l'ouverture dégagée, délivrez le Goron et prenez la clé, puis grimpez le long du grillage. En hauteur sautez sur la plate-forme présentant un interrupteur et actionnez-le. Une grille s'ouvre, dirigez-vous vers cette dernière et libérez encore un Goron (puis prenez la clé comme d'habitude). Laissez-vous tomber par la suite pour rejoindre la pièce dans laquelle vous avez récupéré la carte du donjon. Empruntez la porte sur le côté, avancez sur la droite le long du mur, ouvrez la porte suivante et prenez le compas. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle, allez sur la gauche et franchissez la porte fermée après l'avoir déverrouillée. Traversez le couloir sans vous soucier du Goron, actionnez l'interrupteur et courez en direction de la porte. Utilisez une bombe devant la porte pour la détruire (il s'agit en fait d'une fausse porte, c'est un ennemi "déguisé" en porte) puis ouvrez la porte suivante. Éliminez le gros monstre en utilisant des bombes pour le stopper puis votre épée, et passez dans la nouvelle pièce. Grimpez le long de la grille, placez-vous face à l'interrupteur, jetez une bombe dessus pour l'actionner et, ceci étant fait, grimpez

rapidement le long de la grille suivante avant que les gerbes de feu ne soient réactivées. Arrivé dans la salle suivante actionnez l'interrupteur et courez très vite le long du petit chemin circulaire pour atteindre le coffre. Ouvrez-le, vous récupérez une nouvelle arme : le marteau. Cette arme a de nombreuses utilisations possibles : vous pouvez attaquer des ennemis, casser des rochers ainsi que le sol à certains endroits. Retournez au niveau de l'interrupteur et utilisez votre marteau sur le petit bloc; passez par l'ouverture. Utilisez de nouveau votre marteau pour casser la statue dans la zone suivante et franchissez la porte qui était camouflée derrière. Avancez tout en détruisant les blocs et en tuant les chauves-souris (avec l'arc et non pas le marteau), un escalier se forme. Placez ensuite une caisse sur l'interrupteur en bas, puis franchissez la porte. Utilisez encore votre marteau sur un bloc pour révéler un passage, puis encore un et passez dans la salle suivante. Jouez le chant du Temps à l'ocarina pour faire apparaître un bloc bleu, montez dessus et gagnez l'interrupteur. Donnez un coup de marteau pour l'actionner et le Goron dans la salle est libéré. Descendez le rejoindre, prenez la clé. Faites maintenant demi-tour pour retourner à l'entrée du temple. Détruisez la statue à droite des escaliers avec votre marteau, avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les ennemis et continuez votre progression. Éliminez le nouveau monstre comme précédemment puis actionnez l'interrupteur dans la salle suivante grâce à votre marteau, le dernier Goron est libéré. Allez ensuite ouvrir le coffre accessible, prenez la clé du boss et ouvrez la porte en question de l'autre côté de la salle. Vous arrivez ainsi face au boss de ce temple, un terrible dragon par sa taille mais très facile à anéantir. Restez sur la plate-forme en prenant garde à ne pas marcher sur la lave, attendez que le dragon se prépare à surgir de la lave (l'endroit où il va sortir est facilement repérable : fumée...) et courez l'attendre là où il va apparaître. Sortez votre marteau et frappez-le dès qu'il sort. Donnez-lui ensuite le plus de coups d'épée possible et répétez cela jusqu'à ce que le dragon change de stratégie. Le dragon s'envole alors et fait ébouler une partie du toit, évitez donc les blocs (fiez-vous à leurs ombres pour les éviter), attendez qu'il redescende et répétez la stratégie précédente jusqu'à sa mort. Prenez la nouvelle réserve de vie et quittez ce temple. Petite vidéo, vous obtenez le médaillon du temple. Sortez ensuite du temple du feu.

Le cratère du volcan

De retour dans le cratère du volcan, allez dans la partie en face de l'entrée du temple du feu, utilisez le haricot pour atteindre un quart de cœur, puis localisez la grotte dont l'entrée est bouchée par de gros rochers (incassables en utilisant des bombes). Utilisez alors votre marteau pour détruire ces rochers et rentrez dans la grotte. Sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît alors, elle vous double vos points de magie et restaure vos points de vie si nécessaire. Ressortez de cette grotte, puis du cratère du volcan par le même chemin que celui emprunté pour y entrer. Vous revoici au village Goron.

Le village Goron

Il n'y a plus rien à faire dans ce village, remontez en haut (arrêtez-vous dans la boutique pour faire quelques emplettes si besoin est) et sortez-en.

Le mont du péril

Redescendez simplement le long du sentier pour arriver au village Cocorico.

Le village Cocorico

Traversez le village sans vous arrêter, direction la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple de l'Eau

La plaine d'Hyrule

Inutile de remonter sur Epona, allez à l'ouest et rentrez en suivant le cours de la rivière.

La rivière Zora

Avancez un peu, grimpez sur le haricot et laissez-vous porter jusqu'à l'entrée du domaine. Une fois arrivé devant, rentrez-y.

Le domaine Zora

Montez simplement en haut du domaine, enfillez la tunique bleue et rendez-vous dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Avancez au fond de la fontaine, et grimpez sur le premier iceberg que vous croisez. Continuez ensuite votre progression en sautant d'iceberg en iceberg, et prenez le quart de coeur au milieu du parcours. Arrivé au niveau du dernier iceberg rentrez dans la caverne de glace.

La caverne de glace

Vous voici dans un petit donjon, avancez dans le couloir, exterminatez les trois ennemis et franchissez la porte qui se débloque, vous arrivez dans une grande salle. Localisez les cinq rubis en argent dans la salle et prenez-les (pour attraper celui en hauteur il vous faut sauter du haut de la plate-forme voisine). Une porte s'ouvre alors, passez par l'ouverture. Avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les adversaires et grimpez le long de la plate-forme conduisant à la gigantesque flamme bleue puis utilisez cette flamme pour remplir vos bouteilles de mini-flammes bleues. Redescendez en bas de la salle puis retournez dans la zone précédente. Repérez les blocs de glace rouges et faites fondre celui à votre gauche en utilisant une flamme bleue. Avancez ensuite dans le passage, prenez le compas dans le coffre et le quart de coeur (en faisant fondre de nouveaux blocs de glace). Remplissez ensuite vos bouteilles avec la flamme bleue voisine, et faites demi-tour dans la salle où se trouve l'entrée de ce passage. Utilisez alors une nouvelle flamme bleue pour faire fondre l'autre bloc de glace et suivez le chemin accessible. Une fois dans la pièce suivante éliminez les chauves-souris et servez-vous du bloc présent dans la salle pour atteindre les quatre rubis en hauteur (vous pouvez le pousser, mais attention à la pousser contre des obstacles car seul, le bloc ne s'arrête pas sur la glace), le dernier rubis se trouve derrière un mur de glace (utilisez une flamme bleue). Une fois les cinq rubis en poche utilisez encore le bloc pour atteindre le passage sur la gauche de la salle. Utilisez encore quelques flammes bleues pour vous frayer un passage et ouvrez la porte. Vous arrivez déjà au bout de ce petit donjon, un loup vous attaque. Utilisez simplement votre épée pour l'anéantir en très peu de coups (grâce à l'épée Biggoron bien sûr), un coffre apparaît, ouvrez-le et vous trouvez les bottes en fer. Ces bottes vont être nécessaires pour visiter le temple suivant, le temple de l'eau, car elles vont vous permettre de rester au fond de l'eau (pensez bien évidemment à garder la tunique bleue pour pouvoir respirer sous l'eau). Puis une vidéo se déclenche et Sheik vous enseigne un nouveau chant : la Sérénade de l'eau. Ce chant va vous permettre de vous téléporter quand bon vous semble à l'entrée du temple de l'eau. Passez ensuite par la seule ouverture possible pour quitter cette caverne, vous êtes de retour dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Prenez vos bottes en fer et sautez dans l'eau. Marchez jusqu'au fond de la fontaine et prenez le quart de coeur. Quittez ensuite vos bottes pour remonter à la surface de l'eau. Grimpez maintenant sur un iceberg, sortez votre ocarina et jouez la Sérénade de l'eau, téléportation au lac Hylia, devant l'entrée du temple de l'eau.

Le lac Hylia

Le lac est asséché et l'accès au temple de l'eau, situé au fond de ce lac est possible. Enfillez les bottes de fer, vérifiez que vous portez bien la tunique bleue et sautez dans le bassin. Avancez au fond de l'eau jusqu'à la porte, sortez votre grappin et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir l'entrée du temple. Entrez dedans.

Le temple de l'eau

Une fois dans le temple retirez vos bottes afin de remonter à la surface. Sortez de l'eau et avancez, vous voici en hauteur, dans la salle principale de ce temple. Chaussez de nouveau vos bottes de fer et sautez dans l'eau pour atteindre le fond de la salle. Une fois au fond allez sur la droite et empruntez le petit passage. Vous retrouvez cette chère princesse Ruto qui a encore fait des siennes, et elle ne compte pas une fois de plus vous laisser s'approcher

d'elle. Elle fuit à la surface de la salle, enlevez vos bottes de fer et suivez-la. Sortez de l'eau, avancez un peu vers le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Le niveau de l'eau baisse alors. Franchissez la porte en face de vous, exterminatez les ennemis dans la nouvelle salle et prenez la carte du donjon dans le coffre. Ressortez de la pièce et sautez dans le trou (là où l'eau a disparu), la chute est longue mais vous ne perdez aucun point de vie. Repérez les torches en bas et allumez-les en faisant le feu de Din. Franchissez la nouvelle porte, éliminez les quelques ennemis, emparez-vous de la clé dans le coffre puis ressortez de cette salle. Retournez dans la pièce principale du temple, avancez vers le pilier, grimpez légèrement en hauteur et poussez le bloc jusqu'à le faire tomber. Sauter ensuite dans l'ouverture ainsi dégagée, enfiler les bottes de fer pour couler. Avancez le long du passage sous-marin puis au bout retirez vos bottes. Une fois à la surface, actionnez l'interrupteur avec votre grappin, pour faire apparaître une petite plate-forme. Utilisez-la pour sortir de l'eau, puis ouvrez la porte. Avancez un peu, reprenez les bottes de fer et sautez dans l'eau. Localisez l'interrupteur en forme de diamant dans la gueule de la sculpture d'un dragon, actionnez-le avec votre grappin et passez rapidement par l'ouverture qui se dégage (attention, il est nécessaire de faire très vite, utilisez donc le grappin très près de l'ouverture qui sera dégagée une fois l'interrupteur actionné). Avancez un peu, prenez la petite clé et faites demi-tour. Utilisez encore le grappin pour réouvrir le passage, retournez dans le bassin et remontez à la surface. Ressortez de la salle, enfiler les bottes et traversez de nouveau le petit passage. Au bout quittez les bottes pour gagner la surface, vous revoilà dans la salle principale du temple. Sortez de l'eau et examinez le pilier au centre pour localiser une porte. Déverrouillez-la puis ouvrez-la. Une fois à l'intérieur du pilier, regardez en hauteur pour apercevoir une cible. Utilisez votre grappin dessus pour grimper à l'étage supérieur. Placez-vous devant le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda à l'ocarina pour faire grimper légèrement le niveau de l'eau dans la pièce. Sauter ensuite dans l'eau, chaussez les bottes de fer pour couler et passez par l'ouverture dans le sol (le bloc la bloquait mais la hausse du niveau de l'eau a fait s'élever ce bloc car il flotte). Avancez le long du passage sous-marin et, arrivé dans une petite salle, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour ouvrir une grille en hauteur. Des ennemis tombent alors dans la salle, éliminez-les grâce au grappin. Passez par la suite via l'ouverture dégagée (enlevez les bottes), sortez de l'eau et prenez la petite clé dans le coffre. Faites maintenant demi-tour dans la salle du pilier, sortez de l'eau et passez par la porte. Vous revoilà dans la salle principale, chaussez les bottes de fer, sautez dans l'eau et retournez là où vous avez rencontré la princesse Ruto. Enlevez les bottes pour gagner la surface de l'eau, puis sortez-en. Utilisez une bombe contre le mur fissuré pour le détruire, avancez un peu, prenez la clé et rebroussez chemin dans la salle principale du donjon. Remontez à la surface et faites le tour de la surface pour localiser un passage avec une cible au-dessus. Utilisez votre grappin sur cette cible pour sortir de l'eau et retomber à l'entrée du passage en question. Avancez dans le passage puis continuez votre progression en utilisant le grappin sur les cibles. Au bout du chemin approchez-vous du coffre encerclé par un rideau de l'eau, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour désactiver le rideau d'eau, et ouvrez vite le coffre : vous récupérez le compas. Demi-tour de l'autre côté du passage, dans la salle principale du temple. Retournez dans l'eau et faites le tour de la salle pour localiser une porte fermée à clé. Ouvrez-la et rentrez dans la nouvelle pièce. Faites le ménage en tuant les araignées, placez-vous sur le petit gisement d'eau et utilisez votre grappin pour actionner l'interrupteur. L'intensité du gisement augmente alors et vous vous élevez à l'étage supérieur. Vous revoilà encore au niveau de la salle principale, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce. Le niveau de l'eau augmente, franchissez ensuite la porte, allez sur la droite, et tirez le bloc rouge jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Faites maintenant demi-tour dans la salle principale, traversez-la et franchissez la porte de l'autre côté. Vous voici dans une salle assez étrange, avancez le long des quelques plates-formes pour vous retrouver à l'endroit le plus bas de la salle. Utilisez alors votre grappin en face pour grimper de plate-forme en plate-forme le plus vite possible car ces plates-formes descendent inévitablement. Une fois en haut vous avez franchi la pièce, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une nouvelle salle assez complexe. Éliminez les ennemis et élevez le niveau de l'eau (en tirant sur l'interrupteur avec le grappin) pour atteindre la plate-forme en face. Baissez ensuite le niveau de l'eau, continuez votre progression et répétez cela jusqu'à arriver à la dernière plate-forme. Placez-vous alors sur la tête du dragon abaissée, et actionnez alors l'interrupteur. La tête du dragon s'élève alors, et vous aussi par la même occasion. Une fois en haut ouvrez la porte, tuez les monstres et franchissez la nouvelle porte. Vous voici à l'extérieur, dans une salle assez étrange. Avancez pour atteindre l'issue mais cette dernière est bloquée. Faites alors demi-tour sur le petit morceau de terre, et votre ombre vous attend et vous allez devoir la combattre (tiens petit clin d'oeil à Zelda Adventure of Link sur Nintendo). Utilisez votre marteau pour la terrasser en quelques coups, le combat est vraiment facile. Cet ennemi vaincu retournez là où la porte était bloquée, vous pouvez désormais l'ouvrir. Ouvrez le coffre dans la salle, et vous obtenez le super-grappin. Ce super-grappin constitue en fait une amélioration du grappin original puisque la chaîne en est deux fois plus longue. Avancez ensuite près du bloc bleu et jouez le chant du temps pour le faire disparaître. Sauter dans le trou et vous tombez au bord d'une rivière à fort courant. Suivez son cours tout en évitant les tourbillons et arrivé au niveau d'un grand virage sur la droite, allez sur la gauche là où la rivière est plus calme, positionnez-vous sur le bord de cette dernière et utilisez votre arc pour décocher une flèche sur

l'interrupteur en forme d'oeil. Un passage s'ouvre alors, utilisez votre grappin sur le coffre pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez une nouvelle petite clé. Sautez ensuite dans le trou au-delà de ce coffre, vous revoilà en terrain conquis, retournez dans la salle principale de ce donjon. Enfilez les bottes de fer pour retourner au fond de la salle, allez dans le passage à droite et enlevez les bottes pour remonter à la surface. Jouez encore une fois la berceuse de Zelda près du symbole de la Triforce. Sautez ensuite en bas du passage, retournez dans la salle principale, rentrez dans le pilier, grimpez en hauteur en utilisant le super-grappin puis jouez de nouveau la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce présent. Sortez ensuite du pilier, faites le tour de la salle pour repérer une grille fermée. Visez l'interrupteur au-dessus et décochez une flèche pour l'actionner. La grille s'ouvre, sortez votre super-grappin et tirez sur la cible à l'intérieur du passage ouvert. Vous parvenez ainsi à rentrer dans ce passage avant que la grille ne se referme. Avancez un peu, poussez le bloc le plus loin possible, engouffrez-vous dans le petit chemin dégagé et prenez la clé dans le coffre. Puis faites demi-tour dans la salle principale du temple. Chaussez vos bottes et sautez dans l'eau. Une fois au fond de l'eau allez au nord et passez par l'ouverture. Puis remontez à la surface, utilisez votre super-grappin pour sortir de l'eau et franchissez la porte. Éliminez les ennemis, sautez dans l'eau et prenez les bottes en fer pour atteindre le passage en profondeur. Avancez puis au bout de ce chemin enlevez les bottes de fer. Ouvrez la porte, exterminatez les monstres et placez des bombes sur les murs à gauche et à droite pour révéler un passage avec un bloc. Allez sur la gauche du bloc et tirez-le au maximum. Passez ensuite de l'autre côté pour atteindre l'autre côté du bloc et poussez-le. Ce dernier tombe alors dans l'eau et actionne un interrupteur. Le niveau de l'eau augmente alors et vous pouvez accéder à une issue en hauteur. Ouvrez la porte, tuez les araignées au loin et utilisez les jets d'eau pour traverser la salle. Franchissez la porte et vous arrivez dans une pièce dangereuse. Avancez un peu et approchez-vous de l'endroit d'où viennent les boulets. Arrivé à cet emplacement enfiler les bottes de fer pour aller sous l'eau, avancez le long du tunnel puis remontez à la surface en enlevant les bottes. Débloquez la porte et ouvrez-la. Ouvrez ensuite le gros coffre et vous récupérez la clé de la salle du boss. Demi-tour désormais, retournez dans la salle principale (accessible depuis la salle où se trouvent les boulets). Allez au fond à droite dans le passage, et au bout remontez à la surface. Sortez votre ocarina à côté du symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Retournez dans la salle principale, et grimpez tout en haut via le pilier. Une fois en haut localisez la cible au loin en hauteur et utilisez le super-grappin pour l'atteindre. Grimpez le long du plan incliné tout en évitant les obstacles puis ouvrez la porte finale. Vous entrez dans la salle du boss de ce temple, une terrible pieuvre. Faites votre maximum pour rester quoi qu'il arrive hors de l'eau, l'objectif est de tirer sur la tête de la pieuvre avec le super-grappin pour la rapprocher de vous puis d'utiliser votre épée. Évitez ses attaques avec ses tentacules et attendez qu'elle sorte de l'eau pour qu'elle soit en position de faiblesse et utilisez alors votre grappin (ne vous loupez pas, vous n'aurez que quelques secondes). Le boss vaincu prenez la réserve de vie et utilisez le téléporteur. Petite vidéo, vous récupérez le médaillon de l'eau et vous le lac Hylia se remplit de nouveau d'eau.

Vous reprenez le contrôle de votre personnage sur un petit îlot du lac.

Le lac Hylia

Après la petite vidéo avec Sheik sortez votre ocarina, et jouez le chant du soleil. Le soleil se lève alors et un phénomène étrange se produit : une flèche de feu tombe sur une plate-forme voisine. Nagez vers cette plate-forme et prenez l'objet en question : vous obtenez un nouveau type de flèches, les flèches de feu, très utiles pour allumer les torches à distance. Sortez encore votre ocarina, et jouez le prélude de la lumière, téléportation au temple du temps.

Le temple du temps

Allez dans la salle au fond du temple et posez l'épée magique sur son socle pour redevenir enfant. Sortez ensuite du temple, pensez à rééquiper votre ancienne épée, quittez le château d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Petit détour avant de poursuivre la quête, prenez la direction sud, et dirigez-vous dans la rivière Zora.

La rivière Zora

Avancez le long des berges de la rivière jusqu'au point d'eau où se trouvent les grenouilles, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps puis le chant de la tempête. Vous obtenez alors un quart de cœur. Ressortez votre ocarina et les grenouilles vous proposent un mini-jeu : vous devez répéter une suite de notes, c'est un simple exercice de mémoire,

vous obtiendrez ainsi un nouveau quart de coeur une fois cette formalité accomplie. Faites maintenant demi-tour sur la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple de l'Ombre

La plaine d'Hyrule

Nous allons pouvoir poursuivre l'aventure, allez à l'est, gravissez les escaliers pour atteindre le village Cocorico.

Le village Cocorico

Avancez dans le village et rentrez dans le moulin. Placez-vous devant le personnage à l'intérieur de cet endroit, sortez votre ocarina et jouez le chant de la Tempête. Une vidéo se déclenche, et le puits devant le moulin se vide de son eau. Ressortez du moulin, vous pouvez descendre dans le puits grâce à l'échelle, rentrez ensuite dans le mini-donjon caché sous le puits.

Le puits

Avancez le long du petit passage et traversez le faux-mur en face de vous. Vous voici dans la grande salle de ce court donjon, suivez le filet d'eau (il fait le tour de la salle) jusqu'à apercevoir le symbole de la Triforce. Placez-vous dessus, et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, l'eau se vide. Faites demi-tour à l'entrée de cette grande salle, un passage auparavant englouti est désormais accessible. Sautez dedans, avancez un peu et tuez la Skulltula puis grimpez le long du lierre de l'autre côté du passage. Ouvrez la porte et vous voici (déjà) dans la salle du gardien de cet endroit. Déplacez-vous rapidement dans la salle pour éviter ses attaques (ses mains sortent du sol et tentent de vous attraper) et approchez-vous au maximum de lui. Attendez qu'il baisse la tête pour lui asséner un maximum de coups d'épée. Répétez cela jusqu'à sa mort, un coffre apparaît ensuite, ouvrez-le : vous trouvez le monocle de vérité : en portant ce monocle vous pourrez discerner les faux obstacles mais aussi des obstacles invisibles à l'oeil nu (il vous sera utile dans le temple suivant mais plus beaucoup par la suite). Faites demi-tour et sortez du puits, vous revoilà au village Cocorico. Vous êtes maintenant armé pour visiter le temple de l'ombre.

Le village Cocorico

Une fois à l'air libre sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous téléporter au temple du temps.

Le temple du temps

Allez directement dans la salle du fond et tirez l'épée de son socle pour quitter ce monde et redevenir un adulte. Sortez ensuite du temple, et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Pas de temps à perdre, retournez rapidement au village Cocorico.

Le village Cocorico

A votre arrivée dans le village ce dernier est en feu. Une vidéo se déclenche et un démon est libéré. Après une discussion avec Sheik vous apprenez un autre chant : la Nocturne de l'ombre, ce chant va vous permettre de vous téléporter au temple de l'ombre. Toutefois, n'y allez pas tout de suite, repérez le toit (sur la gauche) sur lequel est assis un homme : utilisez votre super-grappin pour grimper dessus, parlez au monsieur et il vous remet un quart de coeur. Sortez ensuite votre ocarina, jouez la Nocturne de l'ombre et vous êtes téléportés à l'entrée du temple de l'ombre, entrée se situant en hauteur, au fond du cimetière de ce village. Avancez le long passage, placez-vous au milieu des torches et faites le feu de Din pour allumer toutes ces torches : la porte du temple s'ouvre, rentrez dedans.

Le temple de l'ombre

Avancez le long du couloir puis arrivé au niveau d'un gouffre utilisez votre super-grappin pour le franchir. Puis enfiler votre monocle de vérité et un passage dans le mur apparaît, passez par-là. Vous arrivez dans une nouvelle pièce avec un système rotatif au centre de la salle. Regardez le tour de la salle avec votre monocle pour repérer la vraie araignée et placez le système dans l'axe de cette araignée. Un passage s'ouvre alors, allez-y en utilisant encore et toujours votre monocle de vérité. Vous parvenez ainsi à trouver une nouvelle issue, votre progression peut continuer. Avancez le long du couloir et repérez le faux mur sur la droite. Engagez-vous alors dans ce chemin, exterminatez les quelques monstres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver la carte de ce donjon. Faites demi-tour et sortez de cette salle puis regardez sur la droite (avec votre monocle cela va de soi) pour voir un autre passage. Avancez par-là, tuez les monstres et utilisez une nouvelle fois votre monocle pour découvrir une issue de l'autre côté de la salle. Avancez, ouvrez la porte, éliminez votre adversaire, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle paire de bottes : ces bottes vous permettent de flotter un court instant dans l'air. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle avec le système rotatif, approchez-vous du gouffre, enfiler les bottes récupérées précédemment et sautez par-dessus ce gouffre (vous devriez vous accrocher à la plate-forme de l'autre côté, le saut est très serré mais réalisable).

Ouvrez la nouvelle porte, avancez le long du chemin puis une fois dans la pièce suivante allez sur la droite en passant par le faux mur. Exterminez les monstres, et vous récupérez ainsi le compas. Demi-tour dans la salle précédente, passez par le mur en face de vous (qui lui aussi est un faux). Avancez un peu, et ramassez les 5 rubis (pensez à utiliser le super-grappin) dans la salle tout en évitant les obstacles. Un passage s'ouvre alors, allez dedans. Avancez, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Ressortez de cette salle, allez sur la gauche et détruisez le mur à l'aide d'une bombe. Passez par l'ouverture, continuez votre progression tout en évitant les obstacles, puis emparez-vous des 5 rubis (utilisez votre monocle pour repérer les obstacles présents). Une porte s'ouvre, franchissez-la. Enfiler votre monocle, regardez sur la droite, repérez le bloc dans le mur et tirez-le. Puis poussez-le le long du couloir sous les pièges afin de ne pas vous faire écraser (attention, arrivé au milieu pensez à passer de l'autre côté du bloc et à le tirer, car si vous restez du même côté, une fois que le bloc contrera le deuxième piège, le premier se déclenchera à nouveau et vous touchera tandis que si vous passez de l'autre côté vous vous retrouverez sous le second piège qui, lui, est bloqué). Une fois ce passage épineux franchi grimpez sur le bloc et gagnez la plate-forme en hauteur. Actionnez l'interrupteur, un coffre apparaît de l'autre côté du couloir. Utilisez alors les bottes de l'air pour atteindre l'autre côté de ce passage, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, examinez votre gauche avec le monocle pour apercevoir des plates-formes. Engagez-vous sur la première et progressez de plate-forme en plate-forme. Au bout, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une troisième salle avec des rubis à collecter, pensez à utiliser le monocle et le super-grappin pour les récupérer avec succès. Franchissez ensuite la porte ainsi déverrouillée. Avancez dans la nouvelle pièce, allez en hauteur au fond de cette dernière et jetez des bombes dans la statue pour la faire exploser. Puis redescendez en bas de la pièce et ramassez la petite clé sur le sol. Exterminez les chauves-souris à l'aide de votre arc, la porte de la sortie s'ouvre, quittez cette pièce. Vous voici de retour dans la salle où vous avez récupéré les rubis précédemment. Enfiler votre monocle et tirez sur la cible en hauteur dans la salle à l'aide de votre super-grappin pour atteindre le niveau supérieur de cette salle. Une issue est présente, allez-y. Avancez le long du tunnel puis enfiler votre monocle et, arrivé à un petit gouffre, attendez que les ventilateurs sur le côté ne tournent plus pour le franchir (à l'aide des bottes de l'air). Avancez un peu et repérez à l'aide du monocle le passage sur votre gauche. Patientez un peu, tournez-vous en direction de ce passage et, dès que le ventilateur derrière vous se met à souffler enfiler les bottes de l'air et avancez en direction de la plate-forme pour l'atteindre, puis franchissez la porte. Tuez les momies puis utilisez une bombe pour faire exploser le tas de déchets dans le coin de la salle. Enfiler le monocle et examinez le sol, là où se trouvait le tas de déchets, il y a une petite clé, prenez-la. Ressortez de la salle, approchez le bloc sur votre gauche près de l'échelle à droite. Grimpez sur le bloc puis gravissez l'échelle. Une fois en haut sautez sur le bateau, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une vidéo se déclenche alors et le bateau se déplace. Deux monstres apparaissent pendant le trajet, envoyez-les en enfer, puis approchez-vous vite sur le côté du bateau. Regardez le rivage et dès que vous apercevez un morceau de terre sautez dessus car le bateau ne s'arrête pas. Avancez un peu et ouvrez la porte à droite. Enfiler le monocle de vérité, éliminez tous les ennemis et repérez le passage dans la salle. Une fois dans la salle suivante un piège se déclenche et deux murs de pieux en bois se referment sur vous. Utilisez le feu de Din pour les détruire, puis ouvrez le coffre pour obtenir la clé du boss. Faites demi-tour dans la salle précédente, repérez l'autre salle, tuez le monstre (visible avec le monocle) et prenez la petite clé dans le coffre. Retournez maintenant là où vous avez débarqué en bateau. Repérez la porte fermée de l'autre côté du gouffre, sortez votre arc et tirez sur les choux-péteurs près de la porte. Ces derniers explosent, un pilier tombe et va vous servir de passerelle vers la porte fermée. Déverrouillez cette porte et ouvrez-la. Enfiler ensuite les bottes de l'air et le monocle, et avancez le long du chemin vers la porte de la salle du boss; ouvrez-la.

Avancez un peu et laissez-vous tomber dans la chambre du boss. Il n'est pas très fort, voici quelques consignes à

respecter : utiliser en continu le monocle de vérité et les bottes de l'air afin de pouvoir le voir et éviter les désagréments de la surface de combat. Le boss essaie tout d'abord de vous attraper avec une de ses mains, tirez une flèche dessus au moment où elle vous attaque puis tirez rapidement une flèche sur l'autre main avant qu'elle vous attaque. Décocher ensuite une troisième flèche sur son œil, le boss tombe, courez vers lui et frappez-le avec l'épée Biggoron. Une seule série de coups d'épée devrait suffire à le terrasser, mais si tel n'est pas le cas répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Prenez ensuite la réserve de vie et utilisez le téléporteur pour quitter ce temple. Une vidéo se déclenche et vous obtenez le médaillon de l'ombre. Vous reprenez les commandes votre personnage dans le cimetière du village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez dans le village, rentrez dans la bâtisse et participez à un mini-jeu de tir à l'arc pour gagner un carquois vous permettant de porter plus de flèches si vous parvenez à toucher les dix rubis avec vos flèches. Sortez ensuite du village, du côté de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, traversez le pont au nord et prenez la direction Ouest. Traversez la plaine et entrez dans la vallée Gérudo.

La quête du Temple de l'Esprit

La vallée Gérudo

Avancez le long de la vallée tout en restant sur Epona, traversez le gouffre en sautant et rentrez dans la tente sur la droite. Parlez au chef des ouvriers, vous apprenez que les ouvriers sont partis pour la forteresse Gérudo mais ne sont pas encore revenus. Ressortez de la tente, grimpez de nouveau sur le dos d'Epona et continuez votre progression le long de la vallée Gérudo. Vous arrivez en vue de la forteresse.

La forteresse Gérudo

Approchez-vous de cette forteresse mais vous vous faites prendre (inévitable) et vous êtes jetés dans un cachot. Localisez le morceau de bois en hauteur au niveau de l'ouverture, et tirez dessus avec votre super-grappin pour vous échapper de cette cellule. Sautez sur la terre ferme, et restez contre le mur. Vous allez maintenant devoir fouiller la forteresse pour délivrer les ouvriers sans vous faire voir par les gardes (s'ils vous voient vous serez immédiatement rejetés dans un cachot), n'hésitez pas à tuer un garde de temps à autre s'il est isolé à l'aide de votre arc. Avancez le long du mur sur la gauche et franchissez la porte. Avancez le long du couloir et vous arrivez devant une cellule. Allez parler à son occupant, et un garde surgit. Exterminez-le avec quelques coups d'épée et prenez la clé qu'il laisse sur le sol. Utilisez-la pour ouvrir la cellule, vous venez de délivrer le premier des quatre ouvriers. Faites maintenant demi-tour dehors, allez encore sur la gauche et empruntez le passage dans la forteresse. Avancez le long du couloir, allez sur la droite et tuez le garde à distance avec votre arc. Continuez votre progression et franchissez la nouvelle issue. Vous voici à l'extérieur de la forteresse, à l'étage supérieur. Éliminez le garde et avancez le long du passage voisin. Avancez le long du couloir, vous arrivez devant une autre cellule. Répétez la manœuvre précédente pour libérer le garde et continuez votre chemin. Une fois dehors grimpez le long du lierre, avancez sur la plate-forme à côté et sautez légèrement en bas pour gagner la porte. Franchissez-la. Avancez, allez parler au prisonnier, éliminez le garde et libérez l'ouvrier. Faites demi-tour dehors, grimpez le long du lierre et franchissez la porte sur la gauche. Éliminez les gardes de l'autre côté de la salle avec quelques flèches puis traversez la salle et sortez de l'autre côté. Une fois dehors localisez le coffre en hauteur, tirez dessus avec votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez un quart de cœur. Puis redescendez un peu et passez par la nouvelle porte. Avancez le long du couloir tout en vous cachant derrière les caisses et tuez les gardes dès que l'occasion se présente. Avancez encore un peu et allez sur la droite. Vous trouvez enfin la dernière cellule, répétez la même opération que les fois précédentes pour les délivrer. Une fois cette opération effectuée un garde vient vous voir, il vous félicite et vous remet un pass vous permettant de circuler librement dans la forteresse Gérudo, voilà qui va être beaucoup plus pratique. Ressortez de la forteresse, allez sur votre gauche et rentrez dans la salle d'entraînement (parlez à la personne devant). Il s'agit d'un mini-jeu, vous devez progresser dans un

petit labyrinthe en prenant garde aux obstacles et en récupérant les clés nécessaires. Cela ne présente aucune difficulté et vous permet d'obtenir un nouveau type de flèches : les flèches de glace, qui à l'opposé des flèches de feu vont vous servir à glacer les ennemis. Une fois à l'extérieur allez encore sur la gauche, appelez Epona et montez-la. Gravissez alors le petit chemin, vous arrivez sur une aire d'entraînement : parlez au tenancier pour participer à un autre mini-jeu. Il s'agit d'un jeu d'adresse, vous devez tirer sur les cibles avec votre arc et essayer de faire le plus de points possibles. Il est bien évident que plus la flèche est près du centre de la cible plus cela vous rapporte de points mais attention toutefois le nombre de flèches vous est limité. Si vous obtenez au moins 1000 points vous gagnerez un quart de coeur; faites au moins 1500 points pour gagner un carquois vous permettant de porter 10 flèches supplémentaires. Quittez ensuite cette aire, et allez de l'autre côté de la forteresse. Descendez d'Epona, approchez-vous de la barrière bloquant l'entrée du désert, montez en haut de la tourelle sur le côté et parlez au garde pour qu'il ouvre ce passage. Ceci étant fait redescendez en bas de la tour, entrez dans le désert.

Le désert

Avancez un peu dans le désert jusqu'à la rivière de sable et utilisez votre super-grappin sur le morceau de bois de l'autre côté pour la franchir. Continuez votre progression en suivant les drapeaux plantés pour ne pas vous perdre, et vous arrivez devant une petite maison.

Rentrez dedans, descendez au sous-sol, éliminez la Skulltula d'or et prenez l'emblème puis remontez au rez-de-chaussée. Retournez dehors et grimpez sur le toit de la maison. Placez-vous au centre et enfiler votre monocle de vérité, vous découvrez alors un fantôme devant vous, il va vous guider au colosse du désert. Ne le perdez pas de vue, suivez-le et vous atteignez facilement le colosse.

Le colosse du désert

Avancez un peu en direction du colosse, tournez sur la droite et placez une bombe contre le rocher. Ce dernier explose et un passage apparaît, glissez-vous dedans. Avancez, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît et vous apprend un troisième et dernier sort : l'amour de Nayru. Ce sort créé une barrière de protection autour de vous pendant une durée limitée, il est très pratique pour franchir certaines zones sensibles. Ressortez maintenant de cette caverne, avancez vers le colosse et rentrez dedans, vous voilà dans le temple du désert.

Le temple désert

Gravissez les escaliers la gauche et une mauvaise surprise vous attend. L'entrée dans le temple est impossible étant adulte, il va vous falloir redevenir enfant. Ressortez donc du temple.

Le colosse du désert

Une fois dehors Sheik apparaît, il vous enseigne le dernier chant : le Requiem de l'esprit. Ce morceau vous permet de vous téléporter devant le colosse du désert. Après la discussion sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous rendre au Temple du Temps.

Le temple du temps

Direction la salle au fond du temple, reposez l'épée dans le socle pour retourner dans votre enfance. Puis rééquipez votre épée Mojo, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour vous rendre devant le colosse du désert.

Le colosse du désert

Avancez en direction du colosse et rentrez dedans pour atteindre le temple du désert.

Le temple du désert

Avancez dans le temple et parlez à Nabooru : vous apprenez qu'elle recherche les gants d'argent, elle vous demande d'aller les récupérer. Glissez-vous alors dans la petite ouverture sur la gauche en rampant.

Avancez un peu, utilisez votre lance-pierres pour éliminer les chauves-souris puis le dernier monstre avec des bombes. Franchissez ensuite la porte à gauche, avancez un peu, exterminatez les nouveaux monstres et actionnez l'interrupteur avec votre boomerang. Un pont s'abaisse, franchissez-le. Avancez prudemment dans la zone suivante et détruisez les obstacles vous fonçant dessus avec votre épée, puis allez sur la gauche (l'ennemi en face de vous se dirige de l'autre côté), actionnez l'interrupteur avec votre boomerang et un piège se déclenche, incinérant l'ennemi. Franchissez la nouvelle porte, récupérez les cinq rubis en argent pour abaisser une passerelle. Franchissez-la et faites le ménage dans la salle puis sortez un bâton Mojo, servez-vous en pour allumer les deux torches : un coffre apparaît. Ouvrez-le, vous trouvez une petite clé. Continuez votre progression en franchissant la nouvelle porte, allez sur la droite et passez par la petite ouverture en rampant. De l'autre côté grimpez le long des escaliers, et déverrouillez la porte. Ouvrez-la, utilisez votre boomerang pour éliminer les monstres et grimpez le long du lierre pour gagner l'étage supérieur. En hauteur inspectez le mur et localisez un morceau de mur fragile (il présente des fissures). Utilisez alors un missile pour le détruire, le soleil rentre dans la pièce et actionne un interrupteur. Avancez dans la salle suivante, poussez la statue sur l'interrupteur au niveau inférieur pour ouvrir une autre porte. Gravissez l'escalier, sortez un bâton Mojo et allumez-le puis sautez tout en bas de la salle. Allumez alors rapidement les deux torches, et un coffre apparaît : ouvrez-le, vous trouvez la carte du donjon. Allez ensuite sur la droite, gravissez le lierre à côté de la statue que vous avez faite tomber précédemment, grimpez ensuite les marches et, arrivé près de la torche utilisée auparavant pour allumer votre bâton Mojo, ouvrez la porte. Grimpez le long de nouveaux escaliers, emparez-vous des cinq rubis d'argent et détruisez la statue avec une bombe bien placée. Une torche apparaît, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Puis parcourez la salle pour repérer les torches éteintes et les allumer. Attention, vous devez être assez rapide pour qu'elles se trouvent toutes allumées en même temps. Un coffre apparaît alors, ouvrez-le pour obtenir une clé. Repérez ensuite le bloc avec un interrupteur sensible aux rayons du soleil dessus et placez-le dans le rayon de lumière pour l'actionner. Une porte s'ouvre, franchissez-la, avancez et gravissez les escaliers puis ouvrez la porte. Vous voici face au mini-boss du temple, il est imposant mais très lent. Vous pouvez ainsi éviter facilement ses attaques et en profiter pour lui donner un maximum de coups d'épées. Le boss vaincu, franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous obtenez les gantelets d'argent. Une vidéo se déclenche et Nabooru se fait enlever par deux étranges sorcières. Vous allez donc pouvoir conserver les gantelets mais ils sont trop grands pour vos mains. Sortez alors votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière.

Le temple du temps

Allez au fond du temple et reprenez l'épée pour retourner à l'âge adulte. Vous êtes désormais assez grand pour porter les gantelets d'argent, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour gagner le colosse du désert.

Le colosse du désert

Rentrez directement dans le temple de l'esprit, un nouveau passage est désormais accessible étant donné que votre force a augmenté (grâce aux gants).

Le temple du désert

Allez sur la droite et poussez l'énorme bloc noir pour dégager le passage (admirez au passage la puissance des gantelets d'argent, sachez que vous trouverez par la suite des gantelets encore plus puissants). Avancez un peu, détruisez le monstre et actionnez l'interrupteur en hauteur grâce à votre super-grappin : deux portes s'ouvrent, franchissez celle de gauche. Tuez le monstre, puis placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la Berceuse de Zelda. Un coffre apparaît au loin, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le : vous trouvez le compas. Sortez maintenant de cette pièce et escaladez le mur. Ouvrez ensuite la porte sur la gauche, récupérez les cinq rubis d'argent et une porte s'ouvre. Rentrez dans la nouvelle pièce, exterminatez les ennemis et un coffre apparaît : ouvrez-le pour obtenir une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la seconde salle visitée (celle qui a l'interrupteur en hauteur) et débloquez la porte au centre à l'aide de la clé récupérée précédemment. Avancez tout en tuant les quelques monstres et escaladez le mur, vous atteignez ainsi le niveau supérieur. Poussez le miroir le long de la salle pour faire en sorte qu'il reflète les rayons du soleil sur chaque interrupteur à tour de rôle et une porte s'ouvre. Avancez encore, éliminez le monstre et gravissez les escaliers, et regardez en direction de la grande statue. Placez-vous face à son bras droit, équipez les bottes de l'air et courez en direction du bras de la statue, retombez dessus. Une fois sur la main de la statue sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda, un coffre apparaît alors sur l'autre main de la statue. Utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le, vous trouvez une petite clé.

Laissez-vous ensuite tomber en bas de la statue, franchissez la porte en face de cette dernière et poussez le bloc pour libérer un passage. Passez par-là et vous revoilà dans la première salle de ce temple. Localisez la cible sur la droite et utilisez votre super-grappin pour grimper. Gravissez ensuite les escaliers et ouvrez la porte. Détruisez le monstre et gravissez les nouveaux escaliers, passez dans la salle suivante. Éliminez les trois monstres à l'aide de quelques flèches et traversez la salle, ouvrez la nouvelle porte. Dans la pièce suivante restez près de la porte, armez votre super-grappin et tirez sur la statue pour la réveiller. Cette dernière, alors en mouvement, actionnez l'interrupteur, la porte s'ouvre, franchissez-la. Grimpez le long d'un autre escalier, et ouvrez la porte. Vous voici dans une salle sensiblement identique à celle visitée à la fin de la quête de ce temple lorsque vous étiez enfant. Le même monstre est d'ailleurs présent, il est toutefois plus fort. Utilisez l'Amour de Nayru pour ne pas perdre de points de vie inutilement et éliminez-le en le frappant massivement avec votre épée tout en restant collé à lui. Franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous trouvez un troisième et dernier bouclier : le bouclier miroir. Ce bouclier est non seulement très solide mais il permet aussi de renvoyer les attaques magiques des monstres et de refléter les rayons de lumière. Retournez dans la salle précédente, avancez, descendez les escaliers puis de retour dans la salle avec la statue et l'interrupteur traversez la salle et passez par la nouvelle issue. Équipez donc votre bouclier miroir, utilisez-le pour refléter la lumière sur l'interrupteur, une porte s'ouvre. Passez dans la pièce suivante, ouvrez le coffre et prenez la clé puis quittez cette salle. Franchissez la porte à droite, traversez la salle puis ouvrez la porte à gauche à l'aide d'une clé. Avancez un peu et placez-vous en face du mur comportant mobile (avec les pièces sur les côtés).

Utilisez votre super-grappin pour gagner le haut de ce mur sans encombre. Une fois en haut détruisez les monstres, ouvrez la porte puis gravissez l'escalier. Ouvrez la nouvelle porte, avancez sur le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Passez par la porte en face de vous, détruisez les fausses portes à l'aide de votre marteau, tirez ensuite sur l'interrupteur à l'aide de votre arc, un bloc apparaît en hauteur, grimpez dessus en utilisant votre super-grappin. En haut actionnez l'interrupteur, puis redescendez en bas pour ouvrir le coffre apparu, ouvrez-le et vous obtenez la clé de la salle du boss de ce donjon. Sortez maintenant de cette pièce, grimpez en haut des escaliers et franchissez la porte. Avancez tout en exterminant les monstres, et utilisez une bombe pour détruire la partie fragilisée du mur sur la gauche. Tournez ensuite le miroir à côté de vous en direction de l'ouverture ainsi créée afin de prolonger le rayon de lumière dans la pièce nouvellement accessible. Allez dans cette salle, et tournez le miroir pour qu'il prolonge lui aussi le rayon de lumière qu'il reçoit du miroir que vous avez tourné précédemment en direction du miroir contre le mur (à travers la grille). Ressortez ensuite de cet endroit et retournez au niveau inférieur (là où arrive le rayon de lumière que vous guidé). Utilisez votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur l'interrupteur, ce dernier se déclenche et la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez tombe dans la salle de la grande statue. Utilisez encore votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur le visage de la statue, ceci a pour effet de le détruire. Un passage à la place du visage de la statue est désormais accessible, utilisez le super-grappin pour l'atteindre et ouvrez la porte. Vous revoilà dans un type de salle bien connu avec un boss similaire à celui vaincu par deux fois précédemment si ce n'est qu'il est bien plus puissant et plus rapide. Répétez toutefois la même tactique que la fois précédente pour l'éliminer sans difficulté. Une vidéo se déclenche ensuite et vous découvrez Nabooru sous l'armure de l'ennemi vaincu. C'est alors que les deux sorcières refont leur apparition et enlèvent Nabooru. Il est temps de leur régler leur compte, suivez dans la nouvelle salle, vous arrivez face au boss de ce temple. Placez-vous sur la plate-forme au centre et les sorcières vous jettent différents sorts : l'une jette un sort de feu et l'autre un sort de glace. L'objectif est simple : utilisez votre bouclier miroir pour renvoyer l'attaque d'une sorcière sur l'autre. Exemple : renvoyez une attaque de type feu sur la sorcière jetant des sorts de type glace. Répétez cela 4-5 fois et les deux sorcières fusionnent. La tactique à utiliser est désormais différente, utilisez encore votre bouclier miroir mais au lieu de renvoyer les attaques vous allez les absorber avec le bouclier pour en renvoyer une plus grosse d'un coup. Vous devez absorber trois attaques du même type à la suite avant de la renvoyer (exemple : 3 fois l'attaque feu). Si vous avez par exemple absorbé 2 fois l'attaque feu et que la sorcière lance des attaques de glace évitez-les et attendez qu'elle refasse une attaque de type feu pour l'absorber. Une fois l'attaque renvoyée sur la sorcière celle-ci est KO pour un court instant, précipitez-vous vers elle et attaquez-la avec votre épée Biggoron. Répétez cette stratégie 2-3 fois pour anéantir à jamais cette sorcière. Ramassez ensuite la quart de coeur et utilisez le téléporteur. Une vidéo se déclenche, vous obtenez le dernier médaillon. Vous pouvez désormais accéder au château de Ganondorf, la fin est proche. Sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la lumière pour vous rendre au temple du temps.

La quête finale

Le temple du temps

A votre arrivée dans le temple une vidéo se déclenche, longue vidéo au cours de laquelle vous apprenez la véritable identité de Sheik. Vous récupérez au passage le troisième et dernier type de flèches : les flèches de lumière, nécessaires pour pouvoir toucher Ganondorf. A la fin de la vidéo, la princesse Zelda se fait enlever par Ganondorf, il va falloir arpenter son château pour la retrouver et en finir avec lui. Ressortez de ce temple et dirigez-vous vers le château de Ganondorf, situé à la place de celui d'Hyrule lorsque vous étiez jeune.

Le château de Ganondorf

Approchez-vous du château, une vidéo se déclenche et un pont vous permettant d'entrer dans le château apparaît grâce au pouvoir des médaillons que vous possédez. Rentrez dans le château, descendez les quelques marches et ouvrez la porte (si vous allez suffisamment vite les deux statues n'auront pas le temps de vous toucher). Vous voilà dans la pièce principale de ce château, malheureusement l'accès au donjon est impossible tant que vous n'avez pas désactivé la barrière le protégeant. Il va vous falloir visiter cinq mini-donjons. Entrez dans le premier, celui de la forêt, repérable par son symbole vert au-dessus de la porte.

Placez-vous au milieu des quatre torches et utilisez le feu de Din pour les allumer. Sortez ensuite votre arc et utilisez une flèche de feu sur la dernière torche au-dessus de la porte. Passez dans la salle suivante, équipez les bottes d'air et ramassez les cinq rubis d'argent. Franchissez la nouvelle porte, sortez votre arc et décochez une flèche de lumière sur l'un des coeurs de la barrière. Une petite vidéo se déclenche, vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon. Passez maintenant dans le mini-donjon de l'esprit (symbole orange au dessus de la porte).

Avancez un peu et ramassez cinq rubis d'argent (utilisez le super-grappin pour atteindre celui au centre). Passez dans la pièce suivante, tuez les monstres, actionnez l'interrupteur sur la droite grâce à un missile (faites-le passer par la petite ouverture en hauteur). Continuez votre progression, éliminez le monstre avec une flèche de feu, passez dans la salle suivante. Actionnez l'interrupteur, continuez votre progression et décochez une flèche de lumière sur le second coeur de la barrière. Nouvelle vidéo vous revoilà dans la salle principale du donjon. Direction cette fois-ci la partie de l'ombre (symbole rouge/marron).

Avancez un peu et allumez la torche sur le côté avec une flèche de feu. Des plates-formes se dessinent alors sur le sol, équipez votre monocle de vérité pour distinguer les vraies des fausses, suivez-les, actionnez l'interrupteur et ouvrez le coffre au milieu de la salle pour trouver les gantelets d'or. Ces gantelets vont vous permettre de déplacer des blocs encore plus imposants que ceux que vous pouviez déplacer avec les gantelets d'argent. Continuez votre progression dans la pièce, actionnez l'autre interrupteur avec le marteau pour ouvrir la porte, franchissez-la. Utilisez à nouveau une flèche de lumière pour détruire le coeur de cette partie de la barrière. Vous revoilà à l'entrée du donjon, sortez cette fois du château. Traversez le pont artificiel, allez sur la gauche et déplacez l'énorme rocher. Rentrez dans la caverne, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît, elle vous double vos points de vie ! Ressortez maintenant de cette caverne et retournez dans la salle principale du donjon. Déplacez l'énorme rocher pour rentrer dans le mini-donjon de la lumière.

Équipez le monocle de vérité, tuez les monstres et ouvrez le coffre qui apparaît : vous trouvez une petite clé.

Déverrouillez ensuite la porte, jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, un nouveau coffre apparaît, prenez la clé à l'intérieur de ce dernier. Ouvrez la nouvelle porte, et ramassez les cinq rubis d'argent dans le temps qui vous est accordé. Continuez votre progression dans la nouvelle pièce, équipez le monocle de vérité pour apercevoir le quatrième coeur de la barrière, une flèche de lumière le désintègrera. Petite vidéo, retour dans la grande salle, allez maintenant dans le mini-donjon du feu.

Enfilez votre tunique rouge et les bottes de l'air et parcourez la salle pour récupérer les cinq rubis d'argent (déplacez le gros bloc noir pour créer une plate-forme). La porte de la sortie débloquée, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-la, puis détruisez l'avant dernier coeur avec une nouvelle flèche de lumière. De retour à l'entrée du donjon direction le dernier mini-donjon, celui de l'eau.

Avancez un peu et remplissez quelques bouteilles de flammes bleues. Ouvrez le coffre sur la gauche, prenez la clé, et entrez dans le petit labyrinthe.

Avancez vers le bloc le plus éloigné de votre position initiale et poussez-le sur la gauche, puis rejoignez-le et poussez-le dans le petit trou. Avancez ensuite vers le dernier bloc et poussez-le sur la droite, prenez une flamme bleue et utilisez-la pour détruire le bloc de glace. Passez dans la salle suivante, détruisez le dernier coeur et la barrière protégeant l'accès au donjon s'estompe. De retour dans la salle principale, rentrez dans le donjon. Grimpez le long des escaliers tout en exterminant les monstres pour débloquer les différentes portes. Une fois en haut restaurez vos points de vie si nécessaire et ouvrez la dernière porte. Une vidéo se déclenche et le combat contre Ganondorf commence. Ce combat est très simple, restez sur la plate-forme faisant le tour de la salle et renvoyez les boules de lumière que vous envoie Ganondorf, il s'agit là d'un véritable ping-pong et il vous faut tenir jusqu'à ce que Ganondorf commette une erreur. Alors

assommé par la boule de lumière il tombe sur la plate-forme centrale, sautez dessus et frappez-le avec l'épée Biggoron. 5-6 coups d'épée suffisent, c'est à dire qu'avec un peu de chance vous pouvez le tuer en un seul assaut. Si ce n'est pas le cas répétez l'opération. Une nouvelle vidéo se déclenche et Ganondorf, dans un dernier élan de colère, déclenche le processus d'écroulement du donjon, vous avez 3 minutes pour fuir avec la princesse Zelda. Suivez simplement le chemin en évitant les rochers tombant sur le sol (repérez-les à leur ombre) et en tuant les monstres lorsque cela est nécessaire seulement. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant, vous devriez atteindre le bas du donjon en 2 minutes tout au plus.

Une fois en bas une nouvelle vidéo se déclenche, le château s'écroule. Tout est bien qui finit bien ? Pas exactement, un bruit étrange se fait entendre dans les décombres et attire votre attention. Approchez-vous de la source de ce bruit, une séquence se déclenche et Ganon (Ganondorf dans sa forme primitive) apparaît. Il est temps de livrer le dernier combat. Il s'agit de viser la queue de Ganon à l'aide de flèches de lumière. Le problème est que Ganon se déplace de plus en plus vite, il est donc difficile de le contourner. Pour parer à cela, passez entre ses jambes en effectuant une roulade puis décochez rapidement une flèche. Répétez cela jusqu'à sa mort.

Une nouvelle vidéo se déclenche, Hyrule est sauvé, félicitations !

Bonus : emplacement des 100 Skulltulas

Pour les puristes voici l'emplacement des 100 Skulltulas d'or éparpillées dans le monde d'Hyrule. Notez que certaines ne sont accessibles que lorsque vous êtes enfant, d'autres une fois adulte. De plus, plus de la moitié des Skulltulas ne sont visibles que la nuit, pensez donc à jouer le chant du Soleil si vous n'apercevez pas une Skulltula à un endroit indiqué. La liste ci-dessous répertorie les Skulltulas par lieux.

Note : si vous avez du mal à repérer les Skulltulas dans les temples, consultez en parallèle cette section ainsi que la démarche présentée ci-dessus.

La forêt Kokori

001) Age : enfant

Allez durant la nuit derrière la maison située à gauche de l'issue vers la plaine d'Hyrule, et utilisez le boomerang pour tuer la Skulltula en hauteur.

002) Age : enfant

Placez des insectes sur le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

003) Age : adulte

La nuit tombée grimpez sur le toit de la cabane des jumeaux à l'aide de votre grappin (ou super-grappin) et vous trouverez une Skulltula.

L'arbre Mojo

004) Age : enfant

Elle se trouve dans la salle où vous avez récupéré la boussole, sur le mur à gauche.

005) Age : enfant

Au moment de sauter dans le passage circulaire afin de passer au travers de la toile d'araignée examinez le lierre autour de vous pour l'apercevoir.

006) Age : enfant

Une fois au niveau inférieur à celui du rez-de-chaussée, regardez la grille sur le côté de la salle (là où passe la rivière) et vous apercevrez une Skulltula.

007) Age : enfant

Arrivé dans la salle avec les deux toiles d'araignées comme issue détruisez celle de gauche, et utilisez une bombe pour détruire le mur derrière, ce dernier cachant une Skulltula d'or.

La plaine d'Hyrule

008) Age : enfant

Allez au niveau de l'entrée du village Cocorico puis, arrivé devant les escaliers, allez sur la gauche près de l'arbre. Posez une bombe pour faire exploser le sol et révéler une ouverture. Glissez-vous dedans pour atteindre une grotte renfermant une Skulltula.

009) Age : enfant

Allez près de l'entrée de la vallée Gérudo, placez-vous au milieu du cercle de pierre et posez une bombe. Une ouverture apparaît, rentrez dans la grotte et vous trouvez une nouvelle Skulltula d'or.

Le château d'Hyrule

010) Age : enfant

Rentrez dans la maison avec les jarres sur la droite, détruisez les caisses pour révéler l'accès à une Skulltula.

011) Age : enfant

Au début du sentier menant au château foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

012) Age : enfant

Placez-vous près de l'arbre à côté du château une fois à l'intérieur des grilles (à droite de l'entrée) et jouez le chant de la Tempête. L'accès à une grotte apparaît, allez dedans et utilisez des bombes pour détruire les murs et ainsi pouvoir accéder à une Skulltula.

Le Ranch Lon Lon

013) Age : enfant

Foncez dans l'arbre à l'entrée du Ranch pour faire tomber une Skulltula.

014) Age : enfant

La nuit tombée examinez la façade de la maison de gauche pour trouver une Skulltula en hauteur, utilisez votre boomerang pour l'anéantir.

015) Age : enfant

La nuit tombée faites le tour de l'enclos pour repérer un petit abris en bois avec une Skulltula dessus.

016) Age : enfant

Repérez la petite maison en pierre autour de l'enclos, puis regardez le mur sur la droite pour trouver une Skulltula (toujours durant la nuit).

Les bois perdus

017) Age : enfant

Placez des insectes dans le premier trou à haricot pour en faire sortir une Skulltula.

018) Age : enfant

Placez des insectes dans le deuxième trou situé au fond du bois pour en faire sortir également une Skulltula.

019) Age : adulte

Utilisez le second haricot magique pour gagner une plate-forme en hauteur, plate-forme sur laquelle se trouve une Skulltula.

Le bosquet sacré

020) Age : adulte

Grimpez sur la grande plate-forme au centre et examinez les murs aux alentours pour localiser une Skulltula (puis utilisez votre grappin ou super-grappin).

La vallée Gérudo

021) Age : enfant

La nuit tombée placez-vous sur le petit pont en bois et regardez sur la droite pour repérer une Skulltula.

022) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

023) Age : adulte

Le pont franchi à l'aide d'Epona attendez la nuit et placez-vous sous l'arche de pierre à votre gauche pour trouver une Skulltula.

024) Age : adulte

Allez derrière la tente à droite de l'arche de pierres et, la nuit venue, vous trouverez une Skulltula.

Le village Cocorico

025) Age : enfant

A l'entrée du village foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

026) Age : enfant

Allez au fond à gauche du village, près du chemin menant au mont du péril et vous trouverez une Skulltula sur le mur d'une maison voisine.

027) Age : enfant

Examinez la maison en construction au centre du village pendant la nuit pour trouver une Skulltula.

028) Age : enfant

Approchez-vous de la deuxième maison sur la droite, la maison des Skulltulas, et vous trouverez une Skulltula sur l'un de ses murs, utilisez votre boomerang.

029) Age : enfant

Cette Skulltula se trouve sur l'échelle vous permettant de monter en haut de la tour. Utilisez votre boomerang pour la tuer.

030) Age : adulte

Utilisez votre super-grappin pour atteindre le haut de la maison d'Impa. Vous trouverez là une autre Skulltula.

031) Age : enfant

Allez au fond à droite du village pendant la nuit et tuez la Skulltula sur le mur.

032) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

Le mont du péril

033) Age : enfant

Examinez le mur sur la droite au début du sentier et utilisez une bombe là où il est fragile pour révéler une petite caverne avec à l'intérieur un Skulltula.

034) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot situé devant l'entrée de la caverne Dodongo pour faire sortir une Skulltula.

035) Age : adulte

Détruisez le rocher à l'entrée du village Goron pour trouver une nouvelle Skulltula d'or.

036) Age : adulte

Détruisez le rocher situé près de l'entrée du cratère du volcan (au niveau inférieur toutefois) avec le marteau et tuez la Skulltula.

037) Age : enfant

Détruisez la caisse à l'entrée du cratère du volcan pour libérer une Skulltula.

038) Age : enfant

Progressez rapidement dans la caverne, placez des insectes dans le trou pour faire sortir une Skulltula, tuez-le et prenez l'emblème puis sautez vite dans la lave pour vous retrouver à l'entrée du cratère (vous ne perdez qu'un coeur en utilisant cette méthode tandis que si vous essayez de revenir par le même chemin vous mourrez, faute de temps).

Le village Goron

039) Age : enfant

La nuit tombée avancez sur la plate-forme centrale en marchant sur une des cordes et tuez la Skulltula.

040) Age : enfant

Repérez le passage bloqué par des rochers en haut du village. Détruisez-les et avancez le long de la salle tout en détruisant les rochers bloquant votre progression. Au bout détruisez la case pour trouver une Skulltula.

La caverne Dodongo

041) Age : adulte

Allez dans la partie droite de la caverne, dans la salle où se trouvent les gros lézards rampants qui explosent une fois vaincus, jouez le chant de l'épouvantail pour gagner une plate-forme en hauteur et trouver une Skulltula.

042) Age : adulte

Une fois en haut du grand escalier (celui que vous avez fait descendre en faisant exploser les choux-péteurs), elle se trouve dans le renforcement du mur, utilisez le grappin pour l'atteindre.

043) Age : enfant

Une fois le grand escalier monté examinez le lierre aux alentours pour trouver une autre Skulltula d'or.

044) Age : enfant

Près du grand pont traversant la salle principale, utilisez votre boomerang pour l'atteindre.

045) Age : enfant

Dans l'avant-dernière salle visitée, là où vous poussez un bloc au niveau inférieur (dans la salle de l'interrupteur à actionner avec ce bloc), utilisez une bombe pour détruire le faux-mur, rentrez dans la salle nouvellement accessible, et vous trouverez une Skulltula.

La rivière Zora

046) Age : enfant

Foncez dans l'arbre à l'entrée pour faire tomber une Skulltula.

047) Age : enfant

La nuit venue laissez-vous tomber dans l'eau à l'entrée du domaine Zora et vous apercevrez une Skulltula sur une petite échelle non loin de vous.

048) Age : adulte

Devant l'entrée du domaine examinez le mur tout autour de vous et utilisez le super-grappin pour tuer la Skulltula.

049) Age : adulte

A mi-chemin entre l'entrée de cet endroit et celle du domaine Zora regardez en hauteur pendant la nuit et utilisez le super-grappin pour détruire la Skulltula.

Le domaine Zora

050) Age : adulte

Placez-vous en bas de la cascade gelée et servez-vous du grappin pour atteindre le Skulltula en hauteur.

Le lac Hylia

051) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

052) Age : enfant

La nuit venue examinez les alentours du laboratoire sur la droite pour trouver une Skulltula sur le mur.

053) Age : enfant

Gagnez la petite île avec les deux mini-piliers située au milieu du lac et tuez la Skulltula située dessus.

054) Age : adulte

Entrez dans le laboratoire, prenez les bottes de fer et sautez dans le bassin. Arrivé au fond effectuez une roulade dans la caisse pour la détruire et utilisez le grappin pour tuer la Skulltula.

055) Age : adulte

Allez sur la grande île au milieu du lac et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de l'arbre mort. Une Skulltula vous y attend.

La fontaine Zora

056) Age : enfant

La nuit tombée placez-vous sur le gros tronc et examinez le mur en face de vous. Vous trouvez une Skulltula, utilisez votre boomerang pour lui régler son compte.

057) Age : enfant

Direction la petite île dans le coin de la fontaine, foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

058) Age : adulte

Utilisez une bombe sur le morceau de terre (là où s'agite le Vibration Pack) pour dégager l'entrée d'une grotte.

Le ventre de Jabu-Jabu

059) Age : enfant

Après votre rencontre avec Ruto faite, une fois l'interrupteur faisant monter le niveau de l'eau actionné, gravissez l'échelle et tuez la Skulltula.

060) Age : enfant

Dans la salle précédant la salle du boss, le long du lierre montant vers la plate-forme d'où vous actionnez l'interrupteur.

061) Age : enfant

Dans la salle avec les multiples trous dans la salle, une fois passé dans la dernière ouverture accessible, tuez la Skulltula dans la salle en dessous.

062) Age : enfant

Elle se trouve de l'autre côté de la salle visitée en 061). Utilisez votre boomerang.

Le temple de la forêt

063) Age : adulte

Traversez la salle principale et, arrivé au niveau des escaliers au fond, regardez sur le côté et vous apercevrez une Skulltula.

064) Age : adulte

Dans la partie gauche du temple, elle se trouve dans les jardins sur une petite île.

065) Age : adulte

Dans le jardin où vous avez combattu des loups gravissez le lierre sur la droite, grimpez sur l'arbre voisin puis sur l'autre arbre et tuez la Skulltula non loin en hauteur.

066) Age : adulte

En hauteur dans le jardin visité en 064) avancez le long de la colonne en marbre et au bout éliminez la Skulltula à gauche.

067) Age : adulte

Dans la salle circulaire précédant celle du boss, une des ouvertures accessibles en utilisant le système rotatif mène à une Skulltula.

Le temple du feu

068) Age : adulte

Elle est cachée derrière un monstre qui a la particularité de vous avaler et de voler vos équipements. Tuez-le puis prenez la Skulltula.

069) Age : adulte

Au niveau du seul bloc bleu présent dans le temple jouez le chant du Temps pour libérer l'accès à une Skulltula.

070) Age : adulte

Elle se trouve près du Goron libéré dans le petit labyrinthe.

071) Age : adulte

Sur la gauche de la salle dans laquelle vous poursuit le mur de flammes.

072) Age : adulte

Dans la même salle que celle visitée en 071), allez sur la droite et vous la trouverez dans la zone suivante.

La caverne de glace

073) Age : adulte

Dans la salle où vous avez du pousser le bloc de glace dans le mini-labyrinthe, regardez en hauteur au-dessus du gouffre.

074) Age : adulte

Elle se trouve en hauteur dans la salle où se situe la boussole.

075) Age : adulte

Derrière un mur de glace dans la pièce avec les cinq rubis d'argent à collecter.

Le temple de l'eau

076) Age : adulte

Dans la pièce avec les plates-formes qui se déplacent de haut en bas, regardez le mur sur le côté et détruisez la Skulltula avec le super-grappin.

077) Age : adulte

Une fois votre ombre vaincue, une Skulltula se trouve en hauteur là où vous sortez de la rivière.

078) Age : adulte

Elle se situe en hauteur dans le pilier au centre de la salle principale du temple. Utilisez le grappin pour l'atteindre.

079) Age : adulte

Dans la pièce où se situent les tourbillons, examinez le mur sur le côté pour trouver une Skulltula.

080) Age : adulte

Elle se situe dans la zone traversée avant d'obtenir la clé de la salle de Morpha.

Le puits

081) Age : enfant

Dans une petite pièce avec de nombreux trous invisibles, franchissez la porte en prenant soin de ne pas tomber et vous trouverez dans la pièce suivante une Skulltula.

082) Age : enfant

Direction nord par rapport à l'endroit où vous avez trouvé la boussole et vous trouverez une Skulltula.

083) Age : enfant

Franchissez le mur invisible situé non loin du coffre contenant la boussole (utilisez le monocle de vérité), continuez votre progression et vous obtenez une autre Skulltula.

Le temple de l'ombre

084) Age : adulte

Grimpez en hauteur dans la salle avec les deux pièges à contrer en poussant un bloc dessous et vous trouverez une Skulltula.

085) Age : adulte

Dans la salle où vous avez détruit le pot en jetant dedans une bombe, elle se trouve derrière ce pot.

086) Age : adulte

Allez dans la pièce voisine du gouffre principal (votre monocle de vérité révèle des plates-formes) et vous apercevez une Skulltula.

087) Age : adulte

Elle se situe là où vous embarquez sur le bateau. Grimpez en hauteur et utilisez le super-grappin.

088) Age : adulte

Elle se cache dans la pièce à droite du pont à faire tomber en faisant exploser des choux-péteurs à l'aide de votre arc.

La forteresse Gérudo

089) Age : adulte

Allez en haut de la forteresse, sur les toits, pendant la nuit, et utilisez votre grappin pour atteindre la Skulltula en hauteur.

090) Age : adulte

Allez sur la surface d'entraînement la nuit venue, vous trouverez une Skulltula sur l'une des cibles.

Le désert

091) Age : adulte

Arrivé au niveau de la petite maison rentrez dedans, descendez au sous-sol et vous trouverez une Skulltula.

Le colosse du désert

092) Age : enfant

Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

093) Age : adulte

Utilisez le haricot pour gagner un rocher en hauteur sur lequel se trouve une Skulltula.

094) Age : adulte

La nuit venue examinez les palmiers pour trouver sur l'un d'entre eux une Skulltula; utilisez le super-grappin pour la tuer.

Le temple du désert

095) Age : enfant

Une fois le lierre menant à une salle avec des lézards à combattre, grimpez et faites un demi-tour sur place et vous apercevez une Skulltula sur le mur. Utilisez le boomerang.

096) Age : enfant

Dans la pièce avec des torches de chaque côté, une Skulltula se trouve sur une grille en hauteur.

097) Age : enfant

Dans la salle du mini-boss que vous affrontez étant enfant, elle se situe en hauteur.

098) Age : adulte

Elle se situe dans la salle avec la grande statue, elle se trouve du côté de l'épouvantail.

099) Age : adulte

A côté du bloc bleu que vous faites disparaître (il n'y en a qu'un dans ce temple).

Le château de Ganondorf

100) Age : adulte

Allez sur la droite du château, et, au moment de passer sous une petite arche regardez sur la gauche pour trouver une Skulltula, éliminez-la avec le super-grappin.

📦 BOURSE DE 500 PIÈCES

Pour obtenir la bourse de 500 pièces, il faut d'abord récupérer 30 skulltulas d'or, puis aller parler à l'homme qui se trouve dans la maison aux skulltulas dans le village Cocorico.

BOUCLIER HYLIEN

Il existe un moyen d'obtenir ce bouclier gratuitement au lieu de l'acheter pour 80 rubis à l'âge adulte. Lorsque vous êtes encore enfant, rendez-vous dans le cimetière du village, de nuit, et poussez toutes les tombes fleuries. L'une d'entre elles renferme un coffre qui contient le précieux bouclier.

MASTER QUEST

Terminez une fois le jeu pour débloquer le mode Master Quest à l'écran titre.

BOSS CHALLENGE

Juste après être passé à l'âge adulte et avoir appris le prélude de la lumière, vous pouvez accéder au Boss Challenge en allant vous reposer sur votre lit dans la hutte du village Kokiri. Ce mode vous permet d'affronter en temps limité les boss que vous avez déjà vaincus dans l'aventure. Pour pouvoir affronter tous les boss à la suite, vous devez d'abord les vaincre l'un après l'autre dans le mode Boss Challenge.

CLINS D'OEIL À ZELDA : SKYWARD SWORD

1. Pour découvrir un clin d'oeil fait à Zelda Skyward Sword dans ce jeu, il faut, une fois adulte, se rendre au ranch Lon Lon et monter dans la chambre d'Ingo. Pour cela, il suffit de prendre la porte de gauche en entrant dans le ranch et de monter les escaliers. Une fois dans la chambre, il faut se placer devant (ou à côté) du lit afin de voir une armoire ainsi qu'une commode au dessus de laquelle se trouve un tableau. Il ne reste plus qu'à regarder entre ces deux meubles pour y voir une image de Link en train d'exécuter une attaque circulaire semblable à celle de The Legend of Zelda : Skyward Sword.
2. On peut trouver un poster de Skyward Sword dans la forteresse Gêrudo dans la salle qui mène en haut de la tour qui est juste au dessus de la prison de Link. C'est une salle où il y a deux gardes et une table avec deux vases, il faut casser les deux caisses et le poster se trouve derrière.
3. Un autre poster se trouve dans le magasin de missiles teigneux dans le bourg d'Hyrule (Link enfant), il se trouve à gauche du comptoir.

APPÂT COULANT

Une fois l'écaille d'or obtenue, marchez sur le tronc au milieu de la mare pour obtenir un appât coulant qui vous permet d'attraper un poisson inédit mais très difficile à capturer. Il faudra alors vous équiper de la tunique zora et des bottes de plomb.

📌 ARGENT FACILE (BOSQUET SACRÉ)

A l'âge adulte, téléportez-vous au bosquet sacré et tuez tous les gardes avec des flèches de lumière. Chaque garde éliminé vous rapportera 50 rubis.

📌 REJOINDRE FACILEMENT LA CAVERNE ZORA ET LA CAVERNE GORON

Téléportez-vous au bosquet sacré puis sortez : vous voilà dans les bois perdu. Allez à droite pour sortir vers le village Kokiri, puis entrez à nouveau dans les bois perdu et suivez ce chemin :

-pour les gorons : droite, gauche, tout droit.

-pour les zoros : droite, gauche, droite, puis plongez dans l'eau pour rejoindre la cascade. Vous n'avez plus qu'à jouer la berceuse de Zelda pour entrer dans le domaine zora.

📌 SECRETS LIÉS À L'OCARINA

Voici les mélodies que vous devez jouer lorsque Navi s'arrête à un endroit précis et devient verte. Vous ferez alors sortir une fée qui régénérera vos cœurs.

-Au lac Hylia, sur la petite île entre les deux stèles, jouez le chant du soleil.

-Dans les bois perdu au théâtre Sylvestre, une fois les deux pestes mojos battues, jouez le chant du soleil.

-Dans les bois perdus, à côté du passage permettant d'aller au domaine Zora, jouez le chant des tempêtes.

-Dans la plaine d'hyrule, derrière la clôture à l'entrée du lac Hylia, posez une bombe au milieu, allez dans la grotte tout au fond, puis jouez le chant des tempêtes.

-Au fleuve Zora, à l'entrée du domaine Zora, sur le symbole de la triforme, jouez le chant des tempêtes.

-Au cimetière Cocorico, près du squelette dans la tombe royal, jouez le chant du soleil.

-A côté du poteau en bois sur le chemin qui va vers le village Goron, jouez le chant du soleil.

-A l'entrée du gymnase Gerudo, jouez le chant des tempêtes.

📌 AMÉLIORER SA CAPACITÉ À TRANSPORTER LES NOIX MOJOS

Pour augmenter le nombre de noix mojos que vous pouvez transporter il faut remplir votre bourse et vous rendre dans les bois perdus. Une fois à destination, traversez-les comme si vous alliez au Bosquet sacré mais n'y entrez pas ! Au lieu de ça, brisez le rocher qui se trouve à côté de l'entrée et entrez-y. Vous y trouverez une peste marchande qu'il vous faudra vaincre. Pour se faire pardonner de vous avoir attaqué, elle vous proposera de transporter plus de noix mojos pour une certaine somme de rubis.

📌 DÉCOUVRIR LE CIEL DANS LE CIMETIÈRE

Il est normalement impossible de pouvoir voir le ciel découvert au cimetière de Cocorico. Pourtant, il existe un glitch permettant de découvrir ce ciel. Pour cela, il faut se placer à un endroit du cimetière où la pluie ne tombe pas et jouer le chant des tempêtes. Une fois la pluie arrêtée, les nuages s'en iront et vous pourrez observer le ciel comme si vous étiez sur la plaine d'Hyrule.

📌 EMPLACEMENTS POUR PLANTER LES HARICOTS MAGIQUES

Pour acheter les haricots magiques, il faut parler au marchand qui se trouve à l'entrée du fleuve Zora (le prix augmente à chaque fois). Les haricots doivent être plantés dans les carrés de terre claire comportant un trou au milieu. Ils permettent d'accéder à des quarts de coeurs et des Skulltulas d'or.

Les 10 emplacements :

- près du marchand de haricots
- à droite du magasin dans le village Kokiri
- dans les bois perdus : tourner deux fois à gauche
- dans les bois perdus : droite / gauche / droite/ deux fois à gauche
- rangée de gauche du cimetière du village cocorico
- à l'entrée de la caverne Dodongo
- à côté du laboratoire au lac Hylia
- dans la vallée Gerudo, prendre la poule et aller sur la plateforme à droite du pont
- jouez le boléro du feu et plantez le haricot à côté du volcan
- près de l'entrée du temple de l'esprit

📌 PORTER PLUS DE BÂTONS MOJO

Dans les Bois Perdus, tournez deux fois à gauche. Renvoyez les projectiles de la peste Mojo et donnez-lui 40 rubis. Pour porter encore plus de bâtons, revenez dans les Bois Perdus et suivez les directions : droite, gauche, droite, gauche, gauche. Sautez dans le trou situé près des papillons et mettez le masque de la mort pour faire venir une peste Mojo qui vous proposera de porter jusqu'à 30 bâtons.

📌 PORTER PLUS DE NOIX MOJO

Allez dans les bois perdus, tournez à droite, une cible est attachée à un arbre. Touchez-la trois fois au milieu avec le lance-pierres, et le Mojo vous donnera la capacité de transporter jusqu'à 40 noix Mojo. Pour pouvoir transporter jusqu'à 50 noix Mojo, allez sur la place du marché et jouez au jeu de tir. Si vous touchez toutes les cibles, vous pourrez transporter jusqu'à 50 noix Mojo.

📌 AVOIR PLUS DE MAGIE

Une fois que vous avez la masse des titans, entrez dans le cratère du péril en passant par la salle de Darunia, allez à droite, traversez le pont, détruisez les rochers qui sont contre le mur et entrez dans le passage. Jouez la berceuse de Zelda et une grande fée apparaîtra.

📌 RETROUVER SON CHEMIN DANS LES BOIS PERDUS

Dans les bois perdus, pour éviter de suivre un mauvais chemin et donc retourner au village Kokiri, il suffit de s'approcher à la limite de la zone d'ombre d'un passage. S'il mène un peu plus loin dans les bois perdus, la zone qui se trouve derrière sera légèrement révélée, confirmant en même temps que Link peut passer par là. Par contre si ce passage le renvoie au village, la zone d'ombre reste noire. Ceci est particulièrement utile après avoir appris le chant de Saria (la musique ne permet alors plus de guider Link), surtout en master quest où tout est inversé.

📌 VOLER LA CASQUETTE DU PÊCHEUR

Dans le coin de pêche du Lac Hylia, il est possible de voler la casquette du gérant. Pour cela, louez une canne à pêche et lancez-la sur sa casquette (il faut bien viser).

Une fois que vous l'aurez attrapée, vous aurez deux choix :

- La lui rendre, et il vous remerciera.
- La lancer dans l'eau, et il vous disputera en vous faisant payer une amende.

A noter que si vous la lancez dans l'eau, il ne la retrouvera jamais, même si vous sortez de sa cabane et que vous revenez.

📌 OBTENIR 200 RUBIS À L'INFINI

Une autre méthode que de récolter 100 skullutas d'or pour obtenir 200 rubis existe et c'est la suivante. En tant que link adulte, entrez dans les bois perdus et allez directement à gauche pour rencontrer un skull kid. Affrontez-le et en le tuant, vous récolterez un gros rubis jaune ! Revenez sur vos pas en quittant la salle et revenez encore dans la salle où vous aviez affronté le skull kid et il sera de nouveau là ! Vous pouvez recommencer à l'infini.

The Legend of Zelda : The Minish Cap

© Nintendo

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

EVITEZ LES EXPLOSIONS

Lorsque vous êtes amené à affronter des ennemis explosifs tels que les bombes, sachez que vous pouvez les stopper et vous protéger tout simplement en utilisant le bouclier. Vous pouvez également les stopper avec l'épée.

TUER LES MAINS

Pour tuer les mains rapidement et sans risquer de se faire ramener en arrière, utilisez tout simplement l'arc et éliminez-les d'une seule flèche.

DES FÉES À FOISON

Entrez dans la forêt de Tyloria et foncez dans les arbres avec vos bottes de Pégase. Vous verrez que la plupart d'entre eux cachent des fées que vous pouvez capturer dans vos flacons.

ELIMINER LES DARKNUT

Il existe une méthode pour vaincre les chevaliers Darknut assez facilement. Vous devez parer leurs coups à l'aide du bouclier et profiter de ce moment pour contre-attaquer immédiatement à l'épée.

EVITER LES BOULES ÉLECTRIQUES

Lorsque vous êtes acculé dans un coin et qu'une boule électrique arrive vers vous, faites une roulade pour passer à travers elle. Mieux, vous pouvez également les éliminer avec le boomerang pour récupérer des fées !

📌 TROUVER LES FRAGMENTS

- Coupez et cassez tout ce que vous pouvez : herbe, jarres, ennemis.
- Passez la nuit à l'hôtel de la cité d'Hyrule et choisissez la chambre en fonction de la couleur du fragment que vous cherchez (vert = 50 rubis, bleu = 200, rouge = 400).
- Achetez un fragment au Goron sur la place du marché (vert = 300, bleu = 400, rouge = 500 rubis)
- Creusez le sol avec vos griffes de taupe, par exemple dans la zone de la maison de la sorcière.
- Achetez du Nectar Blanc au vendeur de nectar sur la place du marché pour trouver plus facilement des fragments du bonheur.

📌 LES BOIS PERDUS

Pour trouver la sortie des bois perdus au niveau de la Vallée des Rois, prenez les directions suivantes : haut, gauche, gauche, haut, droite et haut. Vous pouvez également faire : gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut pour trouver un coffre contenant des coquillages, puis haut pour arriver dans le cimetière.

📌 LES PAPILLONS DU BONHEUR

1. Faites un assemblage avec Din pour faire venir un papillon à l'entrée des Ruines du Vent. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de décocher vos flèches plus rapidement.
2. Faites un assemblage avec Nayru pour faire venir un papillon au cimetière. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de nager plus rapidement.
3. Faites un assemblage avec Farore pour faire venir un papillon dans les marais. Attrapez ce Papillon du Bonheur pour acquérir la capacité de creuser plus rapidement.

📌 LES AMULETTES

Dans le village, entrez dans la grande maison côté est où se trouvent Nayru, Din et Farore. Assemblez un fragment avec Farore pour qu'un intrus s'introduise dans la maison qui se trouve à l'est du pont d'Hyrule. C'est Gantarro, un agent immobilier. Il accepte de louer la maison mais uniquement à une fille. Revenez parler à Farore pour qu'elle accepte d'y résider. Si vous avez un flacon vide, elle le remplira avec l'amulette de Farore qui augmente la puissance et la défense de Link. Au passage, le costume de Link prend une couleur violette. Vous pouvez ensuite retrouver Gantarro, un peu plus tard, près de la maison rouge, à l'ouest de la ville. Elle intéressera Din, qui acceptera de la louer. Vous la trouverez ensuite dans cette maison et elle pourra glisser l'amulette de Din dans l'un de vos flacons. Elle augmente votre puissance temporairement et colore la tenue de Link en rouge. Notez que vous pouvez en fait choisir les deux jeunes filles qui habiteront ces maisons, la troisième restera à l'hôtel. Sachez donc que si vous aviez choisi Nayru, elle vous aurait proposé l'amulette de Nayru qui augmente la défense de Link. Il est impossible de dégager le troisième terrain avec les deux chats.

📌 LE SOUND TEST

Récupérez les 136 figurines à la loterie pour récupérer un objet que vous montrerez à l'homme assis à l'extérieur du bar pour qu'il vous ouvre une pièce où se trouve un quart de cœur, mais aussi 600 rubis et le Sound Test. Vous devez avoir terminé le jeu et sauvegardé votre partie pour obtenir les 6 dernières figurines.

📌 LES BOMBES À TÉLÉCOMMANDE

Faites un assemblage avec Genta l'Ancien dans le village des Minish, puis rendez visite au lutin qui se trouve dans la petite maison à gauche du tronc près de la souche. Il remplacera vos bombes par des Bombes à Télécommande.

📌 L'ARC DE LUMIÈRE

Faites un assemblage avec le voyageur qui se trouve dans la maison en dessous de la poste pour créer un téléporteur au-dessus de la maison de Link dans la plaine sud. Vous vous retrouvez chez les éoliens. Dans une pièce, vous trouverez Gust, le grand-père malade. Aspirez le fantôme qui lui tourne autour avec le Pot Magique et prenez les 100 coquillages en récompense. La fin de cette quête ne peut se faire que lorsque tous les moulins à vent fonctionnent au-dessus des nuages. Sautez dans la grande tornade pour trouver un symbole de téléportation, et entrez dans le bâtiment. Vous vous retrouvez à nouveau chez les éoliens, là où vous aviez sauvé le grand-père malade. Revenez le voir à l'étage pour qu'il vous offre l'Arc de Lumière. Notez que vous devez faire cette quête avant de compléter le palais du vent, autrement vous n'aurez plus la possibilité d'avoir les flèches de lumière.

📌 SOLUTION COMPLÈTE

Prologue à l'aventure

Jadis, alors que le monde était voué à sombrer dans les ténèbres, le peuple des Minish descendit sur Terre. Ses membres léguèrent au brave une lumière d'or et une épée, grâce auxquelles le héros parvint à repousser le mal. Dès lors, la paix fut rétablie et l'épée devint une relique vénérée de tous.

Une cérémonie qui tourne mal

Une chaumière accueillante dans une verte prairie. Une jeune fille charmante qui pénètre à l'intérieur. C'est la princesse Zelda venue chercher Link qui réside dans la demeure du forgeron Smith. La fête annuelle en l'honneur des Minish a commencé, et le jeune Link se doit de livrer l'épée du roi au château d'Hyrule. Les cheveux en épi et l'esprit encore brumeux, le héros s'éveille et suit la princesse, après avoir reçu **l'épée de Smith** des mains de son grand-père. Celle-ci sera offerte au vainqueur du tournoi organisé à l'occasion de la fête annuelle. Suivez Zelda sur la route nord, et pénétrez dans la Cité d'Hyrule. A peine entrés, la candide demoiselle se rue sur les attractions, vous abandonnant sur place. Rejoignez-la près du vieux conteur et suivez-la sur chacun des stands jusqu'à ce qu'elle vous offre le **Petit Bouclier** qu'elle vient tout juste de gagner. Quittez cet écran au nord pour accéder au château d'Hyrule. En chemin, vous devrez paralyser une Peste Marchande en lui renvoyant son projectile à l'aide du bouclier pour libérer le passage vers le château. Adressez-vous ensuite à Tengar, le ministre d'Hyrule, pour assister à la cérémonie. Vous êtes alors témoin de l'intervention de Sire Vaati, le gagnant du tournoi, qui ouvre le coffre scellé par l'Épée Minish et libère ainsi les puissances démoniaques sous les yeux du roi. Seule la princesse Zelda parvient à contrer l'attaque de Vaati à l'aide du

pouvoir de la lumière, mais malgré le sacrifice de Link, celle-ci finit par être changée en pierre. A son réveil, Link pénètre dans la salle du trône et apprend que seule l'Épée Minish peut lever la malédiction qui pétrifie la princesse. Mais l'épée ayant été brisée, il va falloir vous rendre directement auprès des Minish que l'on dit résider dans la Forêt de Tyloria pour leur demander d'en forger une nouvelle. Le roi vous confie alors **l'épée Minish brisée** et le vieux forgeron vous fait don de **l'épée de Smith** que vous allez pouvoir utiliser comme arme. Votre première quête consiste à trouver le Temple de la Forêt qui se trouve quelque part dans la forêt de Tyloria. Vous obtenez par la même occasion la **carte d'Hyrule** sur laquelle est indiquée l'emplacement du temple.

La Forêt de Tyloria

Quittez le château d'Hyrule pour pénétrer dans les jardins. A partir de là, continuez vers le sud en direction de la plaine nord et quittez cet écran en coupant les herbes au sud-est pour accéder à la Ferme Lon Lon. Quittez la route vers le sud jusqu'à la colline de l'est, et vous constaterez que le chemin sud-est vous conduit directement à la Forêt de Tyloria. Une fois là-bas, empruntez le pont et progressez en suivant le seul passage accessible. Plus loin, vous assisterez à une scène insolite où un bonnet vert qui se termine en bec d'oiseau se fait agresser par des octoroks. Emparez-vous d'abord du **Quart de Coeur** (1) et revenez sur vos pas pour lui venir en aide. Une fois les deux ennemis vaincus, vous racontez le but de votre quête au bonnet qui prétend s'appeler Exelo. Eloignez-vous pour qu'il décide finalement de s'installer de force sur votre tête afin de voyager avec vous. Bien qu'il soit arrogant et assez désagréable, vous pouvez faire appel à lui en appuyant sur le bouton Select. Faites à nouveau route vers le sud pour rejoindre une souche d'arbre sur laquelle vous pouvez vous miniaturiser. Sautez dessus et rétrécissez en appuyant sur R. Profitez de votre nouvelle taille pour vous glisser dans les troncs qui se trouvent sur la gauche, puis traversez la mare en marchant sur les nénuphars mobiles. Lorsque vous pénétrez sous le feuillage, la vue s'adapte à la taille minuscule de Link et vous découvrez un nouvel environnement. Au bout, vous découvrez enfin le Village des Minish sylvestres. Etant donné l'accueil peu chaleureux qu'ils vous réservent, il va vous falloir au moins trouver un traducteur. Empruntez le chemin de droite et longez l'écran sur la droite pour atteindre un pont étroit qui mène vers l'est. Là, vous trouvez un nouveau Quart de Coeur (2). De retour dans l'écran précédent, pénétrez dans le bâtiment bleu qui se trouve juste à gauche, et parlez au Minish. Celui-ci n'est autre que Festa le prêtre et il comprend justement la langue des humains. Il vous conseille de vous rendre dans la maison en forme de tonneau un peu plus au sud pour avaler une Noix Baba afin de comprendre la langue des autochtones. Longez le côté est et bifurquez sur le pont. Vous pénétrez dans le fameux tonneau qui renferme la noix. Poussez la caisse sur le bord et mangez la **Noix Blabla** pour comprendre enfin vos interlocuteurs. Quittez le tonneau et longez cette fois le côté ouest. La maison jaune qui se trouve tout à fait au nord est celle où réside le maire. Il est surpris de vous voir parler le Minish et vous accueille à bras ouverts. Exelo lui explique la raison de votre venue, et celui-ci vous informe que pour reforger l'épée sacrée, vous allez devoir trouver quatre Eléments. Il vous indique ensuite l'emplacement des Eléments sur votre carte en vous conseillant de commencer par l'Elément Terre. Rendez-vous à nouveau dans le bâtiment bleu et parlez au Minish pour pénétrer dans le Temple de la Forêt.

Le Temple de la Forêt

Bienvenue dans le premier donjon du jeu. Commencez par pousser la statue centrale pour dégager la porte nord. De l'autre côté, actionnez tous les socles de la salle pour faire apparaître un coffre contenant une **petite clé**. Utilisez-la sur la porte du dessus, puis tirez sur la poignée pour construire un pont vers le champignon. Tirez-le au maximum et relâchez-le pour atterrir sur la plate-forme de gauche. Vous arrivez dans la salle du tonneau. Empruntez d'abord les escaliers de droite pour activer la dalle qui enflammera les lianes retenant le tonneau du côté droit de la pièce. Ensuite, descendez les marches, pénétrez à l'intérieur du tonneau et sortez par la porte de gauche. Vous vous retrouvez à présent du côté gauche de la pièce. Pour brûler les dernières lianes, vous devez simplement pousser la statue sur l'un des deux socles et marcher sur le socle restant. Maintenant que le tonneau est libéré, entrez de nouveau à l'intérieur et dirigez-vous vers le bas pour le faire pivoter de manière à pouvoir sortir en bas à gauche. Passez la porte sud-ouest et tirez le champignon au maximum pour atteindre le grand coffre. Il contient la **carte du donjon**. Redescendez au niveau du champignon et tirez-le à moitié pour atterrir sur la plate-forme intermédiaire. Sortez par la porte de gauche. Placez-vous à gauche de la jarre et poussez-la jusqu'au socle de droite afin de créer un pont. Passez la porte sud. Il faut à présent activer les deux nouveaux socles tout en trouvant un moyen de rester entre les deux pour atteindre le coffre. Pour cela, poussez une fois la statue de droite vers la gauche, faites le tour, poussez deux fois la statue de gauche vers la droite, placez-vous à gauche de la statue de droite et repoussez la statue de gauche deux fois vers la gauche. Le coffre apparaît juste devant vous. Il contient une **petite clé**. Revenez à présent dans la pièce avec le tonneau. Entrez à l'intérieur et faites-le pivoter de manière à pouvoir sortir en haut à droite. Utilisez votre clé pour

déverrouiller la porte de droite. Là, tirez sur le champignon pour atteindre la plate-forme inférieure et marchez sur le socle pour construire un pont. Celui-ci va vous permettre de tirer le champignon au maximum de manière à pouvoir atteindre la partie sud de l'écran. Passez la porte. Ici, placez-vous à droite de la statue de droite et tirez-la trois fois vers la droite. Faites le tour de la salle et poussez la statue de gauche jusqu'au socle. Vous pouvez maintenant passer la porte nord. Éliminez ensuite tous les monstres de la pièce pour obtenir une nouvelle **petite clé**. De retour dans la salle aux deux champignons, allez au nord et sautez en contrebas. Empruntez le passage ouest et activez le socle pour ouvrir la porte sud. Ne passez pas cette porte mais plutôt celle située au nord-ouest à l'aide de votre clé. Vous allez affronter un sous-boss. Pour le battre, vous devez simplement lui frapper la tête pour le paralyser, et profiter de cet instant pour attaquer sa tête à coups redoublés. Évitez-le lorsqu'il est rouge de colère, puis recommencez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le battre vous permet d'obtenir le **Pot Magique**. Le Pot Magique s'apparente à une sorte d'aspirateur qui permet de faire disparaître les matières poussiéreuses et d'aspirer des objets ou des ennemis. Utilisez-le dans la pièce où vous avez vaincu le sous-boss pour enlever toutes les toiles d'araignées, et empruntez le passage sud pour récupérer un Quart de Coeur (3). De retour dans la salle pleine de poussière, faites le ménage avec le Pot Magique et profitez-en pour éliminer les monstres avec ce même objet. Lorsque toute la salle est déblayée, marchez sur les différents socles pour faire apparaître un téléporteur et deux coffres qui contiennent des coquillages surprises. Dans la pièce située juste au sud, poussez le bloc pour aspirer la poussière à gauche de la salle, et activez le socle pour obtenir des coquillages supplémentaires. Pénétrez ensuite à l'intérieur du tonneau, et faites-le pivoter jusqu'à voir la sortie obstruée par une toile d'araignée. Aspirez-la et passez dedans lorsqu'elle se trouve au centre de l'écran. Vous atterrissez près d'une sorte de ruisseau. Utilisez le Pot Magique pour attirer le nénuphar vers vous et montez dessus. Vous devez ensuite le guider à l'aide de votre soufflerie de poche de manière à quitter cet écran par le nord-est, l'autre porte étant pour l'instant verrouillée. Dans l'écran de droite, accostez au niveau des marches et soulevez toutes les jarres sauf celle qui se trouve le plus au centre, de manière à pouvoir la pousser sur le socle. Le barrage disparaît, vous laissant continuer par le passage nord. Vous arrivez dans une nouvelle salle. Débarrassez-vous de toutes les jarres sauf une dont vous vous servirez pour activer le socle et faire apparaître le coffre, puis remontez sur le nénuphar afin de pouvoir en piller son contenu. Il contient une **petite clé**. Allez maintenant ouvrir le grand coffre en poussant le bloc de droite vers le haut et celui de gauche vers la gauche pour obtenir la **boussole**. Les escaliers vous conduisent à l'étage supérieur. En aspirant la poussière, vous révélez un nouveau socle qui vous permet de récupérer des coquillages. A présent, empruntez l'escalier pour revenir à l'étage inférieur, utilisez le nénuphar pour atteindre la plate-forme au nord et déverrouillez la porte. Tirez le premier champignon pour atteindre l'autre côté de la pièce, puis aspirez le second et le troisième à l'aide du Pot Magique. Faites la même chose avec le quatrième afin d'atteindre le grand coffre. Celui-ci contient la **Grande Clé**. Actionnez l'interrupteur du bas pour dévoiler un téléporteur rouge qui vous conduit dans la première salle du donjon. Avant d'utiliser le Pot Magique pour aspirer les deux toiles d'araignées, empruntez le téléporteur bleu de façon à récupérer très facilement un nouveau Quart de Coeur (4). A présent, revenez dans la toute première salle via le téléporteur, aspirez les toiles et empruntez l'escalier de gauche. Poussez le bloc pour dégager l'accès au coffre afin de vous emparer de 20 rubis. Passez par l'autre escalier pour atteindre le champignon, aspirez-le à l'aide du Pot Magique et recommencez l'opération afin d'atteindre la porte du boss.

BOSS : Blob Vert Géant

Vous avez affaire à un Blob vert beaucoup plus grand que vous. La solution : utiliser le Pot Magique au niveau de son "pied" pour le faire basculer. Une fois à terre, vous pouvez le frapper à l'épée. Allez-y franchement et recommencez jusqu'à en venir à bout. Méfiez-vous surtout de ses attaques sautées et gardez vos distances. Le battre vous permet de récupérer l'**Elément Terre**. Emparez-vous du réceptacle de coeur et empruntez le téléporteur pour quitter le donjon.

Le Mont Gonggle

Vous devez maintenant prévenir l'Ancien que vous êtes en possession du premier élément. Allez vers le sud pour rejoindre le village des Minish et retrouvez le maire dans la maison jaune au nord-ouest du village. Il vous conseille de vous rendre au Mont Gonggle pour rencontrer Melta, le seul Minish capable de forger les épées. L'Ancien dévoile alors un raccourci pour quitter la forêt. Utilisez-le pour revenir à l'extérieur, passez le tronc et entrez dans la petite maison où habite l'inventeur Belta. Celui-ci vous fait don du **Sac de Bombes**. En utilisant la souche au sud, vous reprenez votre taille normale et pouvez continuer vers le nord. Observez la stèle qui se trouve là pour la voir exploser. Il s'agit en fait d'un point de téléportation que vous pourrez utiliser lorsque vous aurez obtenu l'ocarina. Posez une bombe sur les rochers fissurés au sud pour quitter la forêt. Dès que vous entrez dans la colline de l'est, servez-vous de votre Pot Magique pour étirer le champignon au maximum afin d'atteindre l'autre côté. Détruisez les rochers à l'aide d'une bombe pour passer à l'écran supérieur, et faites exploser l'entrée que vous apercevez dans le mur. Vous y trouvez

quelques coquillages. Revenez dans l'écran précédent et sortez par le nord en utilisant le Pot Magique pour vous défendre contre les monstres. En détruisant la nouvelle série de rochers à l'aide d'une bombe, vous récupérez de nouveaux coquillages. Allez maintenant vers l'ouest pour rejoindre la plaine d'Hyrule. Profitez-en pour dénicher une nouvelle stèle qui vous servira plus tard avec l'ocarina. Au nord, au niveau du panneau qui se trouve près de la cité d'Hyrule, dirigez-vous vers l'ouest et descendez les marches jusqu'à l'entrée encastrée dans le mur. Utilisez une bombe pour la faire sauter et pénétrez à l'intérieur. Il s'agit d'une fontaine où vous pouvez récupérer des fées pour mettre dans vos flacons, du moins quand vous en aurez trouvé. Rejoignez maintenant la Cité d'Hyrule pour rencontrer un musicien qui vous explique en quoi consistent les Fragments du Bonheur. Vous obtenez ainsi un **Sac à Bonheur** dans lequel vous pourrez stocker vos fragments. Vous pouvez maintenant faire des assemblages en récupérant divers fragments, puis en les emboîtant avec ceux des autres personnages que vous rencontrerez. Pour cela, il vous suffit de leur parler en utilisant le bouton L. Essayez avec le musicien et vous verrez que l'assemblage a pour effet d'ouvrir un passage secret à l'intérieur d'un arbre dans la plaine sud. Si vous y allez tout de suite (l'endroit est indiqué sur votre carte), vous recevrez un Quart de Coeur (5). De retour dans la Cité d'Hyrule, entrez dans le dojo à gauche du pont pour vous entraîner avec Tesshin, le maître d'armes. Il vous apprendra l'**Attaque Tornade**. Pénétrez ensuite dans la maison rouge au-dessus du pont et achetez la **Grande Bourse** pour 80 rubis. Dès que vous aurez rassemblé 300 rubis, revenez dans la boutique pour acheter le **Boomerang**. Un peu plus haut, sur le marché, utilisez le Pot Magique pour souffler la poussière à l'endroit où Zelda avait gagné le bouclier. Plus tard, vous pourrez constater les effets de votre action. Une fois acquise l'attaque tornade, le garde situé au nord-ouest de la ville vous laisse passer. Vous arrivez ainsi au Plateau de Bélet. Vous avez maintenant l'occasion de faire un petit détour pour acquérir le premier flacon. Empruntez l'échelle qui se trouve légèrement au sud et posez une bombe sur la paroi de droite. Equipez votre bouclier et renvoyez la pierre que vous lance le Mojo pour avoir la possibilité d'acheter un **Flacon** pour seulement 20 rubis. Sachez que celui-ci vous sera indispensable pour ce que vous allez devoir faire au Mont Gonggle. Continuez vers l'ouest pour arriver au pied du Mont Gonggle. Placez-vous près du ruisseau en bas de l'écran, et remplissez votre flacon d'eau. Arrosez ensuite la vigne avec pour pouvoir grimper à l'étage supérieur. En contournant les rochers, vous pourrez faire exploser la paroi qui se trouve près des vignes pour ressortir un peu plus haut, juste à côté du rocher de transformation. Utilisez-le pour devenir minuscule, mais seulement après avoir détruit la pierre fissurée à l'aide d'une bombe. Ce nouveau passage vous permet de remplir votre flacon avec de l'eau verte miraculeuse : **l'eau du Gonggle**. Reprenez ensuite votre taille normale et explosez la paroi nord pour trouver une grotte remplie de fées et de rubis. Plus à l'ouest, vous trouverez une caverne contenant un Mojo qui vend des bombes pour 30 rubis. Revenez légèrement en arrière et explosez la paroi nord afin de découvrir l'entrée d'une grotte. Tirez sur le champignon au maximum pour passer le trou et montez à l'étage supérieur.

Vous pourrez vous débarrasser des monstres en retirant leur masque à l'aide du Pot Magique. Une fois à l'extérieur, sautez sur la tornade pour planer jusqu'à la plate-forme de gauche. Poursuivez votre route au nord-ouest. Posez une bombe sur le mur nord pour pénétrer dans une grotte qui dissimule un Quart de Coeur (6), 50 rubis et un Fragment du Bonheur. Revenez maintenant dans l'écran précédent et utilisez l'échelle pour monter. En aspirant la poussière à l'aide du Pot Magique, vous découvrirez une fissure dans le sol que vous pourrez emprunter en étant minuscule. Ça tombe bien puisqu'un tronc caché sous la poussière vous permet justement de vous transformer. Glissez-vous dans la fissure pour gagner un Fragment du Bonheur dans la demeure d'un Minish. Un lutin vous explique le fonctionnement de l'eau chaude spéciale que vous avez récupérée dans votre flacon. Utilisez maintenant la corde pour vous glisser dans la paroi et traversez la grotte jusqu'au coffre. Il contient un Fragment du Bonheur. Revenez ensuite à l'emplacement de la graine de haricot et engouffrez-vous dans le passage pour trouver la fameuse graine. Malgré sa taille, vous pouvez parfaitement la soulever. Déposez-la à l'extérieur dans le trou prévu à cet effet. Vous pouvez maintenant reprendre votre taille normale et utiliser l'eau de Gonggle pour faire pousser le haricot. Vous êtes maintenant dans la partie principale du Mont Gonggle. Dirigez-vous vers la muraille au nord, et posez une bombe contre le mur entre les rochers. Vous trouverez dans cette grotte des fées que vous pouvez capturer dans votre flacon, ainsi qu'un Quart de Coeur (40). Redescendez au niveau du panneau et prenez cette fois la direction de la Mine du Gonggle. Plus à l'est, vous trouvez un pont au bout duquel vous pouvez poser une bombe pour dégager l'accès à une grotte. Prenez le Fragment du Bonheur dans le coffre et montez à l'étage. Deux bombes devraient vous permettre d'accéder aux blocs qui vous séparent de la sortie. Utilisez les deux tornades pour atteindre la plate-forme de gauche. Montez l'échelle jusqu'au panneau, puis allez à droite dans la direction du raccourci vers le pied du mont Gonggle. Ne descendez pas mais posez plutôt une bombe contre la paroi. A l'intérieur, un Mojo vous vendra une **Bague d'escalade** pour 40 rubis. Vous pouvez à présent grimper le long des falaises. Faites un essai sur le mur qui descend vers le pied du Mont. Arrêtez-vous au niveau du champignon rouge, détruisez les deux pierres avec le Pot Magique et tirez sur le champignon pour atteindre la plate-forme en face. Vous devez maintenant vous diriger le plus possible vers la gauche, jusqu'au panneau qui vous met en garde contre les chutes de pierres. Escaladez la paroi en longeant le mur sur le côté droit pour arriver sur une

plate-forme où un panneau vous conseille de ne pas jeter de bombes dans la fontaine. Faites exploser la paroi pour entrer dans une grotte qui sert de refuge à une Grande Fée. Jetez une bombe dans la fontaine et choisissez la réponse la plus honnête. Elle vous offrira alors le **Grand Sac de Bombes**. Continuez d'escalader la falaise vers le nord jusqu'à ce que vous changiez d'écran. Tirez sur le champignon rouge au maximum pour atteindre l'autre côté de la montagne. Il se met à pleuvoir, ce qui n'augure rien de bon. Montez sur le tronc pour changer de taille, et empruntez le passage étroit en bas de l'écran. Vous devez courir en faisant des roulades pour éviter les gouttes d'eau. Reprenez ensuite votre taille normale et poussez le rocher de gauche dans le trou. Vous devez maintenant faire en sorte de pousser le second rocher sans le coincer jusqu'au second socle, en passant par-dessus le premier rocher. Poussez-le une fois à gauche, deux fois en haut, une fois à gauche, deux fois en haut, quatre fois à gauche, une fois en bas, dix fois à gauche, quatre fois en haut et une fois à droite. Vous pouvez maintenant atteindre l'échelle. Au bout de la grotte, des blocs vous barrent la route. Intéressez-vous uniquement aux cinq blocs qui se touchent. Poussez celui qui est le plus à droite vers le bas. Faites le tour, poussez celui qui est le plus à gauche vers le bas, puis le seul que vous pouvez pousser vers la droite. Enfin, poussez le bloc central vers le bas, puis celui qui se trouve juste à votre gauche vers la gauche, et vous pourrez sortir. Vous n'avez pas d'autre choix que de pénétrer dans la caverne suivante. Commencez par détruire les deux jarres avec le Pot Magique ainsi que les deux autres qui se trouvent en face, puis tirez sur le champignon afin d'atteindre l'autre côté du gouffre. L'escalier vous conduit à l'étage supérieur. Vous devez lancer une bombe sur l'interrupteur pour activer le pont. Vous pénétrez ensuite dans une nouvelle grotte où il faut encore pousser un rocher dans un emplacement précis.

Poussez-le un fois en bas, deux fois à gauche, deux fois en bas, trois fois à gauche, une fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et une dernière fois à gauche. Il reste encore à pousser la statue pour atteindre l'escalier. Dans cette nouvelle pièce, poussez le bloc le plus près de la porte vers la gauche et celui du dessus vers le haut. Il ne reste plus qu'un bloc à pousser vers la gauche pour atteindre le coffre qui contient un Fragment du Bonheur. Utilisez le bloc pour vous miniaturiser et empruntez le passage vers la gauche. Il débouche dans la Mine de Melta. Faites le tour pour descendre au centre de la pièce où se trouve Melta, le patron de la mine. Il vous propose de reforgier l'épée Minish. En attendant que le travail soit fini, il vous demande d'aller chercher l'Élément Feu. Par chance, la mine des humains qui contient cet élément se trouve juste à côté d'ici. Vous n'avez qu'à parler à l'homme qui garde la porte de gauche pour y accéder. Utilisez la pierre pour reprendre votre taille normale et activez le symbole de téléportation.

La Grotte de Feu

Dans la salle de droite en partant de l'entrée, posez une bombe sur le mur nord et neutralisez les ennemis à l'aide du bouclier. Un grand coffre apparaît alors, vous permettant d'obtenir **la boussole**. Passez ensuite à gauche pour emprunter l'escalier qui descend vers l'étage inférieur. Continuez vers la gauche jusqu'à pouvoir monter sur le promontoire, et suivez les rails côté est pour monter dans le chariot. Il vous emmène à une vitesse vertigineuse dans la partie ouest de cet étage. Au bout, faites exploser la paroi de gauche et éliminez tous les ennemis à l'aide du Pot Magique pour faire apparaître un socle qui va vous permettre de vous miniaturiser. Une fois petit, empruntez le passage étroit au nord-est et continuez dans cette direction jusqu'à ce vous pénétriez dans une zone chargée de vapeur. Laissez-vous tomber en contrebas et slalomez entre les flammes pour atteindre le socle. Une fois grand, détruisez les flammes à coups d'épée (comme à la fin de Zelda 1 sur NES !) puis montez l'escalier afin de récupérer **la carte du donjon** qui se trouve dans le coffre. Vous devez maintenant marcher sur les dalles instables au-dessus de la lave pour récupérer un Fragment du Bonheur et actionner le socle pour repartir. Ensuite, aspirez les jarres avec le Pot Magique afin de marcher sur la plate-forme et passez dans la salle de gauche. Utilisez la dalle mobile pour atteindre l'autre côté de la pièce, où se trouvent les sortes de vers. Frappez-les pour les forcer à se mettre en boule et poussez-les dans les différents trous. Pour les placer correctement, soulevez-les et marchez dans les trous pour les faire tomber. Le coffre contient 50 rubis. Utilisez maintenant les tornades pour traverser la lave jusqu'au coffre. Déplacez le bloc rose et poussez le bloc sur lequel il est posé jusqu'au trou. Vous obtenez une **petite clé**. Marchez enfin sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Revenez à droite afin de monter à nouveau dans le chariot, et déverrouillez la porte qui se trouve à gauche de votre point de chute. Marchez sur les rails jusqu'au levier que vous activerez d'un coup d'épée pour changer le sens des rails avant de revenir prendre le chariot. Passez par le nord pour atteindre la salle où le chariot est renversé, puis suivez les rails au-dessus de la lave de manière à accéder à la partie droite. Faites exploser la paroi sud afin de récupérer un Quart de Coeur (7). Au nord-est, vous devez vous laisser tomber pour affronter une horde de blobs argentés hérissés de pics. Une fois vaincus, ils vous laissent accéder au coffre qui contient **le Bâton Sauter**. Un peu plus loin, vous avez l'occasion d'essayer votre nouvel objet. Montez sur la première plate-forme, et utilisez le bâton sur la seconde pour la retourner. Vous aurez juste le temps de passer avant que les plates-formes ne tombent. Vous devez ensuite emmagasiner l'énergie du bâton sur le trou afin de vous propulser sur la corniche. En activant l'interrupteur qui

se trouve là-haut, vous faites apparaître un téléporteur bleu et ouvrez la porte sud. De retour dans la salle du chariot renversé, utilisez le bâton pour le remettre en place et empruntez-le. Poussez le socle du coffre jusqu'au trou et récupérez la **petite clé**. Faites demi-tour jusqu'au téléporteur bleu et déverrouillez la porte qui mène au deuxième sous-sol. Vous devez à nouveau vous miniaturiser sur le socle afin de passer par le conduit de gauche qui vous mène dans une salle avec un autre chariot renversé. Au bout, vous pouvez reprendre votre taille normale, mais sur le chemin du retour, planquez-vous dans les recoins pour éviter les pics. Retournez le chariot à l'aide du bâton et empruntez-le. Actionnez le levier et remontez à bord du chariot pour arriver dans une salle remplie de vers. Placez-les dans les trous pour atteindre le socle sur lequel repose le levier, puis tirez-le jusqu'au dernier trou isolé afin de pouvoir actionner le levier. Une voie se libère, vous permettant de poursuivre votre route. Laissez-vous tomber à partir de l'ouverture située au nord de manière à récupérer le Fragment du Bonheur. Ensuite, poussez le bloc pour sortir de là, utilisez le bâton sur le trou et propulsez-vous jusqu'au second coffre qui renferme un autre Fragment du Bonheur. Sur la droite, vous devez à nouveau utiliser le bâton sur les plates-formes mobiles afin de progresser. Commencez par activer l'interrupteur au centre de la salle pour faire apparaître le téléporteur rouge. Ensuite, faites le tour pour rallier une série de plates-formes mobiles que vous devez retourner avec un bon timing pour traverser. Sortez par le nord, grimpez sur l'échelle et laissez-vous tomber dans le trou. A droite, vous devez slalomer entre les pics pour trouver un Fragment du Bonheur. Remontez en utilisant le bâton sur le trou, laissez-vous tomber à gauche et propulsez-vous jusqu'à la tornade. Vous êtes maintenant sur la corniche nord de la salle. Utilisez l'autre tornade pour atterrir sur la corniche sud, puis les deux autres tornades dans la pièce suivante. Le coffre devant lequel vous vous arrêtez contient 100 rubis. Utilisez à nouveau les tornades pour atteindre cette fois le centre de la pièce. Le coffre au sud-ouest contient un Fragment du Bonheur. Continuez ainsi jusqu'au grand coffre central qui, lui, dissimule la **Grande Clé**. Coup de chance, la porte correspondante se trouve juste au-dessus. Déverrouillez-la et sautez à pieds joints dans le trou.

BOSS : Gleeok

Évitez les attaques du monstre en faisant des roulades, et utilisez le bâton sur sa carapace pour la faire sauter. Vous devez alors en profiter pour grimper sur son cou afin de frapper son corps d'un maximum de coups d'épée. Partez quand le monstre commence à trembler pour ne pas tomber dans la lave, puis évitez les chutes de pierres et longez le bord. Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Votre victoire vous rapporte l'**Élément Feu**. Emparez-vous du réceptacle de cœur et utilisez le téléporteur vert pour quitter le donjon.

L'histoire d'Exelo

Il est temps de revenir voir Melta pour récupérer votre épée enfin forgée. Miniaturisez-vous à partir du socle de manière à pouvoir entrer à nouveau dans la Mine de Melta. Le forgeron vous fait don de l'**Épée Blanche** qui remplace votre ancienne épée. Prenez le chemin le plus court jusqu'au pied du mont Gonggle, et rejoignez la cité d'Hyrule. En chemin, passez par le Plateau de Bélet et la Plaine Nord d'Hyrule pour reconstituer le pont en actionnant le levier auquel vous pourrez accéder en utilisant le bâton sur le trou. Rendez-vous maintenant à la Ferme Lon Lon, sortez par le chemin sud jusqu'à la Colline de l'Est, descendez les marches et utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche. Elle mène à une portion de la forêt où se trouve un arbre qui sert d'abri à une Grande Fée. Acceptez de lui donner tous vos rubis, et elle vous cédera la **Grande Bourse**. De retour dans le château d'Hyrule, montez d'un écran et allez à droite pour descendre à l'étage inférieur. Une porte au sud de la pièce vous permet de trouver l'accès au sanctuaire où vous allez pouvoir imprégner l'épée du pouvoir des éléments. Insérez l'épée dans le socle pour activer les éléments Terre et Feu et suivez les instructions de la stèle qui vient d'apparaître. Placez-vous sur l'une des deux dalles lumineuses, chargez votre épée au maximum, marchez sur le second socle et relâchez la pression. Vous venez de vous dédoubler grâce au pouvoir de l'épée blanche. Faites un autre essai sur les dalles qui se trouvent près de la porte pour pouvoir sortir. En quittant le château d'Hyrule, Vaati fait une apparition et deux Moblins vous attaquent dans la plaine nord, juste après les jardins. Pour les battre, vous devez simplement éviter de les attaquer de front. Laissez-les charger, esquiviez et contre-attaquez. Exelo vous apprend alors qu'il est en fait un sage Minish et que Vaati était son disciple. Mais fasciné par le côté obscur des humains, Vaati déroba le bonnet à vœux pour devenir un puissant sorcier, et transforma Exelo en simple bonnet.

Les Bottes de Pégase

Prenez la direction de la Vallée des Rois en posant une bombe sur le rocher ouest, et glissez-vous dans la grotte en bas des marches. Vous ne pouvez pas encore pousser le bloc géant, mais vous pouvez tout de même descendre les escaliers pour aller chercher le Quart de Cœur (8). Allez voir le maître du dojo dans la cité d'Hyrule pour qu'il vous

apprenne **l'attaque brise-rocs**. Elle vous permet simplement de détruire certains éléments comme les jarres d'un simple coup d'épée. Maintenant que vous pouvez vous dédoubler, revenez au mont Gonggle, escaladez quatre séries de parois sur la droite et entrez dans la caverne où se trouvent des dalles de couleur. Utilisez votre technique de dédoublement pour ouvrir la porte, et récupérez le Quart de Coeur (9). Les coffres contiennent chacun 50 rubis. Cette caverne est en fait un dojo où le maître d'armes Tosshin peut vous apprendre **l'estocade roulée**. Elle vous permet d'enchaîner une roulade et un coup d'épée. Reprenez la direction du village, et empruntez à nouveau l'échelle qui mène au souterrain où vous avez récupéré le premier flacon. Vous pouvez maintenant pousser le bloc vers la gauche en vous dédoublant. Vous débouchez ainsi dans la partie sud du plateau de Bélet, et pouvez en profiter pour découvrir une autre grotte en faisant exploser le mur nord. Elle renferme un coffre contenant un Fragment du Bonheur. En sortant, faites le tour pour pousser le petit rocher dans le trou afin de créer un raccourci vers le village. Allez en bas pour pénétrer dans les Bois de l'Ouest. Une séquence nous permet d'assister à la prise de contrôle du roi d'Hyrule par Vaati qui est toujours à la recherche de la Lumière d'Or. Un peu plus bas, vous pouvez pousser une autre pierre pour créer un raccourci vers l'est. N'hésitez pas à tuer les Moblins pour gagner des Fragments du Bonheur. Au nord-ouest, les marais sont inaccessibles tant que vous n'avez pas les Bottes de Pégase. A l'est, vous pouvez rapidement rejoindre la cité. Profitez de votre passage en ville pour acheter le boomerang dans la boutique d'objets. Il vous en coûtera 300 rubis. Vous pouvez également faire un assemblage de fragments avec le musicien dans le bar en appuyant sur L. Il existe bien d'autres personnes dans le coin avec qui vous pouvez assembler vos Fragments du Bonheur. Sur la place du marché, entrez chez le cordonnier qui dort à poings fermés, et miniaturisez-vous sur le pot retourné pour monter sur le bureau. Ils vous promettent de vous fabriquer des Bottes de Pégase si vous allez voir la sorcière Syrup au nord de la forêt de Tyloria. Passez par la ferme Lon Lon pour aider Talon et Malon à retrouver la Clé de la Ferme. Miniaturisez-vous près de la souche et entrez dans la maison par la petite ouverture près de la porte. La **Clé de la Ferme** se trouve dans l'une des jarres. Ressortez en vous miniaturisant pour pouvoir la donner à Talon qui vous laisse maintenant utiliser sa maison pour accéder au lac Hylia. Avant d'aller là-bas, faites le tour par le nord-ouest, poussez le petit rocher pour créer un raccourci qui pourra vous servir, et utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche. Miniaturisez-vous sur la souche afin d'emprunter la planche côté est, et glissez-vous dans la fissure afin de récupérer un Fragment du Bonheur. Reprenez ensuite votre taille normale et jetez-vous dans la tornade pour atteindre la corniche sud, et répétez l'opération pour atteindre une autre partie du lac Hylia. Passez au sud dans la forêt et suivez la pancarte qui indique la boutique de Syrup. Achetez-lui le **Champignon du Réveil** pour 60 rubis. En repartant, passez chercher le Quart de Coeur (10) près du ruisseau. Revenez ensuite dans l'écran du Lac Hylia, puis bifurquez à gauche vers la Ferme Lon Lon. Poussez le petit rocher pour créer un raccourci, et sautez dans la tornade afin de rallier la corniche de gauche. Laissez-vous tomber en contrebas de l'autre côté de la barrière, poussez le petit rocher dans son trou et discutez avec le Goron. Vous pouvez faire un assemblage avec lui, ce qui aura pour effet de faire venir un marchand Goron dans la cité d'Hyrule. Vous pourrez lui acheter des Fragments du Bonheur. Au nord-ouest de la Ferme Lon Lon, utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche afin d'accéder à la Cascade de Sera. Vous y trouvez un Quart de Coeur (11). Vous devez maintenant retourner dans la cité pour réveiller le cordonnier à l'aide du champignon à l'odeur très forte. Il vous cède alors les fameuses **Bottes de Pégase**.

Quelques assemblages en Hyrule

Profitez de votre retour dans la cité d'Hyrule pour parler aux habitants et effectuer quelques assemblages de Fragments du Bonheur. Il y a au moins trois personnages dans le bar qui sont intéressées, ainsi que la plupart des gens du village. L'un des clients du bar vous dévoile un passage dans la Ferme Lon Lon qui débouche sur un coffre contenant la deuxième **Grande Bourse** qui vous permettra de stocker encore plus de rubis. De plus, le marchand Goron peut vous vendre des pièces manquantes sur la place du marché. Vous pouvez également traverser la plaine nord pour atteindre les jardins du château. En coupant les buissons au sud-est, vous trouverez une échelle secrète qui mène à un dojo où se trouve un Quart de Coeur (12). Vous devrez malheureusement revenir plus tard pour bénéficier de l'enseignement du maître. Repassez dans le dojo qui se trouve au sud de la cité pour apprendre **la Charge** qui vous permet de courir tout en attaquant. Près de la maison de l'institutrice, vous pouvez trouver un autre symbole de téléportation. Notez qu'il est possible de trouver des Fragments du Bonheur en achetant du pain dans la boulangerie ou en dormant à l'hôtel. Si vous assemblez un fragment avec l'homme qui habite dans la maison jaune en dessous de l'école, vous découvrirez un passage secret dans la fontaine des jardins du château qui mène à un Quart de Coeur (13). Dans plusieurs maisons du village, vous trouverez des jarres bleues qu'il est possible de retourner avec le bâton pour se miniaturiser. Utilisez-en une pour devenir minuscule afin d'emprunter le passage étroit qui permet de rentrer dans la boulangerie par la droite. Grimpez sur l'étagère et passez dans le trou de gauche pour trouver un coffre contenant 100 rubis. Vous aurez sans doute remarqué que le facteur traverse la ville en permanence. Rattrapez-le afin de faire un assemblage avec lui, puis

rendez-vous à la poste. Le personnage nouvellement apparu vous propose de souscrire à un abonnement au magazine Tesshin pour 200 rubis. Acceptez, sortez puis rentrez à nouveau dans la poste. Le premier volume sera disponible. Vous y trouverez des conseils plus ou moins utiles. Entrez maintenant dans la maison au toit mauve, à droite de la boutique d'objets. Renversez la jarre pour devenir minuscule et faites un assemblage avec le chien. Sortez par le petit conduit et grimpez sur la vigne à droite pour entrer dans l'hôtel par l'arrière. A l'intérieur, reprenez votre taille normale afin de récupérer le Quart de Coeur (14). Dans la grotte qui se trouve dans le pré de la ferme Lon Lon, vous devez vous dédoubler afin de pousser le bloc qui empêche l'accès au coffre contenant 50 rubis. De plus, vous pouvez faire un assemblage avec Talon pour créer une fissure dans la forêt de Tyloria. A l'intérieur, vous trouverez un Fragment du Bonheur. Si vous cherchez la boutique des figurines ou tout simplement un moyen d'atteindre la partie sud-ouest du village, renversez l'un des pots du village (par exemple celui de la maison au toit mauve ou celui du bar) pour vous miniaturiser, et empruntez la planche qui prolonge le pont à l'ouest. Vous pourrez reprendre votre taille normale en passant par la cabane des bûcherons. La maison qui se trouve juste en-dessous est celle des figurines. Vous devez donner des coquillages surprise en échange de figurines pour compléter votre collection.

Le chemin des Marais

Maintenant que vous êtes en possession des Bottes de Pégase, vous pouvez traverser les Marais de Tabanta au nord-ouest de Bois de l'Ouest. Entrez dans la caverne qui se trouve au centre de cette zone, et atteignez la salle du coffre. Celui-ci est protégé par un guerrier Darknut. Pour le battre, contre ses attaques avec le bouclier et contre-attaquez immédiatement à l'épée. Le coffre contient un premier **Fragment du Bonheur doré**. En sortant de la grotte, grimpez sur la vigne et empruntez la passerelle qui va vers le nord. Redescendez puis faites le tour pour atteindre une cavité dans le mur nord. Là, un Mojo acceptera de vous vendre des flèches quand vous aurez l'arc. Vous pouvez tout de même faire un assemblage avec lui. Il vous libérera un accès dans un arbre de la Forêt de Tyloria où vous trouverez un autre Mojo qui vous vendra des Fragments du Bonheur pour 100 rubis. Traversez ensuite le marais à l'ouest jusqu'à la souche qui vous permet de vous transformer. Glissez-vous dans le tronc et utilisez le Pot Magique pour faire avancer le nénuphar. Une fois au bout, laissez-vous tomber dans la fissure et éliminez tous les ennemis qui encombrant cette grotte pour obtenir **l'Arc**. Faites demi-tour, reprenez votre taille normale et traversez les marais vers l'est. A l'aide de l'arc, tirez une flèche dans l'oeil de la statue pour qu'elle se mette en mouvement, puis contournez-la afin de grimper le long de la vigne. Jetez-vous dans la tornade et allez au sud en survolant l'eau pour atterrir sur la plate-forme au sud-ouest. Là, vous pouvez déplacer la tombe pour trouver un dojo ainsi qu'un Quart de Coeur (15). Le maître d'armes n'acceptera de vous dévoiler sa technique que lorsque vous posséderez au moins sept précis d'escrime. Ressortez et traversez les marais au sud-ouest pour atteindre un nouveau symbole de téléportation. N'oubliez pas de l'activer et de pousser le petit rocher dans le trou au nord. Lancez ensuite une flèche dans l'oeil de la statue pour pouvoir grimper le long de la vigne, et continuez jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle tornade. Elle vous permet d'atteindre l'entrée située au sud. Poussez le petit rocher et entrez à l'intérieur. Le coffre contient un second **Fragment du Bonheur doré**. Utilisez les raccourcis nouvellement créés grâce aux rochers pour remonter jusqu'à la toute première vigne (celle qui se trouve à l'ouest de l'entrée des marais). Longez les passerelles et descendez le long de la vigne pour trouver une autre statue dans l'oeil de laquelle vous lancerez une flèche afin de passer derrière elle. Une ouverture dans le mur nord vous permet de trouver le troisième et dernier **Fragment du Bonheur doré**. Repartez vers le sud en poussant le petit rocher pour faire un raccourci, puis empruntez les passerelles supérieures. Descendez jusqu'à ce vous trouviez une autre statue, et lancez-lui une flèche pour passer. Prenez le Fragment du Bonheur dans le coffre, laissez-vous tomber et traversez les marais vers le sud-ouest pour atteindre trois étranges statues avec lesquelles vous allez pouvoir assembler vos trois Fragments dorés. Ceci aura pour effet de dégager l'accès aux Ruines du Vent.

Les Ruines du Vent

Faites exploser la paroi fissurée pour trouver un Fragment du Bonheur. Touchez la statue de fer pour la voir s'animer et détruisez-la. Utilisez la souche pour vous miniaturiser et glissez-vous dans la fissure. Un Minish vous explique comment fonctionnent les statues de fer. Le coffre contient un Fragment du Bonheur. Glissez-vous ensuite dans la statue de fer pour actionner le levier afin de la mettre en marche, et reprenez votre taille normale. Vous pouvez maintenant toucher la statue pour la détruire. Poussez le petit rocher et passez dans l'écran de droite. Un peu plus loin, utilisez la souche pour vous miniaturiser et allez actionner le levier dans la statue de fer. Reprenez votre taille normale pour la tuer, et poussez le petit rocher au-dessus. Avant de partir, utilisez à nouveau cette souche pour descendre le long des vignes dans l'écran de gauche. De cette façon, vous pourrez atteindre une corniche qui donne accès à une grotte. Un Quart de Coeur (16) est dissimulé à l'intérieur. Dans l'écran suivant, éliminez les trois statues de fer afin d'accéder aux coffres

contenant 50 coquillages et 50 rubis. Pour passer la dernière statue de fer, vous devez d'abord vous miniaturiser sur la souche pour désactiver le levier qui se trouve à l'intérieur, puis passer en reprenant votre taille normale. Plus loin, éliminez tous les ennemis pour continuer. Vous ne tardez pas à trouver l'entrée du troisième donjon.

Forteresse du Vent

Commencez par prendre l'avant-dernière porte sur la droite et montez à l'étage supérieur. Prenez le Fragment du Bonheur dans le coffre en évitant la boule électrique, et tirez les deux leviers. Le second coffre contient un autre Fragment du Bonheur. Suivez le chemin via l'échelle jusqu'à la salle des deux interrupteurs, et dédoublez-vous grâce aux dalles colorées pour ouvrir la porte. Utilisez le socle de transformation nouvellement révélé, et activez le levier dans la statue de fer. Vous devez reprendre votre taille normale pour la vaincre. L'espace étant dégagé, vous pouvez maintenant tirer le levier contre le mur pour voir une clé tomber deux étages en dessous. Miniaturisez-vous avant de sauter dans le trou. Vous atterrirez juste devant la clé. Passez par le conduit de droite et montez sur le socle pour reprendre votre taille normale afin de récupérer le Quart de Coeur (17). Vous pouvez pousser l'un des blocs pour descendre dans la salle en-dessous, afin de passer par l'autre porte pour récupérer la **Petite Clé**. Ressortez dans le couloir principal, et prenez la porte qui se trouve juste à gauche de celle d'où vous venez. L'escalier vous conduit à l'étage supérieur. Utilisez vos flèches sur les statues pour les faire bouger, et emparez-vous de la **Carte du Donjon** qui se trouve dans le grand coffre. Ensuite, déverrouillez la porte de gauche. Slalomez sur la plate-forme de manière à atteindre l'autre côté, et passez dans l'écran de gauche. Ici, vous devez lancer une flèche dans les yeux muraux pour construire un pont, sans vous faire prendre par la main qui vous ramènerait en arrière. La pièce qui suit semble vide, mais attendez quelques instants pour voir surgir un Darknut en cape. Pour le battre, vous pouvez à nouveau vous contenter de parer ses coups avec le bouclier avant de contre-attaquer pendant le bref instant où il est vulnérable. Le vaincre vous permet de faire apparaître le téléporteur bleu. Dans la salle du dessous, courez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour actionner la dalle qui ouvre la porte, et engouffrez-vous vite de l'autre côté. Sur le promontoire, repérez les trois marques le long du mur et posez une bombe au centre pour trouver un passage secret. Le grand coffre contient les **Griffes de Taupe**. Avec cet objet, creusez la terre dans la salle où vous êtes afin d'atteindre le coffre de 100 rubis. Faites demi-tour et revenez dans la pièce où se trouvaient les deux portes verrouillées. Là, passez la porte sud. Servez-vous des griffes pour dégager la statue, et positionnez-la sur l'interrupteur pour gagner un Fragment du Bonheur. L'échelle conduit à une nouvelle zone où vos griffes seront mises à contribution. Creusez pour atteindre la porte nord, puis poussez le bloc décalé devant la porte du boss pour mettre en place le téléporteur rouge. Utilisez-le pour revenir à l'entrée, et regagnez le couloir principal. Récupérez le rubis de droite avant de vous frayer un chemin jusqu'au mur de gauche où est dissimulé un coffre contenant un **Fragment du Bonheur**. Passez ensuite l'avant-dernière porte, montez à l'étage et descendez pour trouver une autre zone où vous pourrez creuser avec vos griffes. Le premier coffre contient un Fragment du Bonheur, de même que le second qui se trouve en haut de l'échelle. Retournez à présent dans le couloir. De l'autre côté de la première porte, côté gauche, éliminez les deux magiciens pour obtenir 80 coquillages. La deuxième porte est la seule que vous n'avez pas encore visitée. Elle mène à l'étage supérieur. Envoyez une flèche dans l'oeil mural afin d'ouvrir la porte de gauche. Éliminez les quatre squelettes pour continuer. Les griffes vous permettent à nouveau de dégager l'accès à un coffre qui contient un Fragment du Bonheur, ainsi qu'à une échelle. Continuez à creuser à l'étage du dessus jusqu'à trouver un interrupteur qui dévoile un coffre contenant un nouveau Fragment du Bonheur. Envoyez deux flèches dans les yeux du haut assez rapidement pour ouvrir la porte, et passez de l'autre côté. Dédoublez-vous en contournant les statues pour activer les deux interrupteurs simultanément, puis éliminez les statues à coups de flèches. Vous obtenez ainsi la **Boussole**. Revenez dans la salle précédente et transpercez cette fois les yeux du mur est pour passer. Dédoublez-vous d'abord dans le sens vertical, puis dans le sens horizontal pour pousser le bloc en haut de la pièce, de manière à pouvoir tirer le levier pour faire tomber la clé. Laissez-vous tomber dans le trou pour récupérer la **Petite Clé**. Revenez dans le couloir principal et empruntez la porte centrale pour revenir dans la salle avec les deux portes scellées. Vous pouvez maintenant déverrouiller celle de droite avec votre nouvelle clé.

Là, vous devez tirer le levier pour faire apparaître un pont, mais vous aurez juste le temps de courir en faisant des roulades pour le traverser. Détruire les mains bleues n'est pas évident. Je vous conseille d'utiliser les flèches pour les avoir à distance. Avant d'utiliser le socle de transformation, rendez-vous à droite en évitant les pièges, puis déplacez les deux statues sur les interrupteurs en haut à gauche et en bas à droite. Vous n'avez plus qu'à vous dédoublez correctement en slalomant pour activer les deux derniers interrupteurs, et ainsi récupérer une nouvelle **Petite Clé**. Après avoir déverrouillé la porte du bas, revenez sur le socle pour vous transformer, passez dans le conduit de la pièce de droite, et marchez entre les deux barres piquantes pour atteindre la porte sud. Sur la corniche, pénétrez dans la petite ouverture en haut des marches, et activez l'interrupteur. Vous devez déblayer la terre avec les griffes pour

récupérer la **Petite Clé**. Vous pouvez à présent vous laisser tomber en contrebas depuis la corniche pour reprendre votre taille normale en prenant soin de détruire les mains bleues. Utilisez ensuite vos griffes de l'autre côté de la porte sud pour atteindre une échelle. Déverrouillez la porte au nord et laissez-vous tomber dans le trou de droite pour ouvrir le grand coffre. Il renferme la **Grande Clé**. Poussez le bloc pour repartir et empruntez le téléporteur rouge dans la pièce centrale à partir du couloir pour vous retrouver devant la porte du boss.

BOSS : Ohisse

Dans un premier temps, vous devez éliminer les deux mains de la statue en les frappant d'abord avec une flèche, puis à coups d'épée. Lorsque les deux mains sont neutralisées, c'est le moment de vous miniaturiser en utilisant les socles pour entrer à l'intérieur de la tête de la statue. Là, frappez le pilier vulnérable avec votre épée sans ménager vos efforts pour le détruire. Vous devez ensuite reprendre votre taille normale, et recommencer l'opération jusqu'à la destruction du boss. Emparez-vous du réceptacle de coeur et montez les marches jusqu'à la stèle pour obtenir l'**Ocarina du Vent**.

Du nouveau en ville

En quittant le temple, vous verrez que vous pouvez désormais vous téléporter à l'aide de l'ocarina sur les différents symboles que vous avez déjà brisés. Revenez dans la cité d'Hyrule pour constater que de nouvelles choses sont maintenant accessibles. C'est le cas de la boutique avec les ballons, où vous pouvez gagner ou perdre beaucoup d'argent. Vous pouvez également rentrer dans le hall des monstres, indiqué par un fantôme violet. Si vous réussissez à éliminer tous les monstres, vous obtiendrez un Quart de Coeur (18). Il existe une entrée bloquée juste au-dessus de la boulangerie. Vous pouvez utiliser vos griffes pour la déblayer afin d'y récupérer trois Fragments du Bonheur et 100 rubis. Souvenez-vous qu'il y a une portion à laquelle vous n'avez pas encore accès dans cette grotte. Vous retrouverez ce genre de portes en terre à plusieurs endroits du monde, par exemple dans la forêt de Tyloria, juste avant le pont. Vous y trouverez 50 rubis et un Fragment du Bonheur. Une autre entrée se trouve juste à gauche mais vous n'y avez pas encore accès. Dans le village, entrez dans la grande maison côté est, où se trouvent Nayru, Din et Farore. Assemblez un fragment avec Farore pour qu'un intrus s'introduise dans la maison qui se trouve à l'est du pont d'Hyrule. C'est Gantarro, un agent immobilier. Il accepte de louer la maison mais uniquement à une fille. Revenez parler à Farore pour qu'elle accepte d'y résider. Si vous avez un flacon vide, elle le remplira avec l'**amulette de Farore** qui augmente la puissance et la défense de Link. Au passage, le costume de Link prend une couleur violette. Vous pouvez ensuite retrouver Gantarro, un peu plus tard, près de la maison rouge, à l'ouest de la ville. Elle intéressera Din, qui acceptera de la louer. Vous la trouverez ensuite dans cette maison et elle pourra glisser l'**amulette de Din** dans l'un de vos flacons. Elle augmente votre puissance temporairement et colore la tenue de Link en rouge. Notez que vous pouvez en fait choisir les deux jeunes filles qui habiteront ces maisons, la troisième restera à l'hôtel. Sachez donc que si vous aviez choisi Nayru, elle vous aurait proposé l'**amulette de Nayru** qui augmente la défense de Link. Il est impossible de dégager le troisième terrain avec les deux chats. Près de la poste, faites un assemblage avec l'ouvrier pour que son patron retrouve l'envie de travailler. Passez par le bar pour vous miniaturiser et rendez-vous dans la cabane des ouvriers au sud-ouest de la ville. En assemblant un fragment avec le patron, un coffre apparaîtra dans la forêt de Tyloria. Il contient 200 rubis. Téléportez-vous au Mont Gonggle, miniaturisez-vous sur la souche et entrez dans la Mine de Melta. Faites un assemblage avec le Minish qui se trouve près de la porte du dortoir afin de faire apparaître un coffre au nord-est des montagnes. Il renferme un Fragment du Bonheur. Vous pouvez également faire un autre assemblage avec le Minish qui se trouve dans la pièce du dessous. Cela aura pour effet de faire sortir une araignée d'or au pied de la montagne. Enfin, faites un dernier assemblage avec Melta dans la pièce en bas à gauche de la mine. Un haricot se met alors à pousser au nord-ouest de la carte, vous permettant d'accéder à un nuage sur lequel se trouve un Quart de Coeur (19). De retour en ville, vous pouvez aller dans la boutique pour acheter le Grand Carquois à 600 rubis. Dans le bar, déplacez l'étagère vers la gauche et miniaturisez-vous pour monter au-dessus. Entrez dans l'ouverture, sortez par la droite et pénétrez dans le toit du magasin. Récupérez les 10 coquillages dans le coffre puis descendez l'escalier. Lorsque vous reprenez votre taille normale derrière le comptoir, le vendeur vous voit en train d'essayer de prendre le flacon. Le problème est qu'il y met la pâtée pour son chien. Vous devez accepter le marché qui consiste à apporter la pâtée au chien Brutus afin de récupérer le précieux **Flacon**. Rendez-vous donc au Lac Hylia, et versez la pâtée dans la gamelle du chien qui se trouve à l'intérieur de la maison rouge. En récompense, vous pouvez garder le Flacon. Rendez-vous maintenant au Mont Gonggle et escaladez la paroi ouest jusqu'à ce que vous arriviez au pied de l'échelle qui se trouve au nord-ouest de la carte. Là, vous pouvez dégager une entrée de terre avec vos griffes pour trouver un Quart de Coeur (20). Du côté droit de la grotte, vous trouverez un mur étrange avec lequel vous pourrez faire un assemblage. Il aura pour effet de permettre au Goron de la ferme de finir de creuser son trou dans la roche. Rendez-vous dans le Village des Minish de la forêt de Tyloria, et faites un assemblage avec le prêtre Festa dans le

temple au toit bleu, au nord-est du village. Un coffre apparaît au nord de la ferme Lon Lon. Passez par la cascade de Sera et allez au sud pour l'atteindre. Le coffre contient 200 rubis.

Le Boomerang Magique

Rendez-vous dans la plaine sud d'Hyrule, près de la maison de Link. Servez-vous du bâton sur le trou de droite pour monter sur le monticule où se trouve le Tingle vert. Faites un assemblage avec lui pour ouvrir l'entrée d'un arbre dans la plaine nord. Cherchez maintenant le Tingle mauve, alias Dingle. Il se trouve sur une plate-forme au nord de la ferme Lon Lon. Entrez dans le pré et empruntez le passage de la grotte puis l'échelle pour atteindre l'endroit où il est perché. Faites un assemblage avec lui pour ouvrir une autre entrée dans un arbre de la plaine nord. Si vous n'avez pas le fragment adéquat, consultez l'astuce "Trouver les fragments" sur cette page pour savoir comment l'obtenir. Le troisième lutin se trouve sur les rives du Lac Hylia. Téléportez-vous là-bas et assemblez un fragment avec David Junior pour débloquent l'accès à un autre arbre. Enfin, quittez la cité d'Hyrule pour l'ouest, passez le premier pont qui va vers les montagnes et bifurquez tout de suite sur le pont qui va au nord. Creusez l'entrée de la grotte avec vos griffes, récupérez les deux Fragments du Bonheur et empruntez l'échelle. Faites un assemblage avec Kingle pour ouvrir l'accès au dernier arbre. Tant que vous êtes là, miniaturisez-vous sur la souche pour entrer dans la petite maison. Là, vous pourrez faire un assemblage avec le Minish sylvestre pour dévoiler un passage secret dans le plateau de Bélet. Il renferme un stock de rubis bleus. Rendez-vous à présent dans la plaine nord et entrez dans chacun des arbres que vous avez ouverts grâce aux lutins. Tout en allant actionner les quatre interrupteurs pour allumer les torches, vous pourrez récupérer 200 coquillages et trois fragments du bonheur. L'échelle qui apparaît à l'intersection des quatre arbres permet de récupérer **le Boomerang Magique** dont il est possible de contrôler la trajectoire.

A la recherche des livres perdus

Téléportez-vous au Lac Hylia et entrez dans la petite maison Minish près de la souche pour apprendre des informations intéressantes concernant le bibliothécaire de la cité d'Hyrule. Au passage, un assemblage avec le Minish vous permet ensuite de dégager l'accès à un arbre situé dans les Bois de l'Ouest. Vous y trouverez un Quart de Coeur (21). Rendez-vous maintenant dans la bibliothèque de la ville. Allez sur le toit et renversez la jarre à l'aide du bâton pour vous miniaturiser. Suivez les traces de pas qui mènent à l'étagère pour rencontrer de nouveaux Minish qui vous supplient de rapporter les livres empruntés. L'un des livres se trouve dans la maison habitée par un homme et un chien. Vous devez d'abord remplir l'un de vos flacons en vous approchant du ruisseau afin d'éteindre le feu de chemin dans la maison en question. Miniaturisez-vous sur la jarre, entrez dans la cheminée et passez sur les toits pour entrer dans la maison d'à côté. Montez sur l'étagère et poussez le livre pour le faire tomber sur le sol. Au passage, faites un assemblage avec le chat blanc pour dégager l'accès à un arbre dans la plaine nord. Il contient quelques fées. Profitez de l'absence du propriétaire pour récupérer **le Livre Rouge** dans la maison de droite, puis ramenez-le à la bibliothèque, à l'employée de gauche. Interrogez-la pour savoir où se trouve le second livre perdu et parlez bien à tous les personnages de la bibliothèque, sans oublier de lire le panneau d'affiche dans le hall avant de continuer. Allez remplir l'un de vos flacons avec de l'eau, puis passez par le bar pour vous miniaturiser afin d'emprunter le pont qui mène à la partie sud-ouest du village. Reprenez votre taille normale en passant par l'arrière de la cabane des ouvriers. L'homme qui habite la maison située au-dessus vous laissera enfin entrer, mais il vous annonce qu'il a perdu le livre. Commencez par éteindre le feu de la cheminée avec votre flacon d'eau, et retournez dans la maison des ouvriers pour vous miniaturiser. Glissez-vous dans la cheminée, passez sur le toit et entrez dans la maison jaune près de la rivière. Un Minish refusera d'abord de vous laisser passer par le petit conduit, mais allez parler à celui qui se trouve dans la maison de Left (l'homme qui a perdu le livre) puis revenez le voir afin qu'il finisse par céder. Une fois de l'autre côté, empruntez la passerelle pour atteindre l'autre côté du ruisseau, évitez les chats et glissez-vous dans l'ouverture de la fontaine. A droite, vous devez utiliser le bâton sur le trou pour vous propulser sur la corniche. Vous pourrez récupérer **les Bracelets de Force** si vous éliminez tous les ennemis. Il vous permettra de pousser des objets lourds. De retour dans la maison de Left, poussez les deux étagères vers la gauche et empruntez le passage nouvellement accessible. Là, enlevez la poussière située dans le coin sud-ouest avec le Pot Magique afin de dévoiler des dalles de couleur qui vont vous permettre de vous dédoubler. Le but est de vous positionner à trois personnes à la fois (les deux Link + le Minish) sur le livre vert pour le faire tomber. Vous devez reprendre votre taille normale dans la cabane des ouvriers pour pouvoir vous emparer du **Livre Rouge**. Encore une fois, donnez-le à l'employée de gauche et parlez à tous les personnages de la bibliothèque, sans oublier de lire le panneau d'affiche dans le hall avant de continuer. On vous informe que le maire a emprunté le dernier livre. Allez lui parler dans sa maison qui se trouve au-dessus de l'hôtel, et foncez dans le mur avec vos bottes pour faire tomber les quatre masques. Retournez la jarre qui se trouve dans la pièce avec le bâton afin de vous

miniaturiser, et passez sur les étagères pour trouver une maison de Minish. Les deux êtres pensent que le maire a oublié le livre dans la cabane du lac et vous indiquent sa position sur la carte. Pour y aller, rendez-vous à la ferme Lon Lon et empruntez le chemin qui mène vers le sud-ouest du Lac Hylia pour rejoindre la maison de la sorcière. Juste avant d'y arriver, vous pourrez entrer dans la grotte qui se trouve à côté et où vous aviez dû déjà piller les coffres. En allant au bout, vous pourrez faire un assemblage avec un mur étrange qui permet à un Goron de venir en aide à celui qui n'arrivait pas à creuser dans la roche. Si vous y allez, vous constaterez qu'ils sont encore bloqués un peu plus loin. Toujours dans la grotte, creusez au nord jusqu'à l'échelle pour sortir dans une autre partie du Lac Hylia. Foncez dans l'arbre qui se trouve au-dessus de la cabane pour mettre en évidence une souche qui permet de se miniaturiser. Entrez par l'arrière de la cabane en utilisant le nénuphar, et poussez l'étagère vers la droite pour atteindre le livre. Faites-le tomber et reprenez votre taille normale pour vous emparer du **Livre Bleu**. Téléportez-vous au village et rendez le dernier livre à l'employée de bibliothèque. Maintenant que l'étagère est complétée, revenez voir les Minish des livres et rendez-vous chez Bookta. Vous pouvez faire un assemblage avec lui pour faire apparaître un Octorok d'or dans les ruines. Placez-vous sur le trèfle pour vous retrouver dans un souterrain. Sortez en poussant les deux blocs du coin, puis traversez l'eau en attirant le champignon à l'aide du Pot Magique. Vous devez ensuite éliminer les deux insectes en évitant leurs pinces pour accéder au coffre contenant **les Palmes**.

Détour au Lac Hylia

Reprenez votre taille normale et rendez-vous dans la ferme Lon Lon. Utilisez vos bottes de Pégase pour foncer sur l'arbre qui scintille afin de dévoiler une souche qui permet de se miniaturiser. Utilisez-la pour entrer dans la fissure au bout de laquelle vous trouverez un Quart de Coeur (22). Téléportez-vous à présent vers le Lac Hylia. Plongez dans le petit bassin à côté de la maison au toit rouge afin de dénicher un autre Quart de Coeur (23). Nagez dans l'eau le plus bas possible pour atteindre un nouveau Quart de Coeur (24). En montant les escaliers qui se trouvent juste au-dessus, vous atteindrez l'intérieur d'un arbre qui est en fait un dojo. Emparez-vous du Quart de Coeur (25) qui se trouve là et parlez au maître Hasshin pour apprendre le **Rayon de Ténacité**. Cette technique vous permet de tirer des rayons avec l'épée lorsque vous n'avez plus qu'un seul coeur. Sortez et faites le tour par la gauche pour pousser le rocher dans le trou afin de créer un raccourci. Maintenant, miniaturisez-vous sur la souche située au sud-est du lac et longez le mur en nageant jusqu'à trouver une vigne qui permet d'atteindre une fissure. Faites un assemblage de fragments avec le Minish pour faire pousser un haricot au-dessus de la maison au toit rouge. Glissez-vous ensuite dans l'ouverture au nord-est du lac et frayez-vous un passage jusqu'au coffre pour trouver un fragment du bonheur. Retournez la jarre dans la maison rouge et assemblez un fragment avec le chien pour faire apparaître un coffre dans le passage situé près de la souche. Il contient un fragment du bonheur. Pour entrer dans le quatrième donjon, vous devez monter sur le bloc de glace et vous miniaturiser pour entrer dans la fissure.

Le Temple de l'Eau

Le temple étant envahi par la glace, vous constaterez que la progression est beaucoup plus délicate sur ce sol glissant. Vous pouvez tout de même pousser les blocs pour passer dans la salle du dessus. Protégez-vous des tirs ennemis à l'aide du bouclier, et poursuivez votre route jusqu'à l'escalier. Déplacez le levier vers la gauche pour faire apparaître un rayon de lumière, puis remontez à l'étage. Vous pouvez maintenant vous lâcher dans le trou afin d'atteindre le bloc de glace dans lequel est enfermée la clé. Poussez-le vers le bas puis vers la droite afin de le faire fondre, et emparez-vous de la **Petite Clé**. Utilisez-la pour ouvrir la porte de gauche au 1SS. Là, vous n'avez pas d'autre choix que de vous laisser tomber en contrebas. Là encore, vous devez trouver le moyen d'amener le bloc contenant la clé dans le rayon de lumière pour le faire fondre. Commencez par bouger le bloc du haut ainsi que le bloc de la clé vers la gauche. Ensuite, bougez ce dernier en haut puis à gauche. Poussez le dernier bloc en bas puis à gauche. Ce qui vous permet de pousser le bloc de la clé en bas, puis à gauche, en haut et enfin à droite. Emparez-vous de la **Grande Clé** et poussez le levier pour faire disparaître le rayon de lumière. Remontez l'escalier et revenez dans la toute première salle du donjon. Vous pouvez à présent déverrouiller la porte sud pour vous retrouver face à l'Elément que vous recherchez. Malheureusement, il est coincé dans un gigantesque bloc de glace. Remarquez au passage la tête géante de l'Octorok gelé. Il s'agit certainement du boss. Passez dans la salle en bas à gauche. En empruntant le chemin qui descend, vous trouverez la **Carte du Donjon**. Remontez et sautez dans l'eau. Vous pouvez éviter la barre acérée ainsi que toutes les autres attaques en plongeant sous l'eau. De plus, cela vous permettra de récupérer facilement des rubis sous la cascade. Continuez vers la gauche et empruntez l'échelle. Là, vous avez le choix entre deux directions. Partez à droite et nagez jusqu'à ce que vous puissiez remonter sur la rive. Pour atteindre l'interrupteur, vous devez attirer le champignon en utilisant le Pot Magique. Le mécanisme a pour effet de détruire le barrage. Profitez-en pour vous jeter

dans la cascade afin de tomber au niveau inférieur. Actionnez à nouveau le mécanisme pour continuer. Plongez sous l'eau au centre des parois en forme de jarre pour trouver une **Petite Clé**. Vous devez maintenant remonter à l'étage en escaladant le mur de gauche près de la cascade, puis revenir au niveau de la porte scellée dans le mur de gauche. Déverrouillez-la et descendez pour actionner l'interrupteur afin de détruire le barrage. Montez sur le nénuphar et utilisez le Pot Magique pour vous diriger en direction de la cascade. Le nénuphar tombe avec vous, vous permettant enfin d'atteindre l'interrupteur. Maintenant que les barrages sont détruits, continuez vers la droite. Vous devez à nouveau affronter le ver géant. Cette fois, atteindre sa queue puis sa tête sera beaucoup plus difficile dans la mesure où vous évoluez sur la glace. Quand vous l'aurez vaincu, vous pourrez vous emparer de **la Boussole**. Revenez à l'embranchement dans l'eau, et guidez le nénuphar au nord. Actionnez l'interrupteur pour détruire le barrage, puis montez sur la grande patinoire pour actionner l'interrupteur suivant. Vous constatez qu'il ne tient pas en place tout seul. Récupérez les 50 rubis du coffre au nord, puis intéressez-vous aux blocs. Poussez le bloc du haut vers le bas, puis à droite, en bas, à gauche et en haut. Le barrage est maintenant détruit, ce qui vous permet de continuer plus haut avec le nénuphar. Comme vous ne pouvez pas faire grand-chose dans le renforcement de gauche, continuez vers le nord-est. La salle dans laquelle vous pénétrez est plongée dans la pénombre. Passez la porte au nord en évitant de tomber dans le vide, puis montez l'escalier. Il faut que vous vous débarrassiez des trois ennemis en évitant de les affronter de face pour faire apparaître le téléporteur bleu. Plus bas, vous arrivez dans une salle avec un levier géant. Utilisez les dalles de couleur pour vous dédoubler afin de pouvoir pousser le levier. Cela aura pour effet de dégager un grand rayon de lumière dans la salle de l'Elément, ce qui fait fondre le petit bloc de droite. Empruntez ce nouveau passage, récupérez le fragment du bonheur dans le coffre, et avancez précautionneusement dans la salle pour récupérer un autre fragment. Placez-vous au centre des pièges et empruntez le passage de droite pour trouver un autre fragment dans une des jarres. La sortie se trouve en bas à gauche. Plus loin, descendez les deux séries d'escaliers au nord, et poussez le levier. Ceci vous permet d'atteindre le levier de la salle précédente. Poussez-le afin de faire apparaître un rayon de lumière. Descendez à nouveau pour pousser encore une fois le levier pour faire fondre la glace qui emprisonne le coffre qui contient une **Petite Clé**. A présent, remontez au 1SS et déverrouillez la porte du bas. Dans cette nouvelle salle, poussez le levier pour faire apparaître le sous-boss. Vous le vaincrez en aspirant son pied avec le Pot Magique pour le faire basculer, puis en le frappant à coups d'épée redoublés lorsqu'il est au sol. Attendez patiemment en évitant ses attaques quand il est chargé d'électricité. En le battant, vous obtiendrez **la Lanterne**. Revenez au niveau des blocs de glace et faites-les fondre avec votre nouvelle lanterne pour emprunter l'escalier. Utilisez à nouveau votre lanterne pour progresser à chaque fois que vous verrez un bloc gelé, et récupérez les 100 rubis dans le coffre. Vous devrez allumer les torches dans la salle suivante pour éliminer les trois ennemis afin d'ouvrir la porte. Plus loin, allumez la torche du bas puis les suivantes afin d'atteindre le coffre contenant un fragment. Explodez le mur ouest pour récupérer une **Petite Clé** en éliminant tous les ennemis. Revenez dans la pièce précédente, continuez jusqu'au coffre contenant le fragment et allumez la torche pour débloquent le passage de gauche. Prenez le dernier fragment et déverrouillez la porte. Poursuivez jusqu'à la salle aux dalles colorées. Dans un premier temps, dédoublez-vous verticalement pour pousser le bloc en haut à droite. Ensuite, dédoublez-vous horizontalement pour pousser le bloc du dessous sur les dalles colorées. Poussez le bloc de gauche vers le bas une fois, et terminez en poussant le bloc du haut vers la droite pour quitter cette salle. Vous arrivez dans une pièce avec trois interrupteurs à actionner. Poussez le premier bloc de glace contre le bloc de gauche, et poussez le deuxième bloc de glace sur l'interrupteur du bas. Maintenant vous allez devoir vous dédoubler sur les dalles colorées, en contournant le gros bloc pour qu'il y ait un espace entre vos deux Link. A partir de là, slalomez jusqu'à pouvoir positionner vos personnages sur les deux derniers interrupteurs. La porte s'ouvre, vous permettant d'atteindre une salle où il suffit de pousser le bloc décalé par rapport aux autres afin d'ouvrir la porte suivante. Faites fondre le bloc de glace pour pouvoir vous dédoubler, et poussez le gros bloc vers la droite pour sortir. Allumez toutes les torches le plus rapidement possible et continuez en plongeant sous l'eau pour éviter de vous faire toucher. Dans la dernière salle, vous devrez détruire les jarres et exploser la paroi nord pour dévoiler un passage secret. Vous pouvez frapper les monstres volants lorsqu'ils descendent à votre niveau. N'hésitez pas à faire des allers-retours dans la pièce pour recharger vos vies, et marchez sur l'interrupteur pour créer un téléporteur rouge. Vous aurez besoin de la lanterne dans la salle suivante. Notez que vous pouvez l'utiliser pour brûler les toiles d'araignées. Vous avez deux vers géants à éliminer pour pouvoir continuer votre route. Tirez partie des blocs pour vous protéger. Après la passerelle de glace, prenez l'escalier et suivez le chemin jusqu'au levier. Vous pourrez le pousser en vous dédoublant. Cela aura pour effet de faire fondre le bloc contenant l'Elément, ainsi que celui qui contenait le boss. Quelques secondes plus tard, l'Elément est aspiré par l'octorok géant. Laissez-vous tomber en contrebas et suivez-le dans son antre.

BOSS : Octorok Géant

Vous constaterez vite que cet octorok géant est trop rapide pour que vous puissiez le prendre par surprise. La méthode

consiste à renvoyer les rochers qu'il lance à l'aide du bouclier jusqu'à ce qu'il s'entoure de glace, puis à brûler l'extrémité de sa queue avec la lanterne. Evitez de vous faire aspirer par sa trompe et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il explose. Vous obtenez ainsi **l'Elément Eau**. Prenez le réceptacle de coeur et quittez le donjon grâce au téléporteur.

Bref détour en Hyrule

A peine sorti du donjon, Gustave, l'ancien roi d'Hyrule, vous contacte par télépathie et vous demande d'aller le trouver si vous voulez sauver la princesse. Son emplacement est indiqué sur la carte, mais avant cela, vous devez retourner au sanctuaire pour lier votre nouvel Elément à l'épée. Toutefois, il reste encore pas mal de petites choses à faire avant de continuer. Faites un assemblage avec Smith dans la maison de Link pour faire apparaître un coffre dans la colline de l'est, près du champ labouré. Vous y trouverez un **Flacon**. Rendez-vous sur le plateau de Bélet et passez le pont qui se trouve à l'ouest de la zone pour trouver une entrée en terre. A l'intérieur, creusez pour pouvoir faire un assemblage avec l'étrange mur afin d'ajouter un Goron à ceux qui creusent déjà dans la ferme Lon Lon. Faites un assemblage avec Genta l'Ancien dans le village des Minish, puis rendez visite au lutin qui se trouve dans la petite maison à gauche du tronc près de la souche. Il remplacera vos bombes par des **Bombes à Télécommande**. Vous pourrez toujours revenir le voir si vous préférez les anciennes. Faites un assemblage avec lui pour faire apparaître un coffre dans les Ruines du Vent qui contient le **Grand Sac de Bombes**. Faites un assemblage avec Tosshin, le maître de la montagne, pour ouvrir un passage dans la cascade au nord-est des marais. Il s'agit d'un dojo où le maître Gorô vous apprendra **l'Attaque Tornade Eclair** qui permet de réaliser l'attaque tornade plus rapidement. A droite de la cascade, vous verrez une grotte où vous n'aurez qu'à pousser les blocs de droite pour vous emparer d'un Quart de coeur (26). Dans la cité d'Hyrule, l'école est enfin ouverte. Tirez la statue pour dévoiler un passage secret à l'intérieur duquel vous devrez poser toute une série de bombes pour trouver 100 rubis. Retournez la jarre dans la salle de classe pour vous transformer, et sortez par le conduit de gauche pour trouver un fragment. Vous pouvez en avoir un autre en allumant les deux torches à l'étage de l'auberge. Un coffre contenant 200 coquillages se trouve enfermé dans un bloc de glace, dans les égouts à gauche de la bibliothèque. Empruntez l'échelle au sud-est des jardins pour entrer dans le dojo de Ksshin et allumez les torches avec la lanterne pour qu'il vous enseigne **la Lame Rayonnante**. Cette technique permet de tirer des rayons quand Link possède tous ses coeurs. Faites un assemblage avec la marchande au palmier sur la place du marché pour faire apparaître un serpent d'or dans la colline de l'est. Faites un assemblage avec le Tingle vert près de la maison de Link pour faire apparaître un octorok d'or au mont Gonggle. Faites un assemblage avec la fille blonde dans la maison avec le chat blanc pour faire apparaître un octorok d'or au mont Gonggle. Enfin, faites un assemblage avec l'écolier dans la salle de classe pour faire apparaître un octorok d'or dans la forêt. Trois fragments rouges sont cachés dans les marais. Pour les obtenir, faites un assemblage avec le petit garçon au nez qui coule près de l'auberge trois fois pour qu'il fasse apparaître des nénuphars dans les marais. Miniaturisez-vous et empruntez les nénuphars pour récupérer les trois fragments. Rendez-vous dans la plaine nord et sortez par le nord-est pour atteindre la cascade de Sera. Grâce aux palmes, vous pouvez maintenant nager jusqu'au Quart de Coeur (27). Revenez dans l'écran précédent et cassez le bloc de pierre qui se trouve un peu plus bas pour repérer une fissure dans le sol. Jetez-vous en contrebas afin d'atteindre l'arbre qui scintille et foncez dedans pour dévoiler une souche. Miniaturisez-vous, empruntez la vigne et glissez-vous dans la fissure. Vous pouvez faire un assemblage avec le Minish sylvestre pour faire apparaître un coffre dans les ruines du vent. Il contient 200 coquillages. Revenez dans la plaine nord et jetez-vous dans l'eau au nord-ouest de la carte afin de remonter le courant entre les rochers jusqu'à la zone des jardins. Vous trouvez un coffre contenant 200 rubis. Contournez les rochers pour trouver un autre coffre renfermant 100 coquillages. Dans les marais, utilisez la souche au nord-ouest pour vous miniaturiser, puis utilisez le nénuphar et descendez au sud-est de la carte pour trouver une petite ouverture dans l'eau. A l'intérieur, vous trouverez un coffre avec un fragment du bonheur. Toujours dans cette grotte, passez la porte nord et éliminez les ennemis pour atteindre le Quart de Coeur (28). Vous trouverez facilement quels sont les blocs à pousser. A présent, allez dans la plaine sud et foncez dans l'arbre au sud-ouest pour trouver une souche. Utilisez-la pour entrer dans la petite maison au-dessus. Faites un assemblage avec le Minish pour que la sorcière de la forêt soit capable de concocter de la potion rouge.

Gardez votre taille minuscule et sautez dans l'eau pour trouver une petite ouverture au nord qui renferme un Quart de Coeur (29). Téléportez-vous dans la forêt, utilisez la souche pour vous miniaturiser et partez à l'ouest puis au nord pour trouver trois ouvertures côte à côte. La première mène à un fragment du bonheur ainsi qu'à un Quart de Coeur (30). Les deux autres ouvertures vous rapporteront deux fragments supplémentaires. Reprenez votre taille normale et quittez la forêt au sud-ouest pour atteindre la colline de l'est. Utilisez le champignon pour rejoindre une souche qui vous permet d'entrer dans une petite maison. Faites un assemblage avec le Minish pour faire pousser un haricot magique un peu plus haut. Il vous mènera à un Quart de Coeur (31) ainsi qu'à deux coffres contenant 200 rubis et 200 coquillages. Redescendez sur la terre ferme et passez dans l'écran du dessus pour entrer dans le champ labouré par les fermiers.

Utilisez vos griffes pour creuser l'entrée de terre afin de trouver un mur étrange avec lequel vous pouvez faire un assemblage. Un troisième Goron viendra aider les deux autres dans la caverne de la ferme Lon Lon. Faites un assemblage avec le fermier du haut pour faire venir un quatrième Goron pour les aider. Le mur est enfin détruit. Si vous vous rendez là-bas, vous pourrez trouver un coffre de 200 rubis mais un autre mur bloque le passage pour aller plus loin. Faites un assemblage avec l'autre fermier pour faire apparaître un coffre dans les montagnes qui contient un fragment bleu. Rendez-vous à l'est de la colline de Sera et nagez pour atteindre une entrée de terre. Creusez pour trouver 50 rubis et 50 coquillages.

Le Cimetière

Vous allez maintenant déjouer la vigilance des gardes dans les jardins en vous cachant derrière les haies. Au bout, coupez les buissons pour trouver une échelle qui mène à l'intérieur du château d'Hyrule. Vous pouvez enfin vous rendre au sanctuaire pour lier le troisième Élément à l'épée, ce qui vous permet d'apprendre à créer deux doubles de vous-même. Utilisez cette technique pour activer les deux interrupteurs qui ouvrent la porte de sortie. Empruntez l'échelle au nord-ouest de la plaine nord et créez deux doubles sur les dalles colorées pour pousser le bloc. Vous pouvez maintenant accéder au coffre qui se trouve un peu plus haut et qui contient 200 coquillages. Le chemin de gauche mène à la Vallée des Rois. Mieux vaut sortir votre lanterne pour vous repérer. Juste en bas des marches, vous pouvez poser une bombe contre le mur pour trouver une fontaine où réside une grande fée. Vous devez donner les réponses suivantes pour prouver votre bonne foi : première, deuxième, deuxième, première, deuxième et enfin deuxième. La fée vous cédera alors le **Grand Carquois**. Glissez-vous dans les arbres pour atteindre une zone labyrinthique où vous devez trouver les bonnes sorties. Pour cela, il vous suffit de lire les pancartes et de suivre les directions indiquées : haut, gauche, gauche, haut, droite et haut. Passez devant la grillée scellée et entrez dans la maison. Là réside Igor le fossoyeur qui accepte de vous donner la **Clé du Cimetière**. Malheureusement, un corbeau trouve le moyen de vous dérober la précieuse clé. Pour la récupérer, vous devez simplement foncer dans l'arbre où il est perché avec les bottes de Pégase. Vous pouvez maintenant entrer dans le cimetière. Faites un assemblage avec le fantôme pour que le patron du jeu des coffres dans la cité d'Hyrule mette en place un second niveau de difficulté pour son jeu. En poussant la tombe en haut à gauche, vous tomberez dans un caveau qui contient un Quart de Coeur (39). Créez deux doubles sur les dalles colorées pour pousser le grand bloc et ainsi atteindre le quart de coeur. De retour dans le cimetière, poussez la tombe centrale pour dégager un passage, et détruisez les pierres afin de dévoiler trois blocs colorés. Utilisez-les pour vous dédoubler, en prenant soin de faire apparaître vos doubles en dessous de vous. Vous pouvez maintenant faire le tour pour actionner les trois interrupteurs en même temps. La tombe du roi s'ouvre enfin.

Le Tombeau des Rois

Une fois dans le tombeau, éliminez les deux momies pour récupérer la première **Petite Clé**. Au passage, vous notez le superbe remake du thème des donjons de Zelda 1. Tirez sur le champignon de gauche pour atteindre les trois portes, et ouvrez celle du milieu. Ensuite, utilisez les blocs colorés de gauche pour vous dédoubler en plaçant le vrai Link en haut à gauche, et slalomez sur la plate-forme mobile afin d'atteindre les interrupteurs. Vous gagnez ainsi une **Petite Clé**. Faites la même chose du côté droit en vous plaçant à gauche. Vous obtiendrez une autre **Petite Clé**. Ceci vous permet de déverrouiller les deux serrures qui empêchaient l'accès à l'escalier. Décidément, ces couloirs ne sont pas sans rappeler les salles du Zelda originel sur NES ! Plus loin, vous devez allumer quatre torches avec la lanterne pour faire apparaître quelques ennemis que vous devez obligatoirement combattre si vous voulez passer la porte. Vous arrivez enfin devant la stèle où repose l'âme de l'ancien roi d'Hyrule. Celui-ci vous offre alors un **fragment du bonheur doré** destiné à vous ouvrir la voie dans la source des eaux.

La Source des Eaux

Revenez voir le fantôme du cimetière pour faire un assemblage avec lui afin de faire disparaître le fantôme du village. Vous pouvez enfin entrer dans la maison au sud-est du village en vous miniaturisant. Évitez les poussins qui vous attaquent et glissez-vous dans la cheminée. Une poule vous attend sur le toit pour faire un assemblage avec vous, ce qui a pour effet de faire apparaître un coffre à l'est de la forêt. Il contient un fragment rouge. Faites un assemblage avec le voyageur qui se trouve dans la maison en dessous de la poste pour créer un téléporteur au-dessus de la maison de Link dans la plaine sud. Vous vous retrouvez chez les éoliens. Le bâtiment comporte trois coffres avec des fragments. Dans une pièce, vous trouverez Gust, le grand-père malade. Aspirez le fantôme qui lui tourne autour avec le Pot

Magique et prenez les 100 coquillages en récompense. La fin de cette quête ne pourra se faire qu'un peu plus tard. Rendez-vous maintenant sur la plaine nord et sortez par le nord-est afin d'atteindre une nouvelle partie de la cascade de Sera. Vous vous retrouvez juste devant la porte de la source des eaux, et n'avez qu'à faire un assemblage en utilisant votre fragment doré pour ouvrir la porte. Grimpez l'escalier pour sortir de la grotte, et escaladez la montagne jusqu'au symbole de téléportation. Entrez dans la caverne située au nord, faites exploser la paroi de droite pour récupérer 50 coquillages puis prenez les escaliers qui montent. Le coffre contient 100 rubis. Une fois en haut de la montagne, vous voilà dans la source Sera. Vous apercevez d'ailleurs le haut de la tête de Big Goron en arrière-plan. Jetez-vous dans la tornade géante pour atterrir au-dessus des nuages.

Au-dessus des nuages

Parlez au premier personnage que vous voyez et faites un assemblage avec lui afin de faire apparaître une araignée d'or dans la cascade de Sera. Faites la même chose avec le second pour dévoiler une entrée sous la chute d'eau. Vous y trouverez un Quart de Coeur (32). Sautez dans le tourbillon rouge pour atteindre un coffre qui contient un **fragment du bonheur doré**. Ensuite, laissez-vous tomber dans le trou de droite et rejoignez la tornade rouge au nord. Creusez le nuage avec vos griffes, récupérez le fragment rouge dans le coin, et laissez-vous tomber dans le trou. Vous voilà devant un nuage où vous devez faire un assemblage avec votre fragment doré pour faire tourner l'un des moulins à vent. Remontez grâce au tourbillon rouge et planez jusqu'au nuage de gauche. Dans le trou, éliminez les deux requins pour trouver un autre **fragment du bonheur doré**. Remontez par le tourbillon rouge et creusez pour atteindre un autre tourbillon. Utilisez-le pour rallier le nuage au nord-ouest et vous trouverez un autre **fragment du bonheur doré**. En creusant un peu plus haut, vous trouverez également deux coffres contenant chacun 50 coquillages. Le nuage suivant comporte un trou où vous pourrez faire un assemblage avec un étrange nuage pour mettre en marche un autre moulin à vent. Contournez l'ennemi à l'aide d'une roulade pour passer. Remontez grâce au tourbillon rouge et continuez à progresser dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous trouverez d'abord un coffre avec 50 coquillages, puis un trou avec un autre fragment à assembler. Un troisième moulin à vent se met à tourner. Remontez grâce au tourbillon rouge situé juste à côté de l'étrange nuage, et récupérez le **fragment du bonheur doré** dans le coffre. Revenez au niveau du nuage étrange et empruntez cette fois le tourbillon rouge situé en bas à droite, puis sautez dans le trou. Éliminez les deux requins pour trouver un nouveau **fragment du bonheur doré**. Le coffre contient 50 coquillages. Empruntez le tourbillon pour planer jusqu'au nuage de droite, et creusez pour tomber dans un trou. Remontez grâce au tourbillon rouge et sautez dans le trou pour pouvoir faire un assemblage. Il ne reste plus qu'un moulin à vent encore immobile. Revenez à présent au point de départ, là où se trouvent les moulins à vent (téléportez-vous et empruntez la grande tornade si vous ne savez pas comment y aller) et faites un assemblage avec l'étrange nuage qui s'y trouve. À présent que tous les moulins à vent fonctionnent, une autre grande tornade apparaît. Sautez dedans pour trouver un symbole de téléportation, et entrez dans le bâtiment. Vous vous retrouvez à nouveau chez les éoliens, là où vous aviez sauvé le grand-père malade. Revenez le voir à l'étage pour qu'il vous offre l'**Arc de Lumière**. Notez que vous devez faire cette quête avant de compléter le palais du vent, autrement vous n'aurez plus la possibilité d'avoir les flèches de lumière. Au passage, faites un assemblage avec sa femme pour faire apparaître un coffre à la cascade de Sera. Il contient un fragment bleu. Faites la même chose avec la dame du dessus pour qu'un serpent d'or apparaisse dans les marais. Prenez les trois fragments dans la pièce du fond et montez au dernier étage. Deux autres fragments se trouvent à côté du chef. Parlez-lui et faites un assemblage pour faire apparaître un coffre dans le cimetière de la Vallée des Rois. Il contient un fragment rouge. Réparlez au personnage qui garde l'escalier et montez sur le toit du bâtiment afin de trouver la grande tornade qui mène au Palais du Vent.

Le Palais du Vent

Ce donjon s'annonce un peu plus long que les précédents avec ses cinq étages. De plus, vous allez trouver un certain nombre de globes bicolores qui compliquent un peu les choses. À moins que cela ne soit pas évident, je ne préciserai pas à chaque fois qu'il y a un globe à activer. Par exemple, dans la première salle, vous devez simplement frapper les globes à chaque fois que vous aurez besoin de matérialiser un pont. Une fois parvenu au niveau des dalles colorées, utilisez le boomerang pour frapper le globe suivant, et n'oubliez pas que vous pouvez facilement détruire les squelettes à l'aide du Pot Magique. Utilisez les dalles de couleur pour vous dédoubler et poussez le grand bloc. Vous atteignez un nouvel écran. Slalomez au niveau de la plate-forme mobile pour atteindre la sortie. Marchez rapidement sur les dalles fissurées et montez les marches. Passez ensuite dans l'écran de gauche et activez le globe avec le boomerang. Pour créer le pont vertical, revenez sur le pont précédent et lancez le boomerang sur le globe. Ça marchera même si vous tombez dans le vide. Il y a ensuite toute une série de magiciens à détruire pour faire apparaître un grand coffre

contenant **la Cape de Roc** qui permet de faire des sauts. Vous allez justement devoir l'utiliser pour sauter sur la plate-forme de droite. Revenez sur le grillage et sautez au niveau de la grille pour la retourner. En bas, vous trouvez un fragment rouge. Sautez sous la grille pour remonter, et revenez dans l'écran de gauche. Prenez de l'élan à partir de la plate-forme de gauche, et envolez-vous jusqu'au nuage. Les nuages sont disposés les uns au-dessus des autres, ce qui fait que pour monter dessus, vous devrez simplement sauter verticalement en maintenant le bouton avec la cape de roc. N'oubliez pas d'utiliser le boomerang pour figer les blobs électriques. Ne cherchez pas à sauter sur le grillage en bas, mais sautez plutôt sur la plate-forme de droite en évitant les ennemis dans les airs et quittez cet écran. Frayez-vous un passage entre les blocs en poussant les trois premiers vers le haut, puis le dernier vers la droite. Dédoublez-vous ensuite sur les dalles colorées pour frapper les quatre interrupteurs en même temps. Éliminez les ennemis en les retournant à l'aide du bouclier, et passez la porte de droite. Ici, le seul moyen de passer est d'attendre que les ventilateurs aient fini de souffler. Vous pouvez vous aider des trous et des blocs pour leur échapper. Une fois en bas, vous devrez utiliser le bâton sur le trou de manière à vous propulser sur la corniche. Plus loin, faites tourner la grille en sautant dessus, et faites pareil sur les plates-formes suivantes en prenant garde à ne pas tomber dans le vide. Répétez la même opération que tout à l'heure pour gravir la série de nuages. Utilisez les dalles colorées pour vous dédoubler, montez sur la plate-forme mobiles et slalomez pour atteindre le grand bloc. Une fois que vous l'aurez poussé avec vos trois Link, descendez les marches et passez dans l'écran suivant. Faites tomber les trois blocs de droite dans le vide et empruntez les plates-formes mobile en sautant de l'une à l'autre avec la cape de roc pour atteindre la grille. Plus loin, vous n'avez qu'à sauter sur les différentes grilles pour passer dans l'écran suivant. Là encore, utilisez le bâton pour vous propulser sur la corniche de droite, Positionnez-vous sur les dalles colorées en fonction des interrupteurs, dédoublez-vous et actionnez-les simultanément. Un socle apparaît pour vous permettre de vous miniaturiser. Glissez-vous dans le conduit et poussez les jarres afin de poursuivre jusqu'au socle de transformation suivant. Une fois repris votre taille normale, revenez dans l'écran précédent, envoyez le boomerang sur l'interrupteur et récupérez **la Petite Clé**. Passez la porte de droite qui vient de s'ouvrir, et utilisez la cape pour revenir au niveau de la porte scellée que vous pouvez maintenant déverrouiller. Gravissez la série de nuages, et continuez vers la gauche en évitant la soufflerie. Poussez les blocs, descendez les marches et utilisez la cape pour sauter vers la gauche en profitant du ventilateur pour aller plus loin. Déplacez-vous rapidement dans l'écran du dessus pour éviter les attaques de vos ennemis, puis montez sur le nuage le plus haut et élanchez-vous avec la cape pour atteindre la plate-forme en face. Finalement, vous accédez à un coffre qui contient un fragment bleu. Revenez un peu en arrière, sautez sur la plate-forme avec les nuages, mais ne cherchez pas à avoir le quart de coeur que vous voyez, vous ne pourrez l'avoir qu'en faisant un détour. Escaladez les nuages de manière à pouvoir atteindre le côté droit avec la cape, et montez à l'étage au-dessus.

Dans la salle du bas, si vous voulez éliminer les deux gardes proprement, je vous conseille de les provoquer pour qu'ils envoient leur masse d'arme dans votre direction, sautez deux fois pour éviter leur attaque et frappez-les tout de suite après. Vous obtenez une **Petite Clé** qui vous permet de déverrouiller la porte de gauche. Continuez dans cette direction pour arriver dans une nouvelle salle avec des dalles colorées. Poussez une jarre sur l'un des interrupteurs, et dédoublez-vous afin d'actionner les trois derniers mécanismes et sortez à gauche. Pour mettre en marche le ventilateur, vous devez simplement marcher sur l'interrupteur situé à côté. Elancez-vous ensuite dans le courant d'air à l'aide de la cape de roc pour atteindre le bas de l'écran. Quand vous essaieriez de franchir la porte, elle se refermera jusqu'à ce que vous ayez vaincu tous les ennemis de cette salle. Vous arrivez finalement devant un autre ventilateur éteint. Marchez sur l'interrupteur pour le mettre en marche, sautez dans le souffle d'air pour atteindre le haut de l'écran, et poussez le bloc pour récupérer **la Petite Clé** dans le coffre. Poussez le bloc de droite pour sortir et éliminez la boule électrique avec le boomerang, ce qui vous donnera une fée. Vous pouvez maintenant déverrouiller la porte du haut pour obtenir **la Grande Clé**. La porte correspondante se trouve juste dans la salle de droite. Faites le grand saut, et apprêtez-vous à affronter un Darknut rouge. La méthode qui consiste à utiliser le bouclier pour parer ses coups avant de contre-attaquer fonctionne très bien, d'autant que vous pouvez le pousser dans le vide pour abrégier le combat. Un téléporteur bleu apparaît, reliant cet endroit à l'entrée du donjon. Plus haut, vous découvrez une nouvelle partie du palais plongée dans les ténèbres. Utilisez la lanterne pour y voir clair, et dirigez-vous vers la droite pour trouver **la Boussole**. Empruntez l'escalier ouest, puis rendez-vous dans la salle avec les deux squelettes rouges. Là, laissez-vous tomber dans le trou pour atterrir juste devant le coffre de la salle du dessous. Il contient une **Petite Clé**. De retour à l'étage, passez la porte sud et utilisez les dalles colorées pour vous dédoubler. Faites en sorte de laisser un espace vide entre chaque Link, de manière à pouvoir slalomer jusqu'aux interrupteurs. La porte de gauche s'ouvre. Sautez par-dessus les barres acérées à l'aide de la cape, et ouvrez le coffre pour trouver un autre **Petite Clé**. Revenez dans la salle de droite avec les dalles colorées, et déverrouillez la porte. Vous devez planer de tourbillon en tourbillon jusqu'à la porte nord. Utilisez la cape pour prendre un peu d'élan afin d'atteindre le tourbillon sud, puis progressez ainsi jusqu'à la porte. Un peu plus haut, placez-vous entre les deux interrupteurs et frappez-les rapidement pour ouvrir la porte de gauche. Elle vous permet de

revenir en arrière si vous le désirez. Redescendez plutôt dans l'écran du bas et empruntez l'escalier qui mène à l'étage supérieur. Laissez-vous tomber dans le trou à gauche pour récupérer un fragment rouge après avoir vaincu deux magiciens. Passez ensuite la porte de droite et remontez l'escalier. Dans la salle située en haut à gauche, vous devrez vaincre trois magiciens si vous voulez obtenir la carte du donjon. Continuez dans la pièce de gauche et tirez le levier pour ouvrir la porte sud. Vous accédez ainsi à un nouvel escalier. Là, envoyez le boomerang sur le casque volant au moment où il se trouve près des blocs fissurés de manière à les faire exploser. Vous n'avez plus qu'à prendre la cape pour passer de l'autre côté. Commencez par actionner l'interrupteur situé près du coffre grâce au boomerang pour ouvrir la porte, puis allumez les torches sur la droite afin de faire apparaître le téléporteur rouge. Faites le tour de la pièce de manière à récupérer les 200 rubis dans le coffre près de l'interrupteur, et revenez tout à fait à gauche de la salle. Poussez les blocs dans le vide et utilisez la cape pour atteindre la porte au nord-ouest. Elle mène directement au Quart de Coeur (33) que vous aviez pu voir lors de votre ascension dans le palais. Vous serez obligé de vous laisser tomber dans le trou pour repartir. De retour dans la salle du téléporteur rouge, passez la porte centrale et empruntez l'escalier qui mène à l'étage supérieur. Faites exploser la paroi est, éliminez les squelettes et les magiciens, puis posez une bombe en haut du mur de gauche là où la paroi sonne creux. Dans la salle avec les casques explosifs, vous devez slalomer sans toucher un seul ennemi pour que la porte reste ouverte. Poussez les deux blocs pour quitter la pièce. Vous atteignez ainsi un coffre contenant une **Petite Clé**. Revenez au niveau de la salle où se trouvent de multiples fissures dans le sol, et laissez-vous tomber dedans.

Déverrouillez la porte et progressez précautionneusement en utilisant la cape pour sauter au-dessus des pics, histoire de récupérer un fragment bleu. Au sud-est, poussez les deux blocs dans le vide et sautez sur la plate-forme en face. Deux séries de nuages se trouvent un peu plus haut. Commencez par la seconde si vous voulez récupérer facilement un fragment rouge. L'autre série de nuages vous conduit à la porte du boss. De l'autre côté, une gigantesque tornade vous propulse devant le maître du donjon.

BOSS : Couple de Gyorgs

Un boss très étrange vous attend à la fin du Palais du Vent. Vous vous retrouvez en fait dans les airs, en train de marcher sur des sortes de raies qui font office de boss. Vous devez passer de l'une à l'autre pour éviter de tomber dans le vide. Pour vaincre la raie rouge, attendez de voir quelle configuration vont adopter ses yeux, et utilisez les dalles colorées sur son corps pour vous dédoubler de la même façon. Il ne vous reste plus alors qu'à frapper ses globes oculaires simultanément pour les détruire. Pour vaincre la raie bleue, vous devez d'abord monter dessus et attendre que l'un de ses yeux apparaissent pour le frapper. Le plus difficile est de ne pas tomber dans le vide alors qu'elle tente de vous repousser avec sa queue. Il faudra ensuite alterner les deux méthodes un bon moment avant d'en voir la fin. De temps en temps, vous pourrez aussi frapper directement l'oeil de la raie bleue depuis le corps de la raie rouge. Une fois le combat terminé, vous obtenez **l'Elément Vent**. Récupérez le réceptacle de coeur et quittez le donjon.

Les derniers Préparatifs

Maintenant que vous êtes en possession des quatre éléments, vous pouvez revenir au sanctuaire pour reconstituer l'épée Minish. Mais avant d'entamer la dernière étape de l'aventure, il reste encore quelques petites choses à faire. Dans les bois perdus qui mènent au cimetière, suivez les directions que vous indique Igor, à savoir gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, pour trouver un coffre avec 200 coquillages. Vous n'avez ensuite plus qu'à aller au nord pour atteindre le cimetière. Faites un assemblage avec Igor dans le cimetière de la Vallée des Rois pour ouvrir un passage dans une tombe. Vous y trouverez 100 coquillages et un fantôme rose. Faites un assemblage avec le fantôme pour dévoiler un passage sous le ruisseau près de la fontaine du village. Il mène à un coffre contenant 200 coquillages. Un second assemblage vous permet de détruire la barricade qui empêchait d'accéder au coffre au centre du bois de l'ouest. Il contient 100 coquillages. De retour au village, utilisez la cape pour sauter dans la cloche afin de trouver un Quart de Coeur (34). Miniaturisez-vous dans le bar et faites le tour par les maisons ouest pour atteindre l'ouverture de la fontaine. Grâce à votre cape, vous pouvez maintenant sauter par-dessus l'eau pour atteindre le Quart de Coeur (35) sur la gauche. Téléportez-vous au Lac Hylia et sautez sur les plates-formes à droite de Tingle pour atteindre le Quart de Coeur (36). Sautez plus haut pour atteindre l'entrée en terre, et creusez jusqu'à trouver une issue en bas à gauche. Elle débouche directement sur le Quart de Coeur (37) de la Ferme Lon Lon ! Au passage, vous pouvez trouver plusieurs fragments et des coquillages dans cette grotte. Dans un renforcement près du serpent, vous trouverez également un mur étrange avec lequel vous pourrez faire un assemblage. Ceci aura pour effet de faire venir un dernier Goron pour aider les autres dans la grotte où ils creusent un mur de pierre. Sur le côté droit, empruntez l'échelle pour trouver enfin l'accès au haricot géant du Lac Hylia. Il permet d'atteindre un autre Quart de Coeur (38) ainsi que 200 coquillages et 200 rubis. Rendez-vous à la grotte des Gorons près de la ferme, et glissez-vous entre eux pour récupérer le **Flacon**

dans le grand coffre. Au village, faites un assemblage avec Din dans la maison rouge pour faire venir un papillon bleu à l'entrée des Ruines du Vent. Attrapez ce **Papillon du Bonheur** pour acquérir la capacité de décocher vos flèches plus rapidement. A présent que vous avez la cape, revenez voir le maître du dojo du village pour apprendre l'**Attaque Plongeante**. Rendez-vous dans la tombe située au sud-ouest des marais pour trouver le dojo de Tesshin, premier du nom, où vous aviez déjà récupéré un quart de coeur. Il vous apprendra la **Grande Tornade**. Allez voir maintenant le maître Hasshin dont le dojo se trouve dans l'arbre du Lac Hylia, et faites un assemblage avec lui. Ceci créera un passage sous la chute d'eau dans la plaine nord. C'est là que se trouve le dojo de Shichirô. Ce maître vous apprend à faire durer encore plus longtemps la technique de la Grande Tornade. C'est une technique optionnelle : la **Grande Tornade Prolongée**. Allez voir maintenant Kusshin, dans le dojo au sud-est des jardins du château, et faites un assemblage avec lui. Il vous dévoilera un passage sous la cascade de Sera. Vous devez arriver par la ferme pour l'atteindre. Cette entrée donne accès au dojo de Mutsurô, qui vous apprend la technique du **Dédoublement Eclair**, pour accélérer le remplissage de la jauge de dédoublement. Si vous vous demandez comment accéder au coffre dans la zone avec les blocs fissurés, sous le village, voici la démarche à suivre. Utilisez les griffes pour creuser l'entrée en terre du village afin d'accéder facilement au premier petit rocher. Poussez-le dans le trou en dessous du coffre. Ensuite, descendez l'échelle dans le jardin de la maison du maire, dédoublez-vous en créant trois Link pour pousser le grand bloc, et poussez le second rocher. Enfin, laissez-vous tomber dans le puits et tirez la statue pour pouvoir amener le socle du coffre jusque dans le trou en bas de la salle. Tout ça pour obtenir 200 rubis. Pour le reste, je vous conseille d'aller faire un tour dans la section des Quêtes annexes pour voir ce qu'il vous reste à trouver avant de terminer le jeu.

L'épée de Quatre

Si vous êtes prêt à entamer la dernière partie de l'aventure, glissez-vous incognito dans les jardins pour rejoindre le sanctuaire, et libérez le pouvoir du quatrième élément pour obtenir l'**Epée de Quatre**. Elle peut envoyer un rayon qui rend leur aspect normal aux gens pétrifiés, et vous permet de créer trois doubles de vous-même. Vous constatez que la stèle au nord s'affaisse, vous permettant d'atteindre une partie secrète du sanctuaire. Là, les vitraux vous apprennent où se trouve réellement la Force, mais Vaati, qui se cachait sous l'apparence du roi, a tout entendu et pétrifie toutes les personnes du château. Quittez la salle par le sud en vous dédoublant, et utilisez l'attaque tornade pour redonner vie aux individus pétrifiés. Vous devez vous éloigner pour que le rayon circulaire émis par votre épée frappe les individus pétrifiés. A peine êtes-vous sorti que vous constatez avec effroi ce que Vaati a fait du château d'Hyrule.

Le Château des Ténèbres

Voici le tout dernier donjon du jeu. Si vous n'êtes pas fin prêt, sachez que la pièce du bas contient des jarres où vous pourrez faire le plein. Empruntez ensuite le chemin de gauche en éliminant les gardes porcins et progressez prudemment dans la salle avec les barrières de flammes. Vous pouvez pousser le blocs vers le bas en vous dédoublant. Plus haut, éliminez tous les ennemis de la salle à l'aide du boomerang, et posez une bombe sur le mur de droite. Miniaturisez-vous sur le socle, revenez dans la salle avec les barrières de flammes et lâchez-vous dans le trou. Glissez-vous dans le premier conduit que vous voyez, puis reprenez votre taille normale et actionnez l'interrupteur, ce qui a pour effet d'ouvrir les geôles. Vous pouvez maintenant libérer le roi dans la cellule de droite en utilisant l'attaque tornade avec votre épée. Ça ne marchera que si vous vous placez entre le mur de gauche et le roi. Dialoguer avec lui vous permettra d'obtenir une **Petite Clé**. Remontez à l'étage et repartez au niveau du promontoire avec les deux portes. La seule porte qui ne vous attaque pas lorsque vous essayez de l'ouvrir se trouve au sud. Un peu plus loin, vous atteignez le grand coffre qui contient la **Carte du Donjon**. Revenez au niveau de l'escalier qui se trouve en haut des marches de gauche et prenez-le. Notez que vous pouvez maintenant quitter le château afin de revenir chercher ce qui pourrait vous manquer. Par exemple, c'est le moment de récupérer les Quarts de Coeur (42) et (44), ainsi que le Réceptacle de Coeur (45) qui vous sont détaillés dans la section dédiée aux Quarts de Coeur dans la partie Quêtes Annexes. De retour au rez-de-chaussée du château, allez au nord, puis bifurquez vers la gauche pour atteindre une salle où des statues vous envoient des boulets de canon. L'objectif consiste à se dédoubler sur les dalles colorées pour frapper simultanément les quatre boulets en direction des statues. Continuez ensuite jusqu'à atteindre une pièce constituée de dalles bleues. Vous devez marcher sur toutes les dalles une seule fois pour ouvrir la porte. Pour cela, suivez l'ordre suivant : 4 à droite, 1 en haut, 2 à gauche, 1 en haut, 2 à droite, 1 en haut, 3 à gauche, 2 en haut, 1 à droite, 1 en bas, 1 à droite, 1 en haut, 1 à droite, 1 en bas et enfin 1 à droite. En cas d'erreur, marchez sur l'interrupteur pour recommencer. L'énigme suivante consiste à activer quatre interrupteurs en vous dédoublant. S'il est facile de slalomer entre les blocs, il est plus difficile d'éviter le piège mobile. C'est pourquoi je vous conseille de partir lorsque le piège est en haut pour prendre de l'avance sur lui. Le coffre qui apparaît contient une **Petite Clé**. Servez-vous en pour

ouvrir la porte verrouillée en haut des marches à droite de la première salle du rez-de-chaussée. En bas des marches, éliminez les sorciers et continuez jusqu'à une nouvelle salle avec des boulets de canon. La démarche est un peu plus compliquée puisqu'il faut non seulement trouver la bonne combinaison de dédoublement mais aussi le bon timing. Les dalles colorées forment un carré. Placez un Link dans le coin en bas à droite, un autre sur la ligne du dessus côté gauche, un troisième sur la ligne du dessus côté droit et un dernier dans le coin en haut à gauche. A partir de là, vous devez les placer juste en dessous de chaque statue pour frapper les quatre boulets au même moment. Une fois les quatre statues détruites, un passage s'ouvre au nord. Là, cherchez la partie du mur ouest qui sonne creux et posez une bombe pour dévoiler une ouverture. Plus loin, vous devez affronter un Darknut rouge. La technique du bouclier ne marche pas vraiment étant donné qu'il utilise parfois une attaque puissante imparable. Le mieux est donc de le provoquer pour essayer de le frapper par derrière ou sur le côté quand il vient de finir son attaque. Récupérez la **Boussole** dans le grand coffre de la salle de droite, puis revenez pousser le trône sur le côté pour dévoiler un souterrain. Aidez-vous de la lanterne pour progresser dans le noir jusqu'à l'escalier, et continuez vers la droite. Rappelez-vous que vous pouvez tuer la boule électrique autant de fois que vous voulez avec le boomerang pour récupérer des fées. Nous voilà au premier étage du château. Commencez par sortir à l'extérieur pour prendre les tourbillons qui mènent à une porte au sud. Là, vous devez vous dédoubler en évitant la barrière de flammes pour pousser le grand bloc un peu plus bas afin d'atteindre l'autre porte. Vous devez à nouveau emprunter une série de tourbillons pour accéder à une nouvelle entrée, mais ne l'empruntez pas tout de suite. Utilisez le boomerang sur l'interrupteur de gauche pour matérialiser un pont, et passez la porte suivante. Dédoublez-vous sur les dalles colorées en vous disposant comme le sont les quatre mécanismes afin de les activer simultanément. La porte du nord s'ouvre, et vous devez vaincre deux gardes munis de masses d'armes pour faire apparaître le téléporteur rouge. Allez ensuite à gauche, puis en haut, et éliminez les bombes à l'aide du boomerang. Vous n'avez qu'à envoyer une de vos bombes sur les dalles fissurées juste avant que votre bombe explose pour les détruire. Si jamais vous possédez les bombes à télécommande, vous serez obligé d'utiliser le pot magique pour aspirer les ennemis explosifs afin de les envoyer rapidement sur les blocs fissurés. Ceci fait, montez sur la plate-forme mobile et utilisez la cape de roc en-dessous des grilles pour accéder au grillage. Là, activez les deux interrupteurs à l'aide du boomerang, puis redescendez afin de passer la porte nord qui vient de s'ouvrir. Plus loin, profitez de la présence de nombreuses boules électriques pour récupérer des fées avec le boomerang. Dans la salle du dessus, vous devez vaincre un Darknut noir assez similaire au rouge de tout à l'heure. Vous pouvez appliquer la même démarche que précédemment, mais également faire une roulade lorsqu'il prépare sa puissante attaque afin de passer dans son dos pour le frapper par derrière. Le battre aura pour effet de créer un téléporteur bleu et de faire venir toute une série de Darknuts dans quatre salles différentes. Faites le plein de fées dans la salle précédente et allez à droite pour affronter deux Darknuts. Utilisez le bouclier et enchaînez les parades et les roulades pour en venir à bout, puis refaites le plein de fées. En haut à droite, allumez les huit torches rapidement à l'aide de la lanterne en évitant les barrières de flammes pour ouvrir la porte nord. Éliminez les fantômes, puis allez à droite afin de trouver un escalier qui mène à un coffre contenant une **Petite Clé**. Revenez dans la salle où vous pouvez faire le plein de fées avec les boules électriques et allez à gauche pour affronter un Darknut rouge. Les portes s'ouvrent en haut et en bas de la salle. Si vous allez en haut, vous devrez veiller à ne pas vous faire prendre par les mains, autrement vous reviendriez au début du palais. Placez-vous en haut à gauche afin de viser rapidement les quatre yeux au nord de la pièce avec l'arc. La porte s'ouvre. Déplacez ensuite les deux blocs du bas pour passer, et laissez-vous tomber dans le trou. Notez que vous pouvez enflammer les momies avec la lanterne pour les transformer en squelettes. De retour en haut, activez l'interrupteur pour ouvrir la porte du bas, mais allez d'abord voir où conduisent les escaliers de gauche. Vous y trouverez en effet un coffre avec une **Petite Clé**. En bas, deux jarres vous permettent de faire le plein de coeurs. Retournez à présent dans la salle où vous avez vaincu le dernier Darknut, et dirigez-vous vers le bas. Passez la salle des bombes pour trouver deux autres Darknuts à abattre. Continuez vers le bas. Voilà une autre énigme qui consiste à marcher sur tous les blocs une seule fois pour atteindre l'issue. Faites 2 en bas, 1 à droite, 1 en bas, 1 à gauche, 3 en bas, 1 à droite, 1 en haut, 1 à droite, 3 en haut, 1 à droite, 1 en bas, 1 à droite, 1 en bas, 1 à gauche, 2 en bas, 3 à droite, 1 en haut, 1 à gauche, 3 en haut, 1 à droite, 2 en bas et enfin 1 à droite. Allez au sud. Détruisez les fantômes, descendez et allez à gauche. Vous atteignez ainsi la salle située la plus au sud-ouest du premier étage. Empruntez d'abord l'escalier qui monte pour récupérer une nouvelle **Petite Clé**, puis descendez grâce à l'autre escalier afin de faire le plein d'objets. Repartez maintenant dans la salle où vous avez vaincu les deux derniers Darknuts, allez à droite dans la pièce du téléporteur rouge et affrontez le dernier Darknut dans la salle suivante. En bas, vous atteignez une pièce avec de nombreuses dalles colorées. Dédoublez-vous en formation losange de manière à vous placer au centre des interrupteurs. Vous n'avez plus qu'à frapper rapidement des deux côtés pour les activer afin d'ouvrir la porte de droite. Détruisez les sorciers et marchez sur l'interrupteur pour descendre un escalier qui mène à une **Petite Clé**. Regagnez maintenant la salle du téléporteur bleu, au-dessus de celle où vous pouvez faire le plein de fées, et montez pour ouvrir les quatre blocs

verrouillés. Sous les jarres de droite, vous pouvez vous dédoubler afin de pousser le grand bloc qui empêche l'accès au coffre. Il contient **la Grande Clé**. Empruntez à présent le téléporteur bleu, puis le téléporteur rouge afin de vous retrouver devant la porte du boss. Vaati vous met en garde, mais vous n'en avez cure. Éliminez d'abord le premier garde sur le pont. Ensuite, dédoublez-vous pour actionner les quatre interrupteurs, et passez la porte nord. Utilisez les techniques acquises pour vous débarrasser des trois puissants Darknuts sans subir trop de dommages, puis passez la porte nord pour trouver enfin Vaati et la princesse Zelda.

BOSS

1ère forme : Vaati, Prince du Mal

Cette première forme n'est pas forcément la plus facile, car vous pouvez facilement subir des dommages importants. L'idée consiste à détruire les petits yeux qui entourent Vaati de manière à pouvoir ensuite frapper l'oeil principal qui apparaît sur lui. Évitez au maximum tous ses types d'attaques et faites des roulades pour les esquiver. Au bout d'un moment, les yeux disparaissent et Vaati se retrouve entouré de sphères noires qui tirent des rayons. Vous ne pouvez les faire disparaître qu'en les aspirant avec le pot magique. Frappez ensuite les yeux comme précédemment.

2ème forme : Avatar de Vaati

Vaati prend la forme d'un oeil géant entouré de petits yeux. Ne cherchez pas à les frapper tous en même temps. Utilisez l'arc sur les petits yeux pour que quatre d'entre eux deviennent rouge, puis dédoublez-vous sur les dalles colorées en alignant votre formation sur celle des yeux pour pouvoir les frapper simultanément à l'épée. A ce moment-là, l'oeil central devient vulnérable à votre épée.

Lorsque vous aurez vaincu Vaati, vous pourrez enfin libérer la princesse Zelda de sa prison de pierre en utilisant l'attaque tornade de votre épée. Fuyez au sanctuaire en prenant les directions suivantes. Descendez d'abord l'escalier de gauche, puis suivez le chemin jusqu'à pouvoir sortir au nord et accéder au sanctuaire. Notez que la porte sud vous permet de faire le plein d'objets et de fées avant de continuer. Malheureusement, Vaati se met à nouveau en travers de votre route.

BOSS

3ème forme : Vaati, Grand Avatar

Vaati apparaît désormais sous la forme d'un oeil entouré de deux bras. La première chose est de se débarrasser de ces deux membres. Pour cela, attendez que l'un des bras plonge dans le sol et ressorte un peu plus loin pour le retourner à l'aide du bâton. Tout de suite après, montez sur le socle pour vous miniaturiser, et entrez à l'intérieur de ce bras pour y trouver des yeux. Cherchez celui dont la pupille est de travers pour le détruire à coups d'épée afin de faire exploser le bras. Recommencez la même démarche avec l'autre bras, en sachant que vous devrez cette fois recourir à la lanterne pour y voir quelque chose. A présent, vous devez vous dédoubler sur les dalles colorées pour renvoyer les éclairs en même temps sur les quatre petits yeux. De cette manière, l'oeil principal devient vulnérable. Frappez-le à l'épée jusqu'à ce que mort s'ensuive. Vos efforts sont récompensés par une scène de fin digne de ce nom.

Quêtes annexes

Les Trois Grandes Fées

- Au Mont Gonggle. Utilisez la bague d'escalade pour grimper sur la falaise ouest et longez le mur de droite pour arriver sur une petite plate-forme. Posez une bombe contre la paroi pour trouver une grotte qui sert d'asile à une Grande Fée. Jetez une bombe dans la fontaine et choisissez la réponse la plus honnête. Elle vous offrira alors le **Grand Sac de Bombes**.
- Sortez par le chemin sud de la Ferme Lon Lon jusqu'à la Colline de l'Est. Descendez les marches et utilisez le bâton sauteur sur le trou pour monter sur la corniche. Elle mène à une portion de la forêt où se trouve un arbre qui sert d'abri à une Grande Fée. Acceptez de lui donner tous vos rubis, et elle vous cédera la **Grande Bourse**.
- Dans la Vallée des Rois. Juste en bas des marches, posez une bombe contre le mur pour trouver une fontaine où réside la grande fée. Vous devez donner les réponses suivantes pour prouver votre bonne foi : première, deuxième, deuxième, première, deuxième et enfin deuxième. La fée vous cédera alors le **Grand Carquois**.

Les Quatre Flacons

- (A) - Au Plateau de Bélet. Empruntez l'échelle qui se trouve légèrement au sud et posez une bombe sur la paroi de droite. Equipez votre bouclier et renvoyez la pierre que vous lance le Mojo pour obtenir un flacon.
- (B) - Dans le bar, déplacez l'étagère vers la gauche et miniaturisez-vous pour monter au-dessus. Entrez dans l'ouverture, sortez par la droite et pénétrez dans le toit du magasin. Récupérez les 10 coquillages dans le coffre puis descendez l'escalier. Lorsque vous reprenez votre taille normale derrière le comptoir, le vendeur vous voit essayer de prendre le flacon. Vous devez accepter le marché qui consiste à apporter la pâtée contenue dans le flacon au chien Brutus afin de récupérer le précieux flacon. Rendez-vous donc au Lac Hylia, et versez la pâtée dans la gamelle du chien qui se trouve à l'intérieur de la maison rouge. En récompense, vous pouvez garder le flacon.
- (C) - Faites un assemblage avec Smith dans la maison de Link pour faire apparaître un coffre dans la colline de l'est, près du champ labouré.
- (D) - Lorsque vous aurez fait tous les assemblages requis auprès des murs étranges, rendez-vous à la grotte des Gorons près de la ferme, et glissez-vous entre eux pour récupérer le **Flacon** dans le grand coffre. L'emplacement des murs étranges est indiqué un peu plus bas.

Les Quarts de Cœur

- (1) - Dans la Forêt de Tyloria. Il se trouve sur la gauche, juste après avoir vu la scène où le bonnet se fait agresser par des octoroks.
- (2) - Dans le Village des Minish sylvestres. Longez le côté droit pour atteindre un pont au nord-est qui mène au quart de cœur.
- (3) - Dans le Temple de la Forêt. Utilisez le Pot Magique dans la salle du sous-boss pour enlever les toiles d'araignées, puis empruntez la porte sud pour trouver le quart de cœur.
- (4) - Dans le Temple de la Forêt. Aspirez toute la poussière dans la salle la plus au nord du premier sous-sol et marchez sur l'un des socles pour faire apparaître un téléporteur bleu. De retour dans la première salle du donjon, empruntez ce téléporteur pour arriver juste devant le quart de cœur.
- (5) - Dans la Plaine Sud. Assemblez un fragment du bonheur avec le musicien du village qui vous donne le sac du bonheur pour ouvrir un passage dans un arbre.
- (6) - Au sud-est du Mont Gonggle, vous devez arriver par le nord-est du pied du Mont Gonggle. Dirigez-vous vers la muraille au nord entre les deux arbres, et posez une bombe contre le mur.
- (7) - Dans la Grotte de Feu (2ème donjon), dans la salle centrale du 1SS. A partir de la salle où le chariot est renversé, suivez les rails au-dessus de la lave de manière à accéder à la partie droite. Faites exploser la paroi sud afin de récupérer le quart de cœur.
- (8) - Dans la Plaine Nord d'Hyrule, posez une bombe sur le rocher ouest près de la pancarte et glissez-vous dans la grotte en bas des marches. Descendez les escaliers pour aller chercher le quart de cœur.
- (9) - Au mont Gonggle, escaladez quatre séries de parois sur la droite et entrez dans la caverne où se trouvent des dalles de couleur. Utilisez votre technique de dédoublement pour ouvrir la porte, et récupérez le quart de cœur.
- (10) - Dans la Forêt de Tyloria, à l'ouest de la maison de la sorcière, près du petit ruisseau.
- (11) - Cascade de Sera. Au nord-ouest de la Ferme Lon Lon, utilisez le bâton sur le trou pour monter sur la corniche afin d'accéder à la Cascade de Sera. Vous y trouverez un quart de cœur.
- (12) - Dans les Jardins du château, coupez les buissons au sud-est pour trouver une échelle secrète qui mène à un dojo où se trouve un quart de cœur.
- (13) - Dans la Cité d'Hyrule. Assemblez un fragment du bonheur avec l'homme qui habite dans la maison jaune en dessous de l'école pour découvrir un passage secret dans la fontaine des jardins du château.
- (14) - Dans la Cité d'Hyrule. Entrez dans le bar. Renversez la jarre pour devenir minuscule, sortez par le petit conduit et grimpez sur la vigne à droite pour entrer dans l'hôtel par l'arrière. A l'intérieur, reprenez votre taille normale afin de récupérer le quart de cœur.
- (15) - Dans les Marais de Tabanta. Poussez la tombe au sud-ouest des marais pour trouver un dojo avec un quart de cœur.
- (16) - Dans les Ruines du Vent. Utilisez la première souche pour descendre le long des vignes dans l'écran de gauche. De cette façon, vous pourrez atteindre une corniche qui donne accès à une grotte au bout de laquelle se trouve le quart de cœur.
- (17) - Dans la Forteresse du Vent, troisième donjon. Laissez-vous tomber dans le trou du deuxième étage en étant minuscule, et passez par le conduit de droite pour trouver la salle du quart de cœur.
- (18) - Dans la Cité d'Hyrule, sur la place du marché. Entrez dans le hall des monstres, indiqué par un fantôme violet. Si vous réussissez à éliminer tous les monstres, vous obtiendrez un quart de cœur.

- (19) - Dans la Mine de Melta, faites un assemblage avec Melta pour faire pousser un haricot au nord-ouest de la carte, vous permettant d'accéder à un nuage sur lequel se trouve un quart de coeur.
- (20) - Au Mont Gonggle. Escaladez la paroi ouest jusqu'à ce que vous arriviez au pied de l'échelle qui se trouve au nord-ouest de la carte. Là, vous pouvez dégager une entrée de terre avec vos griffes pour trouver un quart de coeur.
- (21) - Téléportez-vous au Lac Hylia et entrez dans la petite maison Minish près de la souche pour faire un assemblage de fragment. Il vous permet de dégager l'accès à un arbre situé dans les Bois de l'Ouest. Vous y trouverez un quart de coeur.
- (22) - Dans la ferme Lon Lon, utilisez vos bottes de Pégase pour foncer sur l'arbre qui scintille afin de dévoiler une souche qui permet de se miniaturiser. Utilisez-la pour entrer dans la fissure au bout de laquelle vous trouverez un quart de coeur.
- (23) - Au Lac Hylia. Plongez dans le petit bassin à côté de la maison au toit rouge.
- (24) - Au Lac Hylia. Nagez vers l'extrémité sud du lac pour atteindre un quart de coeur.
- (25) - Au Lac Hylia. Nagez vers l'ouest pour trouver un arbre qui fait office de dojo.
- (26) - Dans les Marais. Une fois que vous aurez les palmes, entrez dans la grotte au nord-est et poussez les blocs de droite pour avoir le quart de coeur.
- (27) - Cascade de Sera. Rendez-vous dans la plaine nord et sortez par le nord-est pour atteindre la cascade de Sera. Grâce aux palmes, vous pouvez nager jusqu'au quart de coeur.
- (28) - Dans les Marais, utilisez la souche au nord-ouest pour vous miniaturiser, puis utilisez le nénuphar et descendez au sud-est de la carte pour trouver une petite ouverture dans l'eau. A l'intérieur, passez la porte nord et éliminez les ennemis pour atteindre le quart de coeur.
- (29) - Foncez dans l'arbre au sud-ouest de la Plaine Sud pour trouver une souche. Utilisez-la pour vous miniaturiser et sautez dans l'eau pour trouver une petite ouverture au nord qui renferme un quart de coeur.
- (30) - Téléportez-vous dans la Forêt, utilisez la souche pour vous miniaturiser et partez à l'ouest puis au nord pour trouver trois ouvertures côte à côte. La première mène à un quart de coeur.
- (31) - Quittez la Forêt au sud-ouest pour atteindre la colline de l'est. Utilisez le champignon pour rejoindre une souche qui vous permet d'entrer dans une petite maison. Faites un assemblage avec le Minish pour faire pousser un haricot magique un peu plus haut qui mène à un quart de coeur.
- (32) - Au-dessus des nuages. Faites un assemblage avec le deuxième personnage éolien pour dévoiler une entrée sous la chute d'eau de la cascade de Sera.
- (33) - Le Palais du Vent. Poussez les blocs de la salle centrale dans le vide au 3ème étage (celle où se trouve le téléporteur rouge) pour atteindre une porte avec la cape de roc. Le pont nord vous mène directement au quart de coeur.
- (34) - Dans la Cité d'Hyrule. Utilisez la cape de roc pour sauter dans la cloche du village.
- (35) - Dans la Cité d'Hyrule. Miniaturisez-vous pour entrer dans la grotte de la fontaine, et utilisez la cape de roc pour sauter vers la gauche au-dessus de l'eau.
- (36) - Téléportez-vous au Lac Hylia et sautez sur les plates-formes à droite de Tingle pour atteindre le quart de coeur. Vous devez avoir la cape de roc.
- (37) - Ferme Lon Lon. A partir du quart de coeur (36), sautez plus haut pour atteindre l'entrée en terre, et creusez jusqu'à trouver une issue en bas à gauche.
Elle débouche directement sur le quart de coeur de la Ferme Lon Lon.
- (38) - Dans la grotte du Lac Hylia. A partir du quart de coeur (36), sautez plus haut pour atteindre l'entrée en terre, et creusez du côté droit pour trouver une échelle qui mène au haricot géant du Lac Hylia. Il permet d'atteindre un autre quart de coeur.
- (39) - Dans le cimetière de la Vallée des Rois. Poussez la tombe de gauche et dédoublez-vous pour pousser le grand bloc.
- (40) - Lorsque vous arrivez dans la partie principale du Mont Gonggle, dirigez-vous vers la muraille au nord, et posez une bombe contre le mur entre les petits rochers. Vous trouverez dans cette grotte des fées que vous pouvez capturer dans votre flacon, ainsi qu'un quart de coeur.
- (41) - Dans la Cité d'Hyrule. Allez jusqu'au bout du jeu de la chasse aux cocottes. Il y a dix épreuves à passer et la dernière consiste à attraper 3 poules en 55 secondes.
- (42) - Miniaturisez-vous dans l'école de la cité d'Hyrule, après avoir placé les quatre éléments, et allez au bout du passage sous les herbes, dans la cours de récréation. Dédoublez-vous pour pousser la pierre avec vos quatre Link afin de récupérer le quart de coeur.
- (43) - Dans la cité d'Hyrule. Récupérez les 136 figurines à la loterie pour récupérer un objet que vous montrerez à l'homme assis à l'extérieur du bar pour qu'il vous ouvre une pièce où se trouve le quart de coeur, mais aussi 600 rubis et le Sound Test. Vous devez avoir terminé le jeu et sauvegardé votre partie pour obtenir les 6 dernières figurines.

(44) - Vous devez aller voir le Minish qui habite la maison sur l'eau, au nord-est du village Minish de la forêt (il vous faut les palmes). Vous devez ensuite faire un premier assemblage avec lui de manière à ce qu'il vous permette d'accéder à l'entrée en terre dans la cascade de Sera. Creusez pour trouver le quart de coeur.

(45) - Faites un second assemblage avec le Minish du Quart de Coeur (44) pour qu'il dévoile une fissure près de la souche du Lac Hylia. Au bout du parcours piégé, vous trouverez un vieux Minish qui vous donnera un Réceptacle de Coeur. Il ne s'agit pas d'un Quart de Coeur mais bien d'un Réceptacle de Coeur, comme ceux qu'on trouve après avoir vaincu les boss des donjons.

Les Précis d'Escrime

- Attaque Tornade : Allez voir Tesshin dans le dojo de la cité d'Hyrule lorsque vous avez la première épée du jeu.
- Lame Rayonnante : Empruntez l'échelle au sud-est des jardins pour entrer dans le dojo de Kusshin et allumez les torches avec la lanterne pour qu'il vous enseigne sa technique.
- Charge : Après avoir obtenu les Bottes de Pégase, revenez voir le maître du dojo de la cité d'Hyrule.
- Rayon de Ténacité : Un arbre au sud-ouest du Lac Hylia sert de dojo au maître Hasshin.
- Attaque Brise-Rocs : Après avoir vaincu le boss de la Grotte de Feu (second donjon) et entendu l'histoire d'Excelo, revenez voir le maître du dojo de la cité d'Hyrule.
- Estocade Roulée : Au mont Gonggle, escaladez quatre séries de parois sur la droite et entrez dans la caverne où se trouvent des dalles de couleur. Utilisez votre technique de dédoublement pour ouvrir la porte pour entrer dans le dojo de Tosshin.
- Attaque Plongeante : Dès que vous avez la cape, revenez voir le maître Tesshin du dojo du village pour apprendre l'Attaque Plongeante.
- Grande Tornade : Rendez-vous dans la tombe située au sud-ouest des marais pour trouver le dojo de Tesshin, premier du nom. Il vous apprendra la plus puissante des techniques : la Grande Tornade.
- Attaque Tornade Eclair (optionnelle) : Faites un assemblage avec Tosshin, le maître de la montagne, pour ouvrir un passage dans la cascade au nord-est des marais. Il s'agit d'un dojo où le maître Gorô vous apprendra l'Attaque Tornade Eclair.
- Grande Tornade Prolongée (optionnelle) : Allez voir le maître Hasshin dont le dojo se trouve dans l'arbre du Lac Hylia, et faites un assemblage avec lui. Ceci créera un passage sous la chute d'eau dans la plaine nord. C'est là que se trouve le dojo de Shichirô. Ce maître vous apprend à faire durer encore plus longtemps la technique de la Grande Tornade.
- Dédoublement Eclair (optionnelle) : Allez voir Kusshin, dans le dojo au sud-est des jardins du château, et faites un assemblage avec lui. Il vous dévoilera un passage sous la cascade de Sera. Vous devez arriver par la ferme pour l'atteindre. Cette entrée donne accès au dojo de Mutsurô, qui vous apprend comment accélérer le remplissage de la jauge de dédoublement.

Les Gorons

Vous devez remplir cette quête jusqu'au bout pour obtenir le dernier des quatre Flacons.

- Au Mont Gonggle, escaladez la paroi ouest jusqu'à ce que vous arriviez au pied de l'échelle qui se trouve au nord-ouest de la carte.
- Là, vous pouvez dégager une entrée de terre avec vos griffes pour trouver, sur le côté droit de la grotte, un mur étrange avec lequel vous devez faire un assemblage pour faire venir un Goron dans la grotte de la ferme.
- Entrez dans la grotte située juste à gauche de la maison de la sorcière, et creusez jusqu'au bout pour trouver un mur étrange.
- Sur le plateau de Bélet, passez le pont qui se trouve à l'ouest de la zone pour trouver une entrée en terre. A l'intérieur, creusez pour pouvoir faire un assemblage avec l'étrange mur afin d'ajouter un Goron à ceux qui creusent déjà dans la ferme Lon Lon.
- Dans le champ labouré par les fermiers. Utilisez vos griffes pour creuser l'entrée de terre afin de trouver un mur étrange avec lequel vous pouvez faire un assemblage.
- Faites un assemblage avec le fermier du haut dans le champ labouré pour faire venir un autre Goron.
- Grâce à la cape de roc, atteignez l'entrée en terre au nord du Lac Hylia et creusez dans la grotte jusqu'à trouver un renforcement près du serpent. Vous pourrez faire un dernier assemblage avec un mur étrange.

Le Bouclier Miroir

Vous ne pouvez obtenir cet objet qu'après avoir terminé le jeu. Lorsque vous aurez vaincu le boss final, acceptez de sauvegarder votre partie, puis rechargez-la. Vous devez également avoir terminé la quête des Gorons pour que le sixième Goron vous propose de faire un assemblage de fragment. Ceci permettra de faire apparaître Biggoron en haut de la cascade de Sera. Vous devrez lui donner votre bouclier et vous en passer pendant un certain temps pour qu'il vous donne en échange le Bouclier Miroir qui permet de tirer un rayon si vous parez une attaque de projectile.

La Quête des Nectars Secrets

A partir d'un certain stade de l'aventure, vous trouverez un Minish sylvestre à l'intérieur du tonneau du village Minish. Il se trouve en haut à droite, derrière les caisses. Il projette de créer une nouvelle espèce de Tyloriane, mais il a besoin d'ingrédients. Vous devrez dans un premier temps lui apporter du lait que vous achèterez à Malon, sur la place de la Cité d'Hyrule. Vous devrez patienter un moment avant qu'il réussisse à faire éclore une Tyloriane jaune. Vous pourrez maintenant acheter du nectar jaune chez le vendeur de nectar sur la place du marché afin de trouver des rubis plus facilement. Revenez voir le Minish sylvestre et apportez-lui de l'eau du Gonggle. Attendez un peu, parlez au vendeur de nectar, puis revenez voir le Minish pour constater qu'une Tyloriane bleue a éclos. Vous pouvez maintenant acheter du nectar bleu chez le vendeur afin de trouver plus d'objets tels que des bombes ou des flèches. Revenez voir le Minish et donnez-lui un flacon contenant une potion rouge prise chez la sorcière. Ceci permet de créer du nectar orange qui fait apparaître des fées plus fréquemment.

Méthodes pour trouver les fragments

- Coupez et cassez tout ce que vous pouvez : herbe, jarres, ennemis.
- Passez la nuit à l'hôtel de la cité d'Hyrule et choisissez la chambre en fonction de la couleur du fragment que vous cherchez (vert = 50 rubis, bleu = 200, rouge = 400).
- Achetez un fragment au Goron sur la place du marché (vert = 300, bleu = 400, rouge = 500 rubis)
- Creusez le sol avec vos griffes de taupe, par exemple dans la zone de la maison de la sorcière.
- Achetez du Nectar Blanc au vendeur de nectar sur la place du marché pour trouver plus facilement des fragments du bonheur.

Les Figurines

Les six dernières figurines ne peuvent être obtenues qu'une fois le jeu terminé. Lorsque vous les aurez toutes, le patron de la loterie vous donnera un objet que vous montrerez à l'homme assis à l'extérieur du bar pour qu'il vous ouvre une pièce où se trouve un quart de cœur, mais aussi 600 rubis et le Sound Test.

1. Link
2. Link & Exelo
3. Princesse Zelda
4. Exelo
5. Vaati le sorcier
6. Dartas, Roi d'Hyrule
7. Tengaro le ministre
8. Smith
9. Hagar
10. Mail
11. Stamp
12. Sopor
13. Left
14. Bill
15. Phill
16. Fouyaya
17. Shimaro
18. Gantarro
19. Anju
20. Rocoli
21. Anasna

22. Terry
23. Postier
24. Hermite du Mont Gonggle
25. Mamie Molblin
26. Igor
27. Esprit de Gustave
28. Syrup
29. Grande Fée Papillon
30. Grande Fée Mirage
31. Grande Fée Libellule
32. Poemoon
33. Nayru
34. Farore
35. Din
36. Papillons du Bonheur
37. Ghinya
38. Festa
39. Genta
40. Minish Sylvestre
41. Bookta
42. Minish citadin
43. Melta
44. Minish montagnard
45. Goron
46. Vaati le Minish
47. Sujets du roi
48. La bibliothèque
49. Les frères Tesshin
50. Baker & Powder
51. L'école
52. Le café de Mama
53. L'aubergiste
54. Jill et ses amis
55. Les charpentiers
56. Les amoureux
57. Le peuple d'Hyrule 1
58. Le peuple d'Hyrule 2
59. Le peuple d'Hyrule 3
60. Les cocottes
61. La Ferme Lon Lon
62. Les Eoliens
63. Gust et le fantôme
64. Les aspirants lutins
65. Hamate & Toricot
66. Goron marchand
67. Face et Cieux
68. Splouche
69. Scarabée-ciseaux
70. Ver de terre
71. Carapique
72. Statue d'Eyegore
73. Peste marchande
74. Armos
75. Chauve-souris

76. Keaton
77. Ghini
78. Gibdo
79. Voum
80. Spark
81. Darknut
82. Darknut Rouge
83. Stalker
84. Blob Rocheux
85. Tehl
86. Mimoporte
87. Peahat
88. Hiploop
89. Fall Master
90. Floor Master
91. Taupes Acrobates
92. Bombe Soldat
93. Bombouée
94. Like Like
95. Rubis Like
96. Rope
97. Rocheroule
98. Chevalier Fléau
99. Heiji
100. Molblin Lancier
101. Molblin Archer
102. Piranha des nuages
103. Coccipique
104. Flap
105. Poire
106. Sorcier
107. Sorcier de Feu
108. Sorcier de Glace
109. Wisp
110. Octorok
111. Oktorok d'Or
112. Araknon d'Or
113. Rope d'Or
114. Corbos & Taxos
115. Lakitu
116. Stalfos
117. Grouilleur
118. Blob
119. Araknon
120. Piège
121. Leever
122. Chenille
123. Blob piquant
124. Octorok Géant
125. Couple de Gyorgs
126. Biggoron
127. Blob Vert Géant
128. Gleeok
129. Ohisse
130. Blob Bleu Géant

- 131. Zelda et Link
- 132. Exelo le Minish
- 133. Darknut Noir
- 134. Vaati, Prince du Mal
- 135. Avatar de Vaati
- 136. Vaati, Grand Avatar

FAIRE VOLER ZELDA

Pendant votre fuite vers le Sanctuaire, après avoir détruit la deuxième forme de Vaati, utilisez votre cape de roc et Zelda s'envolera toute seule avec vous.

LINK DEVIENT ORANGE

Après avoir aidé Din, Farore ou Nayru à trouver une maison, rendez-vous chez l'une d'elles afin de vous procurer une amulette. Utilisez-la et allez dans le Café près de maître Tesshin et attendez que les effets se dissipent : Link devient orange !

Theatrhythm Final Fantasy

© Square Enix / Indies Zero 2012

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Aerith (FFVII)

Trouver les 8 fragments de cristal rouge (Red).

Dark Notes 01-75

Ashe (FFXII)

Trouver les 8 fragments de cristal écarlate (Scarlet).

Dark Notes 01-25

Cid (FFIII)

Trouver les 8 fragments de cristal jaune (Yellow).

Dark Notes 01-25

Cosmos (Dissidia)

Trouver les 8 fragments de cristal arc-en-ciel (Rainbow).

Dark Notes 26-99

Faris (FFV)

Trouver les 8 fragments de cristal pourpre (Crimson).

Dark Notes 01-75

Kain (FFIV)

Trouver les 8 fragments de cristal bleu foncé (Navy).

Dark Notes 51-99

Locke (FFVI)

Trouver les 8 fragments de cristal indigo (Indigo).

Dark Notes 01-25

Minwu (FFII)

Trouver les 8 fragments de cristal argent (Silver).

Dark Notes 01-75

Princesse Sarah (FFI)

Trouver les 8 fragments de cristal dorés (Golden).

Dark Notes 26-99

Prishe (FFXI)

Trouver les 8 fragments de cristal violet (Purple).

Dark Notes 26-99

Rydia (FFIV)

Trouver les 8 fragments de cristal vert (Green).

Dark Notes 01-75

Seifer (FFVIII)

Trouver les 8 fragments de cristal gris (Gray).

Dark Notes 26-99

Sephiroth (FFVII)

Trouver les 8 fragments de cristal noir (Black).

Dark Notes 51-99

Snow (FFXIII)

Trouver les 8 fragments de cristal blanc (White).

Dark Notes 26-99

Vivi (FFIX)

Trouver les 8 fragments de cristal orange (Orange).

Dark Notes 01-25

Yuna (FFX)

Trouver les 8 fragments de cristal turquoise (Turquoise).

Dark Notes 01-75

MUSIQUES DU MODE CHAOS

Le mode Chaos apparaît dans le mode Challenge une fois atteint 27 500 points Rythmia.

Nombre de points requis

27 500 points

30 000 points

32 500 points

35 000 points

37 500 points

40 000 points

42 500 points

45 000 points

Musique

Mt. Gulg (FFI)

Battle 1 (FFIV)

Within the Giant (FFIV)

Battle to the Death (FFVI)

Mambo de Chocobo (FFV)

JENOVA (FFVII)

The Last Day (FFVII)

Something to Protect (FFIX)

📌 MUSIQUES DU MODE ENCORE

Le mode Encore apparaît dans le mode Challenge une fois atteint 10 000 points Rythmia.

<u>Nombre de points requis</u>	<u>Musique</u>
10 000 points	Dancing Mad (FFVI)
15 000 points	Blinded by Light (FFXIII)
20 000 points	Let the Battles Begin ! (FFVII)
25 000 points	Searching for Friends (FFVI)

📌 AFFRONTER CHAOS

Accumulez au moins 10 000 points Rythmia pour pouvoir affronter Chaos dans une épreuve spéciale. Si vous le battez, vous verrez les crédits de fin du jeu et débloquent le premier morceau du mode Encore. Vous pourrez l'affronter à nouveau dans le mode Chaos Shrine en jouant certaines Dark Notes dont le N° est supérieur à 90.

📌 TOUS LES CHALLENGES

Vous devez obtenir au moins un A sur un morceau en mode Challenge pour débloquent ce même morceau dans une difficulté supérieure.

📌 TOUS LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ POUR LES SÉRIES

Séries en Expert

Après avoir terminé les séries en difficulté Basic, réussissez les trois morceaux de chaque série en mode Challenge dans le niveau Expert pour pouvoir tenter chaque épisode en difficulté Expert.

Séries en Ultimate

Après avoir terminé les séries en difficulté Expert, réussissez les trois morceaux de chaque série en mode Challenge dans le niveau Ultimate pour pouvoir tenter chaque épisode en Ultimate.

📌 RANGS SS ET SSS

Pour obtenir les rangs SS ou SSS, vous devez obtenir un score de points supérieur à 7 999 999. **Cela n'est possible qu'avec le bonus Stoic qui donne 2 000 000 points supplémentaires et qui ne s'obtient que si vous n'équipez rien sur vos personnages** (ni objets, ni magies, ni techniques).

<u>Rang</u>	<u>Score</u>
F	> à 0
E	> à 2 000 000

D	> à 3 000 000
C	> à 4 000 000
B	> à 5 000 000
A	> à 6 000 000
S	> à 7 000 000
SS	> à 9 000 000
SSS	= à 9 999 999

Note : Si vous n'équipez rien de manière à obtenir le bonus Stoic, en contrepartie vous ne verrez pas la Feature Zone.

📌 EVOLUTION DES CARTES

Rempportez plusieurs exemplaires d'une même CollectaCard pour que son niveau augmente et qu'elle se change en carte brillante. Au niveau 4 elle se change en Holocard et au niveau 7 en Card Platinum.

📌 MUSIQUES PROPRES AU MODE CHAOS SHRINE

Voici la liste des musiques qu'on ne peut jouer que via les Dark Notes du mode Chaos Shrine. Il n'y a aucun moyen de les débloquer en mode Challenge.

{I Zanarkand (FFX) (Field)
 Vana'diel March (FFXI) (Field)
 Ending Movie (FFXII) (Battle)
 Defiers of Fate (FFXIII) (Battle)

📌 GAGNER BEAUCOUP D'XP

Le meilleur moyen d'empocher de l'XP dans le jeu est de faire un maximum de musiques de type Battle car l'XP gagnée dépend du nombre d'ennemis tués. Essayez de débloquer les Limit Break de chaque personnage pour qu'ils pulvérisent les monstres de type boss rapidement (ces techniques se déclenchent automatiquement face aux boss). Vous les débloquentes au niveau 40 mais seuls les 13 personnages de départ en possèdent une et toutes ne sont pas des techniques d'attaque contre les boss.

Note : L'ennemi qui donne le plus d'XP est le Magic Pot. Si vous le trouvez et que vous le battez dans une Dark Note, vous pourrez amasser plus de 10 000 XP à chaque fois !

Vous pouvez aussi recourir aux compétences EXP Up et EXP Hound qui permettent respectivement de multiplier l'expérience obtenue ou de donner toute l'XP à un personnage de l'équipe.

📌 LIMIT BREAK

Les 13 personnages de base acquièrent une technique spéciale (Limit Break), dès qu'ils atteignent le niveau 40. La plupart de ces techniques permettent d'infliger de gros dégâts aux monstres de type boss durant les phases de Battle, ce qui s'avère très utile pour obtenir les cristaux des boss du mode Chaos Shrine. En revanche, les 16 personnages à débloquent ne possèdent pas de Limit Break.

📌 PLUS DE DARK NOTES

Chaque Dark Note terminée dans le mode Chaos Shrine permet d'obtenir une nouvelle Dark Note dont le niveau de difficulté (le nombre qui suit la mention "N°") dépend du niveau actuel de votre équipe. Si vous voulez obtenir une grande diversité de Dark Notes, prenez une équipe assez faible. De cette manière, même si vous ne tuez pas les boss, vous débloquent un grand nombre de Dark Notes à la difficulté progressive, chacune permettant d'obtenir des cristaux différents. De plus, si vous prenez dans votre équipe un personnage doté de la capacité Libra (comme Cid), des items de drop vous seront dévoilés sur chaque Dark Note que vous débloquent (1 item pour Libra lvl1, 2 pour Libra lvl2, 3 pour Libra lvl3). Vous pourrez ensuite les refaire avec une équipe plus évoluée pour vaincre les boss afin de récupérer les cristaux, ce qui vous évitera de recommencer toujours les mêmes Dark Notes.

L'autre moyen d'obtenir des Dark Notes est d'échanger votre ProfiCard contre celle d'un autre joueur via le mode Streetpass en local. A chaque fois que vous attachez une nouvelle Dark Note à votre ProfiCard, vous devez réussir une Dark Note en mode Chaos Shrine avec un autre joueur pour pouvoir vous échanger vos deux Dark Notes.

Note 1 : Si tous vos personnages sont niveau 99, le niveau de la Dark Note que vous débloquent sera aléatoire. Ce qui vous permet d'obtenir des Dark Notes plus faibles même lorsque tous vos personnages seront lvl 99.

Note 2 : Si vous avez supprimé votre Dark Note la plus récente, il vous suffit de refaire celle qui est située en haut de la liste pour en débloquent une nouvelle.

📌 NUMÉROTATION DES DARK NOTES

Le "No." des Dark Notes symbolise son niveau de difficulté. Plus il est élevé, plus la difficulté est grande. Lorsque vous débloquent une Dark Note, ce numéro est déterminé en fonction du niveau global de l'équipe que vous avez utilisée pour valider la dernière Dark Note.

Le "Mv." indique quelle combinaison de musiques vous allez avoir. Le premier chiffre détermine la musique de Field, le second la musique de Battle. En voici la liste complète :

{1er chiffre (musique de Field)

0 : Mt. Gulg (FFI)

1 : Eternal Wind (FFIII)

2 : Within the Giant (FFIV)

3 : Mambo de Chocobo (FFV)

4 : Terra's Theme (FFVI)

5 : Judgement Day (FFVII)

6 : Blue Fields (FFVIII)

7 : Zanarkand (FFX)

8 : Vana'diel March (FFXI)

9 : The Sunleth Waterscape (FFXIII)

- {11ème chiffre (musique de Battle)
- 0 : Battle Theme 2 (FFII)
 - 1 : Battle 1 (FFIV)
 - 2 : Battle At The Big Bridge (FFV)
 - 3 : Battle To The Death (FFVI)
 - 4 : JENOVA (FFVII)
 - 5 : The Man With The Machine Gun (FFVIII)
 - 6 : Something to Protect (FFIX)
 - 7 : Fight With Seymour (FFX)
 - 8 : Ending Movie (FFXII)
 - 9 : Defiers of Fate (FFXIII)

📌 OBTENIR DES CRISTAUX

La plupart des cristaux s'obtiennent en éliminant les boss du mode Chaos Shrine. La distance parcourue durant la phase de Field déterminera le boss que vous affronterez. Si vous allez au-delà du panneau, vous affronterez les boss 2 ou 3. Le boss n°3 donne presque toujours un cristal. Pour aller loin, privilégiez les personnages ayant une bonne agilité. Durant la phase de Battle, vous devez éliminer les ennemis qui précèdent le boss avant de pouvoir l'affronter. Pour le vaincre rapidement, équipez vos personnages de leur Limit Break (technique obtenue quand un personnage atteint le niveau 40). Si vous vous débrouillez bien contre les deux premiers ennemis, ce sera le boss n°3 qui apparaîtra. Sinon, ce sera le boss n°2. Il est possible de battre un boss plusieurs fois dans une même musique, et à chaque fois vous pourrez récupérer un de ses drop.

📌 LES CHOCOBO

Lorsque vous réussissez le Feature Drive d'une phase de Field, vous avez la possibilité de monter un Chocobo. Mais il en existe plusieurs sortes. Le blanc est le plus rapide, et vous pouvez le faire venir en équipant l'objet Sylkis Greens.

📌 AVOIR UN APERÇU DES DLC

Le menu d'achat des DLC ne permettant pas de les écouter, voici un lien officiel permettant d'en télécharger un court extrait. A 1 euro la musique, voilà un bon moyen de ne pas se planter !

e|<http://theatrhythm.com/DLC/musiclistFR.html>|Télécharger les extraits des musiques proposées en DLC

📌 MOTS DE PASSE DES COLLECTACARDS

Note : L'obtention d'une carte déjà débloquée la fait passer au niveau supérieur.

<u>Carte débloquée</u>	<u>Mot de passe</u>
01 Warrior of Light	Warrior of Light
01 Warrior of Light	Sarah's Lute
01 Warrior of Light	Class Change

02 Firion	Cyclone
02 Firion	Wyvern
02 Firion	Wild Rose
03 Onion Knight	Unreleased
04 Cecil	Dark Knight
04 Cecil	Holy Paladin
04 Cecil	Brothers
05 Bartz	Rides Boko
05 Bartz	Boko loves Koko
05 Bartz	I am Bartz
06 Terra	Slave Crown
06 Terra	Flowered tights
06 Terra	Magitek Armor
07 Cloud	Lifestream
07 Cloud	Former SOLDIER
07 Cloud	Hardy-Daytona
08 Squall	Lionheart
09 Zidane	Beloved Dagger
09 Zidane	Zidane Tribal
09 Zidane	Tantalus
10 Tidus	Jecht Shot
10 Tidus	Final Summoning
10 Tidus	Zanarkand Abes
11 Shantotto	Ohoho!
11 Shantotto	Unmarried
11 Shantotto	Pain 101
12 Vaan	Alone in the world
13 Lightning	Guardian Corps
13 Lightning	The White Knight
13 Lightning	Serah's sister
14 Princess Sarah	Beloved princess
14 Princess Sarah	Hostage
14 Princess Sarah	Cornelia
15 Minwu	An urban turban
15 Minwu	Likes canoeing
15 Minwu	White Mage
16 Cid	The Enterprise
17 Rydia	Pyrophobia
18 Faris	Beautiful pirate
18 Faris	Princess of Tycoon
18 Faris	Friend to Syladra
19 Locke	Bandana man
19 Locke	Hates mushrooms
20 Aerith	Cetra
20 Aerith	A DA-TE!
21 Seifer	Another gunblade
21 Seifer	Disciplinary Committee
22 Vivi	Black Mage
22 Vivi	Doesn't like heights
22 Vivi	Master Vivi
23 Yuna	Y.R.P.
23 Yuna	The Gullwings
23 Yuna	Eternal Calm
24 Prishe	Feed me
25 Ashe	Amalia?

25 Ashe	Then steal me.
25 Ashe	Dawn Shard
26 Snow	Do-rag
26 Snow	Sis!
26 Snow	Serah!
27 Kain	Cecil's best friend
27 Kain	Son of Richard
28 Sephiroth	One-winged angel
28 Sephiroth	Black Materia
28 Sephiroth	Masamune
29 Cosmos	The Great Will
29 Cosmos	Goddess of Harmony
30 Chocobo	Fat Chocobo
30 Chocobo	Kweh! KWEH!
30 Chocobo	Gysahl Greens
31 Moogles	Red pompom
31 Moogles	Bat wings
32 Shiva	Ice Queen
32 Shiva	Diamond Dust
32 Shiva	Heavenly Strike
33 Ramuh	Judgment Bolt
34 Ifrit	Hellfire
35 Odin	Zantetsuken
35 Odin	Sleipnir's rider
36 Bahamut	Mega Flare
36 Bahamut	Rat tail
37 Goblin	Goblin Punch
38 Bomb	BOOM!
38 Bomb	Three strikes
39 Green Dragon	Not just green
39 Green Dragon	Another tail?
39 Green Dragon	Dangerous breath
40 Malboro	Darkness, Silence, Poison
40 Malboro	Drooling Daisy
40 Malboro	Bad breath
41 Behemoth	Surprisingly regular
42 Black Knight	Unbeatable?
42 Black Knight	Yoichi Bow
42 Black Knight	Sun Blade
43 Iron Giant	What's under the armor?
43 Iron Giant	Reaper
43 Iron Giant	Strongest small fry
44 Hein	Barrier Shift
44 Hein	Elemental weakness
45 Ahriman	Good at magic
46 Xande	Mortality
46 Xande	Libra!
47 Flan	Weak against Mages
48 Scarmiglione	Sssrrrr...
48 Scarmiglione	Blighted Despot
49 Cagnazzo	Drowned King
50 Barbariccia	Maelstrom
51 Rubicante	Autarch of Flame
52 Magic Pot	What's in the pot?
52 Magic Pot	Miss!

53 Tonberry	Everyone's Grudge
53 Tonberry	Voodoo
53 Tonberry	Knife and lantern
54 Gilgamesh	Big Bridge
54 Gilgamesh	Bartz's rival
55 Enkidu	White Wind
55 Enkidu	Vampire
56 Omega	Wave Cannon
57 Shinryu	Ragnarok
57 Shinryu	Tidal Wave
58 Cactuar	1000 Needles
58 Cactuar	10000 Needles
58 Cactuar	Gigantuar
59 Hill Gigas	Once a Giant
59 Hill Gigas	Magnitude 8
60 Ultros	Mr. Typhon
60 Ultros	I AM an octopus!
61 Deathgaze	Level 5 Death
62 Kefka	I just can't believe it!
62 Kefka	Heartless Angel
62 Kefka	Life... Dreams... Hope...
63 Ultima Weapon	Shadow Flare
63 Ultima Weapon	Bribes welcome
64 Jenova Synthesis	Countdown to Ultima
64 Jenova Synthesis	Mother
64 Jenova Synthesis	Calamity from the Skies
65 Safer Sephiroth	I am the chosen one!
65 Safer Sephiroth	Pale Horse
65 Safer Sephiroth	Super Nova
66 Esthar Soldier	Bodysuit
66 Esthar Soldier	Shotgun
66 Esthar Soldier	Terminator
67 Gesper	Defective weapon
67 Gesper	Black Hole
67 Gesper	Degenerator
68 Pupu	UFO?
68 Pupu	Elixir please!
69 Black Waltz No. 3	Triple time
70 Ozma	The round guy
70 Ozma	Curse, Meteor, Doomsday
71 Anima	Seymour's mother
71 Anima	Pain
72 Seymour Natus	One of the Guado
73 Gigas	Loves rocks
73 Gigas	Qufim Island
74 Shadow Lord	The Crystal War
74 Shadow Lord	Xarcabard
74 Shadow Lord	Implosion
75 Bangaa Thief	One of the Bangaa
75 Bangaa Thief	Hates water
76 Mandragoras	Too cute to hate
76 Mandragoras	Sochen Cave Palace
76 Mandragoras	Rogue Tomato
77 Judge	Gabranth
77 Judge	Basch's younger twin

77 Judge	Judge Magister
78 Psicom Enforcer	The Hanging Edge
78 Psicom Enforcer	The Purge
79 Manasvin Warmech	Annihilator
79 Manasvin Warmech	Targeting
79 Manasvin Warmech	Crystal Rain
80 Adamantoise	Earth Shaker
80 Adamantoise	Platinum Ingot
80 Adamantoise	Trapezohedron
81 Chaos	Demonsdance
81 Chaos	God of Discord
81 Chaos	Know despair!

🏆 LES TROPHÉES

Tous les trophées peuvent être consultés dans le menu Records. Attention, les musiques des DLC ne sont pas prises en compte !

Page 1

- Terminer toutes les séries
- Invoquer les 5 chimères (vous devez utiliser une Magicite pour invoquer Bahamut)
- Monter toutes les variétés de chocobos (vous devez utiliser l'objet Sylkis Greens pour faire venir le chocobo blanc)
- Voir toutes les versions longues (Extended Versions) des musiques de type Event
- Compléter votre premier cristal (8 fragments d'une même couleur)
- Echanger une ProfiCard avec un autre joueur
- Réussir une Perfect Chain
- Réussir un All Critical (toutes les tentatives sont cumulées)

Page 2

- Jouer au mode Challenge 100 fois
- Jouer au mode Challenge 300 fois
- Jouer au mode Challenge 500 fois
- Réussir 15 Dark Notes différentes
- Réussir 50 Dark Notes différentes
- Réussir 99 Dark Notes différentes
- Utiliser 50 fois le mode Practice (entraînement du mode Challenge)
- Utiliser 50 fois le mode Demo (via l'écran de fin de morceau du mode Challenge)

Page 3

- Un personnage niveau 99
- 4 personnages niveau 99
- 10 personnages niveau 99
- Obtenir 15 ProfiCards
- Obtenir 50 ProfiCards
- Obtenir 99 ProfiCards
- Partager des bylines (combinaisons de 3 mots sur les ProfiCards) 50 fois
- Vaincre tous les types d'ennemis

Page 4

- Affronter 100 ennemis en combat
- Affronter 500 ennemis en combat
- Affronter 1 000 ennemis en combat
- Invoquer 100 chimères
- Monter 100 chocobos
- Rencontrer 100 mogs
- Voir les Extended Versions 100 fois
- Recevoir 1 milliard de points

Page 5

- Recevoir 3 milliards de points
- Recevoir 5 milliards de points
- Remplir 10 Critical Charts
- Remplir 30 Critical Charts
- Déclencher 500 capacités
- Déclencher 1 000 capacités
- Utiliser 50 objets
- Utiliser 100 objets

Page 6

- Vaincre au moins 7 ennemis dans un seul combat
- Déclencher au moins 10 capacités dans un seul morceau
- Débloquer Cosmos
- Vaincre Chaos dans une Dark Note (il n'apparaît que dans les Dark Note de lvl 90+)
- Réussir un morceau en Ultimate avec le bonus Stoic (ne rien équiper)
- Faire un Perfect Chain sur une Dark Note
- Réussir une Dark Note en multijoueur
- Accumuler 100 heures de jeu

Page 7

- Réussir toutes les musiques en Ultimate
- Obtenir un S sur toutes les musiques en Basic
- Obtenir un S sur toutes les musiques en Expert
- Obtenir un S sur toutes les musiques en Ultimate
- Faire une Perfect Chain sur toutes les musiques en Basic
- Faire une Perfect Chain sur toutes les musiques en Expert
- Faire une Perfect Chain sur toutes les musiques en ultimate
- Obtenir un S sur toutes les Series en Basic

Page 8

- Obtenir un S sur toutes les Series en Expert
- Obtenir un S sur toutes les Series en Ultimate
- Débloquer toutes les vidéos
- Débloquer toutes les musiques (hors DLC)
- Débloquer toutes les CollectaCards!
- Débloquer tous les personnages
- Remplir tous les Critical Charts (toutes les musiques hors DLC et dans tous les modes de difficulté)
- Avoir tous les personnages lvl 99

Thor : Dieu du Tonnerre

© Sega / Red Fly Studios 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

COSTUMES POUR THOR

Costume Destroyer

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Costume Ultimate

L'icône du costume se trouve à Midgard (Burning Town), là où vous devez sauver les civils du feu, près du poste de police.

Costume signé Jack Kirby

L'icône du costume se trouve à Niflheim (The Approach), après avoir lancé la tête de la statue, à droite du grand escalier.

Costume signé Oliver Coipel

L'icône du costume se trouve à Vanaheim (The Arrival), après avoir démoli la première porte, derrière la tour.

Trip World

© Sunsoft 2012

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

SOUND TEST ET CHOIX DU MONDE

Dès qu'à l'écran titre les mots "Trip World" apparaissent, vous avez la possibilité d'appuyer sur select. Cette action vous mènera dans un menu où vous aurez accès au Sound Test. Mais vous aurez aussi la possibilité de choisir le monde et la sauvegarde vers lesquels vous voulez commencer votre partie.

Virtue's Last Reward

© Rising Star Games / Chunsoft 2012

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

📁 LES FICHIERS SECRETS

Dans chaque séquence d'évasion, vous pouvez trouver un code secret, en plus du code d'évasion, en remplissant certaines conditions. Le code d'évasion s'inscrit toujours à gauche (sur fond vert), tandis que le code secret s'inscrit toujours à droite (sur fond bleu). Vous pouvez les rentrer dans n'importe quel ordre puisqu'il suffit de refermer le coffre pour pouvoir entrer un nouveau code. Vous obtenez davantage de fichiers (récompense or) lorsque vous restez en Difficile que lorsque vous passez en Facile (récompense argent). Les fichiers apparaissent dans la section des archives secrètes. Si vous réussissez toutes les salles en Difficile et obtenez toutes les archives, vous débloquerez une fin bonus liée à la fin de Phi.

📁 LES MOTS DE PASSE

Mot de passe pour BOMB #0 : LXA QNS GDQ

Obtenu avec la fin de Dio.

Mot de passe pour BOMB #1 : BQZ RGJ DXR

Obtenu avec la fin de Tenmyouji et l'évasion du labo.

Mot de passe pour BOMB #2 : EQD DYR NTK

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

Mot de passe pour BOMB #3 : LXQ LHC NMR

Obtenu avec la fin d'Alice en ayant vu la fin de Dio et l'évasion du labo.

Nom d'utilisateur (Lion 1) : GTF-DM-L-016

Obtenu avec la fin de Sigma en ayant vu les fins de Tenmyouji et Alice.

Mot de passe (Lion 2) : MIL-KEV-OLI

Obtenu avec la fin de K en ayant vu la fin de Clover.

Nom d'utilisateur pour le terminal Q (ID Card) : KURASHIKI

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

Mot de passe pour le terminal Q (ID Card) : JUMPYDOLL

Obtenu avec la fin de Quark en ayant vu la fin de Sigma.

📌 CONDITIONS POUR OBTENIR LES FINS

<u>Fin</u>	<u>Sont requis</u>	<u>Récompenses obtenues (mots de passe)</u>
Alice	Fin de Dio, Evasion du labo	Bomb 3
Clover	Rien	Aucune
Dio	Rien	Bomb 0
K	Fin de Clover	Lion 2
Luna	Lion 1 et Lion 2	Aucune
Phi	Fin de Luna, toutes les Alibis	Alibis, ID Card
Quark	Fin de Sigma	ID Card
Sigma	Fin de Tenmyouji, Fin de Alice	Bomb 2 et Lion 1
Tenmyouji	Evasion du labo	Bomb 1

Un ordre possible pour obtenir toutes les fins :

1. Clover ou Dio
2. Clover ou Dio
3. K
4. Evasion du labo
5. Alice ou Tenmyouji
6. Alice ou Tenmyouji
7. Sigma
8. Luna ou Quark
9. Luna ou Quark
10. Phi

A cela s'ajoutent 11 possibilités de Game Over.

📌 MESSAGE CODÉ (B. GARDEN)

Voici la solution du message que vous demande de décoder Alice dans le B. Garden si vous avez vu la fin de Dio (vous devez également vous être échappé du labo pour atteindre ce stade du scénario) : **COMPLETED**.

📌 CONVERSATIONS TÉLÉPHONIQUES SECRÈTES

Lorsque vous êtes dans la salle 04 des Crew Quarters, vous pouvez rentrer plusieurs numéros sur le téléphone. Les numéros suivants sont secrets et donnent accès à des conversations téléphoniques bonus.

- 3141 Origine de "Pie"
- 5309 Conversation avec Jenny
- 6969 Hotline érotique
- 8008 Numéros à lecture inversée

Les salles d'évasion

Elevator

Débutons l'aventure dans un endroit pour le moins générateur de claustrophobie : un ascenseur. Premièrement, zoomez sur l'extincteur et récupérez le petit anneau doré au sommet qui est en fait une clé pour ouvrir le boîtier de l'extincteur. Prenez à l'intérieur les 4 petites pièces métalliques puis récupérez les 4 poignées colorées des barres latérales de l'ascenseur. Combinez alors les morceaux de métal aux poignées correspondantes : jaune/triangle, rouge/hexagone, vert/pentagone, bleu/carré.

Allez ensuite vers le panneau des boutons de l'ascenseur (là où il y avait le lapin) pour repérer des vis colorées justement : sélectionnez un à un les tournevis fabriqués pour ouvrir la grille. Cela vous donnera accès à un premier mini-jeu dans lequel il faut déplacer le cube vert dans une sorte de labyrinthe. L'enchaînement pour y parvenir est le suivant : droite, haut, droite, haut, droite, bas, gauche, bas, droite, haut et droite. Vous obtenez ainsi une carte mémoire verte.

Décrochez maintenant le poster du mur puis regardez-le dans vos fichiers et comptez les bébés et personnes âgées : il y en a respectivement 4 et 7. Zoomez à présents sur les boutons et appuyez sur les bons chiffres : 4 bébés, 7 personnes âgées et donc 0 lapins. Vous recevez la carte mémoire bleue : insérez-la, ainsi que la verte précédemment acquise, dans l'étrange machine pour recevoir un premier mot de passe que vous pouvez entrer en dessous pour trouver la clé. Il faut utiliser cette dernière dans la serrure sous l'écran puis appuyez sur les deux boutons rouges pour terminer la salle.

Fichier secret :

Après avoir mis les deux premières cartes dans la machine, revenez vers les boutons près de la porte puis appuyez sur le 3 pour récupérer une troisième carte mémoire, qui, une fois insérée dans la machine, vous donnera un second mot de passe.

Lounge

Sur le bar, prenez les deux aiguilles et les trois verres puis derrière, récupérez les 10 bouteilles. Attrapez au passage un morceau de globe terrestre sur l'étagère de droite, puis un autre en zoomant sous le canapé. Derrière le coussin se trouve également un magazine d'astronomie à prendre puis les deux derniers morceaux de globe sont à trouver dans le placard sous le coffre et sur la table. Sur cette dernière il y a également un autre objet à récupérer pour progresser.

Il va maintenant falloir reconstituer le globe : combinez d'abord les deux morceaux d'un hémisphère ensemble, puis l'un des deux avec l'étrange pièce et enfin y ajouter le second hémisphère. Replacez alors le globe sur son support puis retournez vers le cadran au-dessus du canapé et placez les aiguilles. Comme indiqué dans le magazine d'astronomie, il faut mettre les aiguilles sur 4:50 donc faites des tours jusqu'à ce que la petite aiguille soit sur " Green " et la grande sur " Sun ".

Derrière vous des inscriptions sont apparues : Red Moon, Blue Planet et avec le Green Sun du magazine, vous avez là trois noms de cocktails ! Sur la machine posée sur le bar, placez donc deux bouteilles associées (une couleur et un nom) et un verre vide en dessous pour créer les trois boissons. Placez alors les trois verres sur les emplacements où vous les avez trouvés la première fois et vous aurez le mot de passe du coffre-fort. Si jamais vous vous trompez dans les cocktails, videz le verre dans le réceptacle sous la machine.

Fichier secret :

Dans le meuble sous le coffre-fort, vous pouvez récupérer un morceau du journal du barman et le consulter dans les archives. C'est en fait une énigme à résoudre (il suffit de comprendre qui ment, en l'occurrence le fils) puis reconstituer les cocktails suivants : Blue Ocean, White Island, Red Planet. Ensuite il faut les placer au même endroit que tout à

l'heure et dans le même ordre (bleu, blanc, rouge).

Pantry

Récupérez tout d'abord une pièce de métal dans un tiroir juste à gauche du coffre et prenez également le gobelet vide et le morceau de bouton sur le bord de la table. Ouvrez le placard entre les deux grandes étagères pour trouver les documents sur la nutrition puis zoomez sur les boutons rouges en bas à gauche de la porte de ce même placard. Faites de même pour les deux autres boutons du côté droit des étagères cette fois-ci afin de libérer le frein.

Prenez alors les deux objets à l'intérieur de la partie droite du placard que vous pouvez maintenant ouvrir : un dossier et un produit chimique.

Revenez vers la machine à droite du coffre-fort, combinez le morceau de bouton avec la pièce de métal et posez-le sur son emplacement à côté de petits écriteaux rouges et verts. Vous pouvez alors appuyer le bouton puis ouvrir cette machine. Cela donnera lieu à un mini-jeu dans lequel vous devrez mener le cube de glace avec la carte jusqu'au trou central. L'enchaînement est le suivant : droite, bas, gauche, bas, droite, bas, gauche, droite, bas, gauche et enfin bas.

Ouvrez donc la machine pour prendre le cube ainsi obtenu puis combinez-le avec le " Waaaaarm Drawer ". Remettez le tiroir dans son emplacement d'origine pour que la glace fonde et que vous puissiez prendre la carte. Notez les numéros inscrits en bas à droite de cette même machine puis prenez les quatre récipients colorés en bas à gauche. Interagissez avec le robinet non loin pour remplir le bocal vide. Ajoutez-y le produit chimique de détection du pH pour découvrir que le bouton 0 correspond à un pH 6.

Il est temps de passer à autre chose : prenez le calendrier sur le mur et avec les numéros relevés précédemment sur la machine, on déduit aisément que chacun des compartiments rouges/bleus/gris qui occupent un mur entier correspond à une date. Pour les ouvrir, il faut s'approcher du panneau de contrôle à droite de là où vous avez pris le calendrier et rentrer les codes suivants pour désigner une section, une colonne et une ligne : 1/2/3 E 3, 1/2/3 B 14, 4/5/6 A 7, 7/8/9 A 6 et 10/11/12 G 6.

Prenez les rations que vous venez de faire sortir puis revenez vers le robinet. En théorie vous devriez avoir un minimum de connaissance en chimie ou du moins avoir lu le document sur le pH. Les récipients vides doivent être remplis avec différents niveaux de pH : 4, 7 et 9. Or vous avez précédemment découvert que le niveau 0 de la machine correspond à 6 donc il vous faut ainsi mettre : du +3 dans ceux marqués " Basic Water ", du +1 dans celui avec " Neutral Water " et du -2 dans celui où est inscrit " Acidic Water ". Revenez vers la machine pour reposer les récipients d'eau ainsi que les rations trouvées dans les tiroirs puis la carte dans son emplacement et l'écran deviendra blanc.

Grâce aux documents sur la nutrition, vous devez replacer correctement les rations en échangeant une avec une autre. La solution à cette énigme est la suivante (l'ordre n'a pas d'importance) :

{l Viande, poisson, salade, pâtes, soupe

Poisson, salade, salade, soupe, soupe

Viande, viande, salade, pâtes, soupe

Viande, poisson, poisson, salade, pâtes

Viande, poisson, pâtes, pâtes, soupe

L'écran affichera alors le traditionnel mot de passe à entrer pour ouvrir le coffre. Ainsi vous obtiendrez la clé et pourrez sortir d'ici.

Fichier secret :

Il faut utiliser l'indice au dos du calendrier pour le trouver, ce n'est pas vraiment difficile " Le jour où cet homme a été enlevé ". Sigma étant le seul homme de la pièce et il a déjà répété plusieurs fois qu'il avait été enlevé le 25 décembre donc il faut rentrer le code 10/11/12 B 13 en accord avec la logique utilisée pour la partie principale.

Infirmary

Prenez tout d'abord la pièce de métal sur le bureau puis zoomez sur le haut et le bas du chariot juste à droite afin de prendre le scalpel et la clé. Encore un peu plus à droite, il y a de la poudre blanche à récupérer sur la deuxième étagère du milieu du meuble. En dessous, ouvrez le placard de droite pour prendre une carte mémoire et une note. Notez par

ailleurs que le coffre-fort de la salle est dans la partie gauche du placard.

Zoomez ensuite sur le troisième lit afin de récupérer un morceau de métal qui se combine avec le précédent pour former une clé. Utilisez le scalpel sur le deuxième lit pour récupérer un morceau de tissu. Insérez les deux clés dans le panneau carré situé à droite de l'étagère. Cela donne lieu à un mini-jeu : il faut bouger le puzzle pour faire correspondre les cubes avec leurs emplacements. La manipulation à effectuer est la suivante : haut, droite, haut, droite, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite.

Maintenant qu'il y a tous les blocs colorés, vous pouvez les compter pour rentrer le code associé en zoomant juste sous l'étagère : 5 bleus, 6 jaunes, 2 rouges. Vous obtiendrez ainsi une autre note. Il va falloir faire un peu de lessive à présent : commencez par verser la poudre blanche dans la bassine sur le chariot puis remplissez votre récipient vide avec le robinet et versez-la dans la bassine. Enfin mettez le tissu sale dedans pour qu'il ressorte comme neuf.

Maintenant, placez le bout de tissu sur le lit auquel il manque puis zoomez sur la machine à côté de ce même lit : c'est un scanner qu'il faut d'abord allumer pour atterrir sur une énigme. Avec l'aide de la seconde note, vous déduisez qu'il faut taper sur les symboles dans cet ordre : pilule, bouteille, triangle, 4 et 5. Cela donne le mot " CURED " et le mot de passe à rentrer dans le coffre afin de récupérer la clé et sortir de la pièce.

Fichier secret :

Pas simple du tout à trouver, il faut en fait commencer par connaître la répartition des carrés de couleur du panneau si on ne garde que ceux qui correspondent aux symboles du tissu : cela donne deux bleus, deux jaunes et un rouge, à entrer au même endroit que l'autre fois. Vous obtiendrez un autre morceau de tissu à passer au scanner comme l'autre et en tapant dans l'ordre, le mot " FOUND " donne le mot de passe secret.

Treatment Center

Commencez par vous approcher du coffre-fort posé sur un canapé pour récupérer deux premiers objets puis dans deux coins de la pièce vous trouverez des plantes. Ensuite, touchez la porte pour avoir un mini-jeu dans lequel il faut deviner la combinaison. Malheureusement les nombres changent à chaque fois donc il faudra résoudre le casse-tête par vous-même : pour cela, choisissez à chaque fois 4 chiffres puis faites " Check ". Cela vous indiquera combien de numéros sont bien placés (" hit ") et combien sont bons mais mal placés (" blow "), le but étant bien sûr de retrouver les quatre numéros et les ordonner correctement.

Vous voici à présent dans la salle : ouvrez le sarcophage le plus à droite en premier et notez le 11:1. Ouvrez de même celui du milieu pour trouver une clé et un dessin de pendule désignant 6h20. Sur le troisième sarcophage se trouve directement une autre pendule montrant 7h15 mais à l'intérieur se trouve aussi une clé. Ressortez alors de cette salle et allez vers l'horloge. Ouvrez-la en mettant la clé blanche dans le coin inférieur droit et récupérez la puce à l'intérieur.

Retournez dans la salle des sarcophages et insérez la puce dans l'écran de contrôle le plus à gauche. Placez ensuite la plante en bonne santé (" healthy ") dans le sarcophage puis récupérez la carte mémoire verte. Positionnez après la plante desséchée et vous pourrez prendre la carte mémoire rouge. Repartez à présent vers l'horloge et insérez les deux cartes mémoire : l'heure affichée est 4h05.

Allez maintenant voir l'aquarium et utilisez la clé argentée dans la serrure. Cela débouche à nouveau sur un mini-jeu de puzzle dont la solution est : droite, bas, bas, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut. Observez le mollusque ainsi obtenu pour obtenir un nouvel objet qui s'insère juste à côté sur la peinture du lion. Avec ce nouveau laser, la donne a changé, ouvrez de nouveau le sarcophage de droite pour constater que l'heure inscrite est à présent 00:15.

Revenez dans la salle principale et allumez l'écran noir, vous obtenez ainsi les instructions pour un jeu. Examinez maintenant la tablette que vous avez depuis longtemps dans votre inventaire : le mot de passe se trouve justement en réussissant le jeu mentionné par l'écran. Il s'agit en fait de trouver les bonnes lettres à l'aide des heures précédemment trouvées mais plus simplement, entrez le mot " PAST " pour obtenir le mot de passe du coffre-fort et vous pourrez ainsi finir le niveau.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient presque comme le précédent mais en entrant le mot " POUR ", ce qui correspond aux

lettres qu'on trouve quand on ne repart pas avec chaque pièce du départ mais de là où s'est arrêté la précédente.

Laboratory

Une fois n'est pas coutume, entamons cette nouvelle salle en récoltant tout un tas d'objets utiles pour la suite. Zoomez d'abord sur la première table pour prendre deux capsules, deux dossiers et un pot de graines. Approchez-vous de microscope pour prendre un autre pot de graines. Regardez également vers le fond pour prendre : un dossier et des graines (à droite des étagères), des pots avec une grenouille, une racine, une solution saline et des graines (dans les étagères) et encore des graines (en bas à gauche des étagères). Enfin, prenez le scalpel en zoomant à droite de la porte de sortie.

Allez maintenant vers la droite pour réaliser le mini-jeu avec les tuyaux. Avec les documents vous devez en théorie comprendre comment chaque bocal doit être alimenté en haut mais la solution est toute simple : mettez tous les leviers en position centrale et faites couler l'eau avec la manette tout à droite.

Zoomez sur les bocal colorés pour un second mini-jeu : il faut, à l'aide des documents, remettre chaque graine dans le bon emplacement. La solution est la suivante :

{l Graine ronde bicolore : rouge

Graine fine rayée : jaune

Graine ronde unie : vert

Graine fine unie : cyan

Graine ronde rayée : bleu

Approchez-vous ensuite de l'évier pour y verser l'éthanol du bocal de la grenouille puis disséquez-la avec le scalpel pour récupérer la capsule bleue. Dé-zoomez afin de récupérer le récipient d'évacuation des eaux (qui contient donc l'éthanol précédemment déversé). Vous allez maintenant suivre les instructions obtenues plus tôt dans les archives afin d'extraire l'ADN de la racine avec une machine située dans une alcôve. Ce n'est pas bien compliqué, il suffit de mettre les éléments dans l'ordre : la racine, la solution saline, le bidon d'éthanol et enfin une capsule vide.

Direction le microscope à présent, placez les trois capsules de couleur en haut et regardez à l'intérieur pour voir un étrange mini-jeu qui vous demande de bien connecter les trois lignes sachant qu'un A doit toucher un T et un C va avec un G. Vous constaterez que certaines lignes bougent en groupe. Pour réussir le puzzle, commencez par la ligne tout en haut et faites en sorte qu'on lise " ACGACT " puis tout en bas il faut afficher " ATGACG ". Plus qu'à bouger la 5ème ligne sur " TACTGC " et la deuxième sur " TGCTGA ". Vous avez le mot de passe et pouvez maintenant sortir de la salle.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en procédant à une analyse ADN mais d'une graine cette fois (n'importe laquelle). Le procédé est le même et la capsule jaune obtenue est ensuite à mettre dans le microscope pour obtenir le second mot de passe.

Rec Room

Zoomez sur les armures et prenez la queue de billard sur la gauche puis échangez les armes que portent les deux chevaliers du milieu. Appuyez ensuite sur le bouton à côté de l'écran afin que les armures s'animent et que le verre brisé vous donne une clé Allen (plus communément appelée " clé Ikea "). Combinez les deux objets que vous avez jusqu'à présent pour créer une nouvelle clé qui sera utile plus tard.

Revenez à présent vers le frigo et prenez les boules de billards sur le dessus, puis à l'intérieur, obtenez le bout de tissu vert et le luminol. Zoomez sur le billard et comblez le trou avec votre morceau de tissu puis appliquez le luminol. Cela n'a aucun effet bien sûr puisqu'il faut une salle sombre : allez éteindre la lumière via l'interrupteur à côté de la sortie, revenez lire le message sur le billard puis rallumez pour y voir quelque chose pour la suite.

Détachez le poster des boules de billards du mur puis allez vers le lapin. Ramassez d'abord la rallonge électrique et avec l'outil précédemment fabriqué, ouvrez le tiroir à pièces et prenez-les. Utilisez justement ces pièces pour mettre en marche le lapin mécanique : K va monter dessus et la photo souvenir sera, en plus d'être mémorable, utile grâce aux inscriptions en son dos. Allez maintenant vers le jukebox, branchez-le avec la rallonge, mettez une pièce puis tapez " Z9

" et " D1 " pour récupérer deux disques, conformément à ce qui était écrit derrière la photo.

Sur le mur juste à côté de la porte, ouvrez les cadres pour y replacer les disques d'or, ce qui vous permettra d'ouvrir celui du milieu et d'y prendre l'étui à fléchettes. Retournez-vous à présent et mettez les boules sur le billard pour commencer un mini-jeu. Grâce aux lettres révélées par le formol et au poster pris précédemment, vous devez trouver sans mal :

Haut, gauche : C13

Haut, droite : A4

Milieu, gauche : F9

Milieu, droite : D2

Bas, gauche : B1

Bas, droite : E6

Combinez l'objet récupéré avec l'étui à fléchettes pour obtenir de véritables fléchettes ! Arrachez maintenant le poster expliquant les règles des fléchettes puis approchez-vous de la cible pour commencer le mini-jeu : la règle est simple, faire 91 pile en touchant des cases des trois couleurs et avec la contrainte supplémentaire que le score vert doit être supérieur au bleu et lui-même supérieur au rouge. La solution est de viser les cases suivantes : 20x2 (case verte), 11x3 (case bleue) et 6x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi le mot de passe et pourrez quitter le niveau.

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient également avec le mini-jeu de fléchettes, il faut faire en fait l'inverse d'un point de vue de l'ordre des couleurs soit : 17x2 (case rouge), 11x3 (case bleue) et 8x3 (case verte).

Pressure Exchange Chamber

Remontez tout de suite à l'étage pour enfiler une combinaison qui se trouve dans les casiers. Zoomez sur la table basse pour remarquer des symboles spécifiques mais également prendre un dossier. Redescendez à l'étage du dessous et touchez l'écran sur la porte pour maintenant avoir accès à un mini-jeu : avec les instructions vous savez quels points connecter et il vous suffit de reproduire les circuits comme sur l'image ci-dessous. Attention, les points sont susceptibles de varier et donc vous pouvez ne pas avoir à résoudre le même casse-tête.

Allez maintenant au panneau de contrôle et prenez la clé en bas à droite puis à l'autre bout, prenez la tablette sur la table basse et notez cette fois qu'il y a des nombres dessinés dessus. Essayez alors d'ouvrir la seconde porte : Clover va s'en aller et le processus de dépressurisation va commencer. Vous devrez alors parler à Clover à travers la vitre et lui demander d'aller jeter un oeil à la base de la machine : elle vous ramènera un document utile pour la suite.

Zoomez ensuite sur l'énorme statue du lapin Zero (deux fois), afin de la faire exploser et de pouvoir récupérer la version miniature cachée à l'intérieur. Ouvrez maintenant les panneaux situés entre les câbles afin de voir à l'intérieur : il va falloir tout rebrancher correctement. Prenez les émetteurs lasers jaunes et violets par terre pour pouvoir résoudre l'énigme. Seul le panneau de gauche compte et vous devez placer les lasers comme ceci : milieu et bas pour les jaunes, bas et haut pour les violets.

Vous pouvez à présent appuyer sur le bouton rouge de la console afin de préparer votre sortie qui s'effectuera avec le même puzzle qu'à l'aller mais avec des connections différentes (celles données par la note trouvée par Clover). De retour dans la salle principale, allez dans l'ascenseur mais ne montez pas tout de suite et zoomez plutôt sur la base : en combinant les infos des deux tables basses, on en déduit que le code est : cylindre, sablier, étoile, étoile, losange. Cela vous donnera une clé qui sert (ainsi que celle que vous avez déjà) à ouvrir les casiers du bas et récupérer les objets dedans.

Remontez à l'étage à présent et associez la mini combinaison avec la poupée de Zero. Posez le mannequin obtenu sur l'espèce de chaise de bar puis branchez la tablette sur le câble qui traîne juste à côté. Cela donnera lieu à une ultime énigme basée sur la note avec les carrés de couleur. Le code à rentrer est ainsi 623 car il faut observer que chaque segment d'un chiffre est associé à une couleur et que les couleurs sont données afin de permettre de reconstituer la forme du chiffre à deviner. Une fois fini, plus qu'à ouvrir le coffre et à sortir d'ici !

Fichier secret :

Le mot de passe secret s'obtient en utilisant non pas les couleurs données par la note mais celles qui sont sur le décor, juste à côté de la tablette, il faut donc entrer 117.

Director's Office

Premièrement, récupérez les deux armes que tient l'armure dans ses mains puis prenez le globe posé sur la vitrine et examinez-le pour avoir une carte du monde dans vos documents. Regardez l'armoire forte et zoomez sur l'écran blanc afin d'avoir un mini-jeu dans lequel il faut connecter les couleurs de la même manière que sur la map récupérée juste avant. Cela est aléatoire donc la résolution ne peut être présentée ici mais en général avec plusieurs essais on finit par y arriver (ne pas hésiter à prendre des chemins tortueux et improbables car la solution directe est rarement réalisable).

Prenez ainsi la tête de cerf ainsi qu'un dossier dans ce coffre puis allez accrocher votre trophée de chasse au mur, juste à côté de la trace rouge. Intéressez-vous maintenant au bureau et utilisez le " short spear " pour ouvrir le tiroir et en extraire une clé. Zoomez à présent sur la machine à gauche du bureau : c'est un dispositif à activer avec la clé que vous venez d'obtenir. Prenez alors le casque posé sur le fauteuil qui vient d'apparaître et remettez-le en place sur l'armure.

Revenez vers le bureau et zoomez sur le dossier pour lancer un mini-jeu de déduction en lien avec les archives, le bon ordre est le suivant :

Bob - Ellen - Sophie

Ann - Chris - John

Tony - Lola - Ian

Carole - Michael - Kate

Prenez ensuite dans la vitrine le Cognac de qualité pour l'échanger avec celui bon marché de la bibliothèque. Prenez également la tablette puis zoomez en dessous pour échanger la place des livres et mettre les quatre du côté droit.

Allez maintenant vous asseoir dans le fauteuil et éclatez le ballon avec le lance-pierre pour noter qu'il y a les lettres " HEL " d'inscrites sur le mur. Tout en restant sur le siège, touchez le levier tout à droite de l'écran pour aller de l'autre côté du mur, notez le " P " et prenez la batterie avant de revenir dans la salle principale. Combinez la tablette avec la batterie et rentrez le mot de passe " HELP " pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Après avoir vu le premier mot de passe, l'écran situé sous la vitrine s'allumera pour un mini-jeu mais avant, placez le cognac de mauvaise qualité dans la vitrine de gauche pour que le reflet indique un parallélogramme. C'est la forme à reconstituer avec les pièces du mini-jeu de droite, suivez la capture ci-dessous pour comprendre comment procéder. Vous obtenez ainsi le mot " IILP " à rentrer dans la tablette pour obtenir le second code.

Crew Quarters

Cette salle est constituée de plusieurs cabines qui seront désignées ici par le numéro sur les portes. Allez d'abord dans la cabine 4 et prenez un morceau de clé sur le bureau. Ouvrez le lit encastré dans le mur et notez le trou dans le matelas. Sortez de la cabine 4 et allez dans la 2. Zoomez aussi sur le bureau pour récupérer un bout de métal et notez que le lit est également abîmé dans cette cabine. Combinez bien sûr les deux objets trouvés pour former une clé et sortez en direction de la salle 3.

Après avoir utilisé la clé pour entrer, prenez le cutter sur le bureau et ouvrez le casier derrière pour prendre le papier d'aluminium. Combinez également ces deux objets, quatre fois de suite pour obtenir différents résultats et posez le " pattern 3 " sur le bureau pour observer le mot " locker ". Ouvrez maintenant le lit et constatez les dégâts à nouveau. Faites-le une dernière fois dans la salle 1 puis allez dans la 4.

Placez le pattern 2 sur le bureau pour voir le code 3472 apparaître et juste derrière entrez ce code en touchant les boutons correspondant à des additions, 3 4 7 2 donne ainsi logiquement 3+0, 3+1, 6+1 et 2+0. Zoomez sur le portefeuille à l'intérieur du casier puis revenez vers le poster pour jouer à un mini-jeu supplémentaire dans lequel il faut "

gratter " les accessoires d'une jeune demoiselle : les indices des lits abimés vous sont utiles ici. Il faut donc enlever les objets sur les parties suivantes : poignet gauche, genou droit, bras droit, jambe gauche et le résultat est le suivant : un 1 dans un rond, un 9 dans un triangle, un 6 dans une étoile et un 8 dans un losange.

Allez maintenant dans la salle 2 et placez le pattern 1 pour voir le mot de passe 4985 à entrer derrière (sous la forme 1+3, 3+6 2+6 et 2+3). Récupérez la cassette audio puis allez dans la salle 3, placez la cassette dans le téléphone et revenez à la 1. Avec les boutons du haut, appelez Phi et Alice dans les cabines 2 et 4 pour qu'elles vous informent des affichages qu'elles ont (25 et 92), composez donc ensuite le 2592 pour écouter la cassette placée précédemment dans le téléphone 3.

Au-dessus du téléphone, les chiffres 2 6 5 2 s'inscrivent et c'est le prochain numéro à taper pour que l'emplacement cassettes de celui-ci s'ouvre et vous permette de récupérer le petit objet métallique. Placez la dernière feuille d'aluminium sur le bureau de cette salle pour voir des formes étranges : cela permet de réordonner les chiffres trouvés sur le poster. Zoomez donc sur le casier, déverrouillez le clavier, entrez le code 1986 (1+0, 3+6, 2+6, 3+3). Zoomez sur l'écran à l'intérieur pour avoir le code de sortie, le coffre-fort étant sous le téléphone de cette même pièce.

Fichier secret :

Composez le code du casier dans le téléphone pour obtenir un nouveau code pour ce casier (9861) et entrez donc 6+3, 2+6, 3+3 et 1+0 dans celui-ci pour avoir le second mot de passe.

B. Garden

Touchez d'abord la flèche bleue pour vous rapprocher de la cascade puis prenez l'objet mécanique sur le banc, la pelle et une clé sous le petit abri. Allez vers la zone suivante et touchez la plante pour la pousser et prendre la clé qui se cachait en dessous. Zone suivante, prenez le détecteur de métaux posé sur une tombe puis le couteau et la clé qui sont sur la balance. Ouvrez également le tiroir pour prendre son contenu. Combinez cette pièce de métal avec la première trouvée pour créer une poignée.

Utilisez la pelle dans les fleurs blanches pour trouver un coffre à combiner avec la clé dorée pour obtenir un premier morceau de papier.

Revenez dans la zone d'à côté et zoomez sur un légume ouvert sur la gauche du potager : prenez la pièce. Utilisez ensuite le détecteur de métaux pour que Luna aille récupérer trois légumes sur les trois rangées du potager. Combinez chacun d'eux avec le couteau pour en extraire une pièce.

Allez maintenant dans le coin de la cascade et utilisez la pelle sur le monticule qui fait face à l'abri pour trouver le coffre de bronze (à ouvrir de la même manière que le précédent). Allez maintenant chercher le troisième coffre qui se cache sous le champignon devant l'arbre de la zone des portes et ouvrez-le avec la clé d'argent. Combinez les trois bouts de papiers pour obtenir une mystérieuse feuille. Insérez également le levier dans la boîte métallique près de la porte et tournez-le pour assombrir la salle.

Grâce à l'obscurité, zoomez sur la cascade pour découvrir qu'il y a quelque chose derrière puis allez remettre la luminosité précédente. Revenez vers les boutons rouges et fiez-vous au papier reconstitué pour connaître la séquence, il faut les toucher dans cet ordre : gauche, droite, droite, gauche, milieu, milieu, droite. Vous pouvez ainsi accéder au panneau de contrôle de la grotte qui s'ouvre en plaçant les pièces dans l'ordre de poids (les tests se font avec la balance), c'est-à-dire : Rouge < Blanc < Jaune < Vert. Cela vous donnera accès à un mini-jeu dans lequel il faut toucher les étoiles dans un certain ordre : violet, bleu, jaune, vert et rouge. Vous obtenez ainsi le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Dans le mini-jeu final des étoiles, faites plutôt : rouge, bleu, jaune, violet et vert pour obtenir le mot de passe secret.

Archives

Regardez à droite de la porte de sortie, il y a quatre livres sur cette " face " qui ressortent un peu plus que les autres, prenez-les tous. Au dos de chacun il y a un indice sur la bonne place qu'ils sont censés avoir : aidez-vous de l'écran de

contrôle pour bien repérer l'organisation des lignes et des colonnes.

{| Rouge : ligne 5, tout à gauche

Bleu : ligne 6, milieu gauche

Vert : ligne 5, milieu droite

Orange : ligne 7, tout à droite

Un escalier se forme sous vos yeux et vous permet de récupérer le lion au sommet des bibliothèques.

Examinez l'animal afin de récupérer une carte mémoire puis approchez-vous du bureau pour prendre les quatre objets qui s'y trouvent. A gauche du bureau, prenez les objets sur la balance et dans le tiroir puis à droite du bureau, ramassez le dé vert sur le coffre verrouillé. Combinez le tournevis avec la boîte à musique, puis le cylindre obtenu avec l'encre et le cahier pour avoir un nouveau document dans vos archives.

Utilisez la balance pour déterminer les poids de chacun des dés : 50g le rouge, 100g le vert et 150g le bleu. Revenez vers la boîte verrouillée et rentrez le code 05150 correspondant au poids des dés tels qu'est présenté le problème ($\text{bleu} + \text{vert} \times \text{rouge} = 150 + 50 \times 100$). Prenez le livre et examinez-le pour avoir encore une nouvelle archive. Revenez vers l'écran central et entrez la carte mémoire pour lancer un mini-jeu.

Le but est ici de replacer les dés en accord avec les deux documents trouvés précédemment (sur les couleurs et les chiffres), la solution pour y parvenir est la suivante :

{| Dé rouge " 1 " : gauche, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : haut, haut, haut, gauche

Dé bleu " 3 " : bas, droite, droite, droite, bas, droite, bas, gauche, gauche

Dé vert " 4 " : bas, droite, droite, haut, haut, haut

Dé rouge " 5 " : haut, haut, gauche, gauche

Dé vert " 6 " : bas, droite, bas, droite, bas, droite, droite, haut, haut

Vous obtenez ainsi le mot de passe qui vous permettra de quitter cette salle.

Fichier secret :

Pour obtenir le mot de passe secret, placez les dés dans le mini-jeu final en tentant compte uniquement des couleurs indiquées par le document, les numéros n'ont pas d'importance (tant qu'ils ne sont pas identiques à ceux pour obtenir le mot de passe normal).

Gaulem Bay

Un premier zoom sur la table d'opération pour prendre la radio puis un second vers la tête du mannequin pour prendre une pièce métallique. De l'autre côté de la pièce, récupérez le poster puis sur l'étagère se trouve un second chevron à combiner avec le précédent. Allez ensuite près des casiers sur la gauche et ouvrez les trois : le premier vous permet de connaître le nom marqué sur l'étiquette, le second vous donnera le troisième chevron et dans celui de droite vous pouvez récupérer une liste.

Combinez le troisième chevron aux autres afin de créer une étoile puis zoomez après sur l'étagère en haut à droite.

Prenez la batterie (qui ressemble à une carte bleue) et touchez la boîte à outils pour récupérer la clé. Allez tremper la clé dans l'huile de la table d'opération puis revenez avec et la boîte à outils s'ouvrira. Vous obtenez ainsi trois nouveaux objets. Allez à présent voir l'ordinateur sur la côté du centre de commandes et posez la radio à côté pour commencer un petit jeu de logique.

Vous avez pu noter qu'au dos de la carte d'identification se trouvait le numéro 11010, ce qui correspond selon la liste à la fréquence 400Hz. Pour l'atteindre il faut appuyer : une fois sur le bouton de gauche, deux fois sur celui du milieu et une fois sur le troisième puis sur " check ". Zoomez à présent sur les tiroirs sous l'ordinateur : prenez la tablette dans celui du bas, placez l'étoile dans celui du haut (qui s'ouvre avec la clé argent) ce qui débloquera celui du milieu et vous permettra d'obtenir le volant.

Revenez vers le milieu de la salle et allez poser le volant dans l'emplacement en forme d'étoile près de l'entrée. Cela amènera plein de nouveaux robots : d'un côté il y a un caleçon à récupérer et de l'autre côté il y a une carte rouge. Combinez le caleçon avec le détergent puis utilisez ce chiffon improvisé pour nettoyer la tâche d'huile de la table d'opération : cela fait apparaître un " 120V ". Revenez en arrière et touchez l'écran de contrôle qui est devenu jaune.

Le jeu est de reconstituer le circuit électrique de sorte que le courant qui en sort soit d'exactly 120V. Suivez le schéma ci-dessous pour avoir le parcours passant par 35, 10, 30, 40 et 5. Appuyez sur le bouton rouge de la console derrière-vous puis combinez la tablette successivement avec le tournevis et les deux batteries. Il faut maintenant rentrer un code avec, l'énigme est un poil tordue et tient compte du poster trouvé auparavant ainsi que des yeux allumés ou éteints des robots. Bref, mettez BEACONOFHOPE pour avoir le mot de passe qui débloquent le coffre-fort de la salle.

Fichier secret :

Il faut tout simplement prendre toutes les lettres qui ne correspondent pas aux yeux allumés de l'énigme finale, il reste donc : REMINISCENCE. A entrer dans la tablette bien évidemment.

Security

Faites un premier tour sur vous-même pour repérer les couleurs des sièges puis allez dans la partie supérieure de la salle et zoomez sur les étagères pour récupérer les deux sabliers (qui ont d'intéressantes différences à observer). Éteignez ensuite la lumière pour constater les nouveaux schémas de couleurs des étagères puis redescendez dans la partie du bas. Observez alors les différentes lettres et couleurs associées qui sont visibles dans l'escalier.

Zoomer sur la console de gauche et entrez le code associé à la marche verte (même couleur que le fauteuil), soit " ADBG ". Touchez l'icône qui est apparue sur cet écran pour lancer un mini-jeu dans lequel vous devez toucher les hexagones pour reproduire les motifs des étagères : ici, il suffit de toucher une fois chacun des quatre hexagones du milieu. L'idée est exactement la même pour le poste de droite avec le code " TMJYUVGJ " et le mini-jeu demandant cette fois de toucher les 2 hexagones et les deux triangles les plus au centre.

Ouvrez le tableau électrique et passez au vert chaque interrupteur puis revenez vers la console centrale et activez-la en rentrant le code " SGDQNY ". Un mini-jeu différent se présente alors, il s'agit là de comprendre les quantités de sable dans chaque sablier. Rentrez donc au final les chiffres : 0407091115. Regardez les écrans de surveillance si ce n'est pas déjà fait, puis revenez toucher l'icône centrale de l'écran.

Les 9 écrans se sont transformés en un mini-jeu de mots, la première chose à faire étant d'en éteindre certains : celui de droite sur la ligne du milieu et les deux de droite sur la ligne du bas. Déplacez alors les mots de sorte que s'affiche " I WAS YOU " et " WILL BE ME. ". Vous aurez ainsi le mot de passe et la possibilité de finir cette salle.

Fichier secret :

Inversez tous les boutons par rapport au mot de passe " principal " pour ne laisser que les mots qu'il faut pour former sur la ligne du bas la phrase " SHE KNOWS EVERYTHING ".

Control Room

Zoomer sur l'étagère pour prendre le compas et le rapporteur puis combinez les deux. Allez voir la feuille accrochée au mur, à droite des casiers et utilisez le compas dessus. Regardez après du côté de la console, plus précisément à l'endroit où se trouve l'ordinateur portable et prenez le bloc note ainsi que la clé USB. Observez également que l'écran indique qu'un objet pourrait se cacher derrière les cartons. Allez voir ces cartons justement puis touchez-les pour pouvoir récupérer le bloc note avec les chiffres.

Combinez la feuille des chiffres avec la clé USB puis rebranchez cette dernière sur l'ordinateur pour voir apparaître le code " 7213 ". Vous pouvez ainsi ouvrir le casier de droite avec le code suivant : $5+2$, $0+2$, $2\div 2$ et $2+1$. L'astuce pour ouvrir le second casier est nettement moins implicite : il faut convertir les nombre mentionnés par les horloges rouge et bleu de la salle en heures et en minutes. Ici cela donne 8h30 et 3h10 ce qui donne : $2+6$, $17+13$, $2+1$ et $4+6$.

Avec ce que vous avez obtenu des casiers, dirigez-vous vers la machine près de la porte d'entrée et placez-y les objets. Allez de l'autre côté du centre de contrôle puis zoomez sur les 6 leviers. La feuille accrochée au mur vous permet de déterminer qu'ils doivent être mis dans les positions suivantes : On, Off, On, Off, Off, Off. Avec le levier récupéré, approchez-vous de la machine à droite de la note accrochée au mur.

Le mini-jeu qui va commencer est le même que dans le laboratoire, à la différence que la plupart des valeurs d'arrivée

sont inconnues : la solution est ici d'orienter vers la gauche tous les leviers du bas sauf celui tout à droite qui doit rester au milieu. La machine va s'allumer : touchez l'écran pour un nouveau mini-jeu dont la solution est : 6 dans le jaune, 8 dans le rouge, 9 dans le vert et 10 dans le bleu. Vous obtiendrez ainsi le mot de passe et pourrez quitter cet endroit.

Fichier secret :

Combinez la clé USB avec le bloc note où est marqué " TEST " puis branchez-la sur l'ordinateur pour avoir le mot de passe secret.

Q

Cette salle est la dernière que vous ferez dans l'aventure mais elle n'est pas la plus difficile pour autant. Zoomez sur la première face du cube que vous voyez (quand la porte de sortie est en arrière-plan) et touchez les carrés pour voir apparaître des chiffres. Cela correspond plus ou moins à un jeu de démineur, les chiffres correspondant aux nombre de " bons " blocs adjacents. Il suffit ensuite de dé-zoomer et de toucher les panneaux du mur qui correspondent, c'est-à-dire pour cet exemple les quatre blocs du bas de la colonne de gauche.

Cela fera ressortir de nouveaux éléments dans la salle et à présent il faut refaire la manipulation pour chacune des faces du cube. Pour la deuxième (en vous mettant face à la structure qui vient d'apparaître), il y a ainsi d'abord les trois carrés du bas de la colonne de droite (encadrés par des blocs précédemment sortis) et les deux du bas de la colonne de gauche. Pour la troisième, il y a : le dernier carré de la deuxième colonne, les deux derniers de la troisième puis le dernier de la dernière colonne (3ème ligne donc puisqu'il y a déjà une structure de sortie).

Pour le dernier côté, il y a un certain nombre de carrés à toucher :

{l Première colonne : les trois du bas

Deuxième colonne : les trois du bas

Troisième colonne : seul celui de la 4ème ligne

Quatrième, cinquième et sixième colonne : les deux du bas

Quand tous les éléments sont apparus, le cube ne fonctionnera plus si vous le touchez.

Zoomez sur le puzzle des hexagones et triangles rouges et verts déjà rencontré dans la Control room. La solution pour le résoudre ici est d'appuyer sur : les deux hexagones centraux, l'hexagone du milieu de la ligne du haut, les deux triangles de la ligne la plus basse. Vous pourrez ainsi récupérer juste à côté une carte mémoire ainsi qu'un dossier. Prenez les fléchettes, juste derrière et faites le mini-jeu associé. Il faut faire 100 points en respectant l'ordre des couleurs du panneau des scores, ce qui fait : 13 x3 (case verte), 14 x2 (case bleue) et 11 x3 (case rouge). Vous obtenez ainsi la carte mémoire verte.

Allez ensuite regarder les livres de l'étagère pour les instructions du jeu de dés d'à côté, la résolution se fait comme la première fois que vous y avez joué, c'est-à-dire en replaçant les dés correctement :

{l Dé rouge " 6 " : droite, bas, bas, bas, bas

Dé bleu " 6 " : gauche, bas, bas, bas, gauche

Dé vert " 1 " : bas, droite, droite, droite, bas

Dé rouge " 5 " : droite, droite, bas, gauche, gauche

Dé bleu " 2 " : bas, droite, haut, droite, haut, haut, droite

Dé vert " 3 " : bas, droite, haut, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut, gauche, bas

Prenez alors la carte mémoire bleue.

Zoomez sur la machine sous l'étagère et insérez les 3 cartes mémoire. Le mini-jeu est une sorte d'AB Game dont les règles ont été trouvées plus tôt et sont consultables dans l'archive. Le but est que 6 participants atteignent 9 points en sachant que les comportements sont variables mais définis. La solution est la suivante : US contre D, A contre E et B contre C puis voter Ally. Répétez la même chose trois fois pour obtenir le mot de passe de fin de niveau.

Fichier secret :

Cette fois, faites le deuxième objectif du document, à savoir que " US " soit le seul à avoir 9 points à la fin des 3 rounds. Cela se fait en suivant ces trois étapes :

{l Round 1 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray

Round 2 : US contre C, A contre D et B contre E puis Betray
Round 3 : US contre D, A contre E et B contre C puis Betray
L'écran affichera ainsi le mot de passe secret du dernier coffre du jeu.

Cheminement pour obtenir toutes les fins

Introduction

Afin de connaître le fin mot de l'histoire, vous aurez compris qu'il faut refaire plusieurs fois l'aventure en effectuant des choix différents afin de voir toutes les fins. Celles-ci sont cependant entremêlées et si vous n'avez pas recueilli les informations nécessaires à un moment donné, un " To be continued " apparaîtra et vous pourrez reprendre ce passage plus tard si vous avez déverrouillé tout ce qu'il faut. L'ordre dans lequel sont présentées les fins dans cette soluce n'est pas anodin puisqu'il constitue un chemin quasiment direct pour ne pas être interrompu en cours de partie.

Cette solution présente donc l'ordre des 9 fins du jeu mais vous noterez que celle de Quark apparaît deux fois dans la mesure où vous devrez avancer suffisamment une première fois pour débloquent d'autres possibilités ailleurs et revenir ensuite quand vous aurez débloquent la fin du chemin de Quark. Il existe également 11 autres fins dites " Game Over ", celles-ci correspondant en gros à tous les autres choix possibles mais qui ne débloquent sur rien. Si vous n'avez pas suivi l'ordre de la soluce dès le début, les verrous sont indiqués afin que vous sachiez ce qu'il y a à faire pour débloquent la suite d'un chemin.

Note importante : il n'y a aucun spoil important dans cette partie mais si vraiment vous ne voulez savoir après quoi se termine une fin par exemple, ne lisez bien sûr pas ceci et contentez-vous d'explorer librement les possibilités du jeu.

Fin de Dio

Permet de débloquent le code pour la bombe 0.
{I Porte magenta
Salle d'évasion : Lounge
Round 1 : Betray
Porte rouge
Salle d'évasion : Pantry
Round 2 : Betray

Fin de Clover

{I Porte jaune
Salle d'évasion : Infirmary
Round 1 : Betray
Porte verte
Salle d'évasion : Treatment center
Round 2 : Ally

Fin de Quark (1ère partie)

Allez jusqu'au " to be continued " avant de passer à la suite
{I Porte jaune
Salle d'évasion : Lounge
Round 1 : Ally
Porte rouge
Salle d'évasion : Laboratory
To be continued ...

Fin de K

Permet de débloquent une clé du mystère des lions.

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Rec Room

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Clover

Fin de Tenmyouji

Permet de débloquent le code pour la bombe 1.

{I Porte jaune

Salle d'évasion : Infirmary

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : Pressure Exchange Chamber

Round 2 : Ally

Verrou : avoir fini le laboratoire

Salle d'évasion : Director's Office

Round 3 : Ally

Fin d'Alice

Permet de débloquent le code pour la bombe 3.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Ally

Porte bleue

Salle d'évasion : B. Garden

Verrou : avoir fini le laboratoire

Round 2 : Betray

Verrou : avoir vu la fin de Dio

Fin de Sigma

Permet de débloquent le code pour la bombe 2 et une clé du mystère des lions.

{I Porte cyan

Salle d'évasion : Crew Quarters

Round 1 : Betray

Porte verte

Salle d'évasion : Archives

Verrou : avoir vu la fin de Tenmyouji

Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin d'Alice

Fin de Quark (2ème partie)

Permet de débloquent l'ID card

{I Round 2 : Ally

Verrou : avoir vu la fin de Sigma

Fin de Luna

{I Porte magenta

Salle d'évasion : Lounge
Round 1 : Ally
Porte verte
Salle d'évasion : Gaulem bay
Round 2 : Ally
Salle d'évasion : Security
Mystère des deux lions
Round 3 : Ally

Fin de Phi

C'est la dernière et "vraie" fin du jeu.
{| Porte cyan
Salle d'évasion : Crew Quarters
Round 1 : Betray
Porte rouge
Salle d'évasion : Control Room
Round 2 : Betray
Voir le game over associé
Round 2 : Ally (refaire ce passage en choisissant l'autre côté)
Verrou : avoir vu le game over précédent
Verrou : avoir vu la fin d'Alice
Désactiver la bombe 3
Désactiver la bombe 2
Désactiver la bombe 1
Verrou : avoir vu la fin de Luna
Désactiver la bombe 0
Salle d'évasion : Q
Entrer l'ID et le mot de passe

Wario Land 4

© Nintendo

+ D'INFOS

FORUM

📌 NIVEAU DE DIFFICULTÉ SUPER HARD

Terminez le jeu en mode de difficulté Hard en trouvant les 16 coffres. Lancez une nouvelle partie, et le mode Super Hard sera désormais accessible.

📌 KARAOKÉ WARIO

Une fois que vous aurez trouvé les 10 000 pièces du jeu, vous pourrez accéder au Karaoké Wario qui est en fait un test son.

📌 BATTRE AÉRODENT

Sautez sur la tête des ennemis qui tombent pour qu'il se transforme en boule. Ramassez-les et jetez les sur l'ours pour le dégonfler. Lorsque son pied clignotera tackler-le pour le renverser et pour faire sortir une souris de sa tête. Tackler-le maintenant du côté de sa tête et répétez cela jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

📌 BATTRE CUCKOO CONDOR

Allez acheter le gros poing à la boutique et utilisez-le sur Cuckoo Condor. Il ne lui restera alors qu'un tout petit peu de vie. Lorsqu'il envoie les ondes de choc ou les scies, sautez par dessus et restez sous les griffes un instant avant de vous écarter. Au moment où le condor tente de vous attraper avec ses griffes, frappez les pattez. Essayez d'attraper les oeufs que l'oiseau vous lance. vous verrez des canards sortir des oeufs, mais ne les touchez pas ! Attendez plutôt que l'oiseau revienne pour lui jeter l'oeuf sur la tête.

📌 BATTRE CRACTUS

Achetez le gros poing avant d'aller affronter Cractus. Utilisez le poing sur l'ennemi puis montez à l'échelle. Lorsque Cractus apparaît, assurez-vous qu'il ne bave pas et effectuez plusieurs attaques foudroyantes pour l'achever.

BATTRE SPOILED ROTTEN

Frappez-le en pleine face jusqu'à ce qu'il s'énerve. Puis passez derrière lui et frappez-le dans le dos. Continuez jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

BATTRE GOLDEN DIVA

Le Boss final de ce jeu est Golden Diva. Pour le battre, il faut d'abord casser son éventail en écrasant les têtes qui arrivent sur vous et en les lançant dessus. Une fois son éventail cassé, le Boss vous enverra divers objets.

- 1) Plante carnivore verte : évitez-la et sautez dessus pour la mettre en boule. Prenez-la et lancez-la sur la tête du boss.
- 2) Boule Nounours : laissez cette boule tomber et frappez dedans quand le Boss n'est pas loin pour que celle-ci rebondisse et lui arrive dans la tête.
- 3) Oeuf explosif : récoltez cet oeuf avant qu'il ne tombe par terre et jetez-le rapidement dans la tête du Boss.
- 4) Marteau pointu : laissez ce marteau tomber et perdre ses pointes pour le prendre, l'envoyer en l'air pour qu'il retombe sur vous et vous transforme en ressort. Quand vous êtes transformé en ressort, arrangez-vous pour que vous décolliez en rentrant dans la tête du boss.

Une fois son masque cassé, Golden Diva montrera son vrai visage et tentera de vous écraser. Évitez ses attaques et frappez le boss rapidement en sautant sur sa tête. ATTENTION : il détruira le sol en essayant de vous écraser. Une fois que vous l'avez vaincu, portez le coup de grâce sur la bouche qui traîne par terre.

Wario Land II

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

MINI-JEU

Si vous terminez le jeu à 100 % en ayant tous les trésors et les parties de la carte, vous pourrez accéder à un mini-jeu.

COMBATTRE LES BOSS

Lorsque vous avez fini le jeu à 100 %, vous verrez un crâne avec une flèche sur certains niveaux. Mettez-vous sur l'un d'eux et faites A et Bas en même temps lorsque vous voyez à l'écran le nom du niveau pour pouvoir affronter directement le boss de ce niveau.

NIVEAUX SECRETS

Premier niveau

Une fois que vous aurez terminé le jeu, rendez-vous au niveau où vous affrontez le lapin géant au Basket et projetez un ennemi sur le mur à côté du terrier du lapin de façon à casser le mur. Répétez l'opération une nouvelle fois pour accéder à une porte qui vous mène à un niveau secret.

Second niveau

Après avoir terminé le jeu, laissez Wario dormir sur le premier niveau. La partie s'arrêtera et vous pourrez accéder à une partie de niveau secrète.

SE DÉPLACER SUR LES TAPIS ROULANT

Pour pouvoir avancer normalement sur les tapis roulant, il suffit d'avancer tout en portant un ennemi avec vous.

BATTRE LE LAPIN GÉANT

Lorsque vous affrontez le lapin géant au basket, sautez-lui dessus pour le transformer en ballon, prenez-le et sautez vers un panier. Maintenez ensuite la touche directionnelle vers le haut en appuyant sur A et vous marquerez facilement.

DERNIER NIVEAU

Au début, utilisez votre postérieur pour pouvoir passer à travers le sol et atteindre la porte. Ensuite, sautez sur les meubles pour passer tout en évitant les ennemis. Vous devrez faire un super-saut pour passer la série de plates-formes suivantes. Ensuite, ne sautez pas sur la première armoire mais attendez la seconde pour atteindre des petites plate-formes contre le mur. Assomez l'abeille et emportez-la pour la jeter dans le petit tunnel sans la tuer. Attendez qu'elle se réveille pour passer vous-même dans le tunnel et la faire passer de l'autre côté. Projetez-la ensuite sur le groupe d'ennemi qui vous barre l'accès à la porte. Soulevez le garde avec la lance et posez-le sur la petite plate-forme pour pouvoir sauter dessus et atteindre l'autre côté (il faudra faire un super saut). Vous devrez recommencer la même chose après les escaliers en faisant attention au plafond. Passez la porte et sautez sur la série de plate-formes pour arriver de l'autre côté. Plus loin, vous devrez accéder à la plate-forme en sautant sur l'oiseau lorsqu'il est complètement à droite de l'écran. Répétez l'opération jusqu'au bout pour arriver dans la salle des tapis-roulants. Utilisez la charge pour avancer puis faites une glissade lorsque vous êtes au bout pour passer. Un peu plus loin, montez sur le tapis-roulant en utilisant la charge pour avancer, et sautez puis plongez au dernier moment pour éviter le plafond. Répétez l'opération plusieurs fois, jusqu'à ce que vous vous fassiez écraser par un énorme rocher. Utilisez le super-saut pour atteindre les plate-formes de gauche, puis sautez à droite afin de descendre la pente. Ouvrez la porte pour affronter enfin le géant avec sa lance. Sautez-lui dessus avec votre postérieur et les super-sauts 10 fois de suite mais ne le faites surtout pas tomber. Donnez-lui le coup final et vous aurez terminé le jeu.

SALLES CACHÉES

Il est possible de trouver des salles cachées dans certains niveaux. Ces salles contiennent généralement beaucoup de pièces, mais parfois elles peuvent contenir la salle du mini-jeu bonus. Pour découvrir ces salles cachées, essayez de détruire les plafonds, les murs ou le sol, même si celui-ci semble indestructible. Notez que certaines de ces cloisons se cassent en envoyant un monstre dessus. Parfois, les apparences sont trompeuses et les cloisons se cassent pour dévoiler leur surprises...

Wario Ware Inc. : Mega Mini-Jeux

© Nintendo / Intelligent Systems

+ D'INFOS

FORUM

TEST SON

Dans la section pour changer de nom, appuyez sur L pour écouter différentes musiques.

ACCÉLERER LES TEXTES

Si vous voulez modifier la vitesse de défilement des textes, appuyez sur L ou R.

LES TROIS PETITS COCHONS

Une fois que vous aurez terminé le jeu, vous aurez accès aux missions des 3 petits cochons. Le cochon bleu vous donne la possibilité de refaire les challenges faciles avec 4 vies, le jaune vous demande d'aller le plus loin possible avec une seule vie, quant au rose, il vous fera rencontrer les boss une seconde fois.

NOUVEAUX MINI-JEUX

Pyoro

débloquez tous les minis-jeux (il faut les avoir vus tous au moins une fois).

Pyoro2

battez le record de chacun des mini-jeux dans le mode "Tableau".

Dr WARIO

battez Jimmy Bleu avec plus de 25 points.

Fly Swatter

battez Jimmy Jaune avec plus de 25 points.

Wario's Sheriff

battez Jimmy Rouge avec plus de 25 points.

Wrecking Crew

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MARCHER DANS LE VIDE

L'astuce fonctionne mieux avec une manette équipée d'un tir automatique. Munissez-vous d'un marteau d'or et frappez continuellement tout en avançant dans le vide.

WWE All Stars

© THQ 2011

+ D'INFOS

FORUM

ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Au menu principal, faites rapidement : **Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Droite et Haut**. Tous les personnages seront débloqués.

Xevious

© Nintendo / Namco Bandai 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

VAISSEAU SUPPLÉMENTAIRE

Envoyez une bombe sur le lac qui apparaît avant le premier groupe de murs rotatifs, puis ramassez le power-up 'S' pour obtenir un vaisseau supplémentaire.

PASSER LA FORTERESSE

Mettez le jeu en pause juste avant d'arriver à la forteresse. Enlevez la pause et vous pourrez voler au-dessus.

Yoshi's Island : Super Mario Advance 3

© Nintendo 2011

[+ D'INFOS](#)

[FORUM](#)

MINI-JEUX

A l'écran de choix du niveau, maintenez le bouton de sélection enfoncé et faites L, L, B, A, R. pour débloquent 6 mini-jeux.

GAGNER DES ÉTOILES

Pour gagner une étoile, vous devez réussir à marquer 1000 points dans un monde. Cela implique de terminer complètement tous les niveaux, y compris l'extra et le spécial. Bonne chance !

NIVEAUX EXTRAS

Pour débloquent les tableaux Extras, il faut réussir à obtenir 800 points dans un monde.

NIVEAUX SPÉCIAUX

Terminez une fois le jeu pour faire apparaître un tableau spécial dans chaque monde.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Une fois que vous aurez franchi le 5ème monde, l'île de Yoshi deviendra plus sombre avec des arbres morts.

Zelda II : The Adventure of Link

© Nintendo 2012

+ D'INFOS

FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Votre aventure débute dans le Palais Royal. Une sombre malédiction s'est abattue sur la princesse Zelda, et cette dernière est plongée dans un profond sommeil. Et le monde d'Hyrule plonge peu à peu dans les ténèbres... Vous incarnez Link et avez pour quête de trouver et tuer Ganon, afin de briser la malédiction, pour sauver la princesse Zelda, et le monde.

Hyrule Ouest

Commencez par sortir du palais puis dirigez-vous à l'est, dans la ville de Rauru (Dans chaque ville, vous aurez la possibilité, en parlant aux villageois, de restaurer votre jauge de vie et de magie. Aussi, discutez bien avec tout le monde). Une villageoise vous conduira vers un mage qui vous apprendra un premier sort : **Bouclier**. Il s'agit d'un sort primordial qui vous rendra plus résistant. Ressortez ensuite du village et allez au nord. Traversez la caverne obscure dans la montagne pour arriver dans le désert. Au nord du désert se trouve le premier palais (il existe 7 palais, le dernier étant le refuge de Ganon, et vous devez faire les 6 premiers afin de pouvoir accéder au septième), rentrez-y.

Descendez le premier ascenseur, allez à gauche pour récupérer une clé. Faites ensuite demi-tour pour ouvrir la porte à droite. Avancez, n'utilisez pas les ascenseurs et au bout du couloir vous trouverez une fée qui restaurera votre vie. Prenez ensuite l'ascenseur juste à gauche pour monter. Avancez, pour trouver deux clés. Redescendez au niveau où se situait la fée, allez à gauche et descendez grâce à l'ascenseur. Ouvrez la porte au bout du couloir pour récupérer la **Bougie**. Elle vous servira à traverser les cavernes obscures. Faites demi-tour, remontez et retournez à droite, vers la fée rencontrée. Prenez cette fois-ci l'ascenseur pour descendre, progressez en tuant les chevaliers, ouvrez la dernière porte avec la clé qu'il vous reste et vous arriverez face au premier Boss. Son point vulnérable est sa tête. Frappez-là donc avec acharnement tout en évitant ses coups de gourdin. Une bonne méthode consiste à rester à gauche de la pièce, à attendre qu'il s'approche et à effectuer des sauts sur place tout en le frappant. Après sa mort, récupérez la clé et rentrez dans la pièce à droite pour délivrer le palais.

Retournez maintenant près du palais royal, et allez au nord dans le désert. Il y a une caverne, entrez-y. Vous récupérerez au fond de celle-ci une statue. Ressortez et allez au village de Ruto situé à l'ouest. Discutez avec tout le monde et une villageoise va vous dire que vous avez trouvé la statue qu'elle cherchait. Rentrez alors dans sa maison pour voir un autre mage qui vous apprendra le sort **Saut**. Ce sort va vous permettre, comme son nom l'indique, de sauter plus haut. Ressortez de Ruto, retournez vers le palais royal et allez au sud. Il y a une caverne contenant une **Réserve de magie**. Puis repartez vers le premier palais dans le désert. Arrivé à l'endroit où se situait le palais, allez au sud. Avancez, sautez de plate-forme en plate-forme puis dirigez-vous dans la zone d'herbe au centre de la forêt. Vous y trouverez une **Réserve de vie**. Maintenant, demi-tour vers la ville de Ruto, et rentrez dans la caverne au sud de la ville. Au bout de cette caverne, utilisez le sort Saut pour sortir. Une fois dehors, allez dans le carré de forêt à l'est pour y trouver une fée. Puis traversez les marécages et allez dans la forêt à l'est. En la fouillant bien, vous arriverez dans une maison isolée. A l'intérieur, Bagu, son propriétaire, vous donnera un laissez-passer. Ressortez de la forêt et dirigez-vous au sud, traversez la rivière, et vous arriverez dans la ville de Saria. Rentrez dans toutes les batisses et fouillez les tables. Vous trouverez sous l'une d'elle un miroir. Or une des villageoises de ce village a perdu le sien. Allez le lui donner et pour vous remercier elle vous conduira à un nouveau mage. Ce dernier vous enseignera le sort **Vie**, sort permettant de régénérer votre état de santé. Puis arrivé au bout de la ville, là où il n'y a plus de pont pour traverser, rentrez dans la maison, discutez avec le garde et, étant donné que Bagu vous a donné un laissez-passer, il fera apparaître un pont vous permettant ainsi de continuer à avancer. Prenez ce pont et sortez de la ville. Vous allez arriver

dans les Montagnes de la mort, région qui porte bien son nom. Il s'agit d'un petit labyrinthe. Toutefois, pour en sortir rapidement, il suffit de rentrer dans la grotte qui est toujours à l'est. Vous trouverez dans une grotte située vers la fin du labyrinthe le **Marteau**. Une fois sorti de ce mini labyrinthe, servez-vous du marteau pour casser le rocher et ainsi dévoiler l'entrée d'une grotte renfermant une **Réserve de magie**. Ensuite, retournez dans les marécages au nord, près de la fée que vous avez trouvée. Cassez le rocher qui bloque l'entrée d'une caverne. Vous trouverez au fond de cette caverne des médicaments. Redescendez ensuite au niveau de la rivière à traverser (pour aller à Saria) et suivez le chemin à l'est jusqu'à la ville de Mido. Discutez avec tout le monde, et une femme utilisera les médicaments que vous avez trouvés pour soigner sa fille. Rentrez dans la maison pour, une fois de plus, rencontrer un mage. Vous apprendrez alors le sort **Fée**. Grâce à ce sort, vous pourrez vous transformer en une petite fée et ainsi atteindre des endroits inaccessibles autrement. Ressortez de la maison et allez devant l'église. Sautez dessus (après avoir utilisé le sort Saut), et rentrez dedans. A l'intérieur, vous apprendrez à maîtriser un nouveau type d'attaques : celles vers le bas. En effet, en faisant la flèche en bas lors d'un saut, Link touchera les ennemis en dessous de lui. Ressortez maintenant de Mido, allez à l'ouest, puis au nord au croisement. A droite, dans l'herbe, se situe une caverne dont l'entrée est bloquée par un rocher. Dans cette caverne, récupérez une nouvelle **Réserve de Vie**. Il y a aussi une autre caverne à gauche, contenant un sac de points d'endurance. Traversez ensuite les marécages à l'ouest, et vous trouverez le deuxième palais. Entrez-y.

Prenez l'ascenseur et descendez le plus bas possible. Allez à droite pour trouver une clé. Remontez au niveau supérieur, allez à gauche et vous obtiendrez une autre clé. Puis remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, allez à gauche, ouvrez la porte, prenez la nouvelle clé et utilisez l'ascenseur au bout du couloir. Descendez d'un niveau, et parcourez le couloir à gauche, ouvrez les deux portes et vous trouverez les **Gants**. Ces gants vous permettent de briser certains rochers avec votre épée. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à l'ascenseur, et descendez encore. Avancez, ouvrez la porte et vous arriverez face au Boss de ce palais. Ce Boss est sans doute le plus facile du jeu. Vous devez tout d'abord frapper son casque, jusqu'à ce qu'il s'envole. Puis frappez sa tête avec acharnement tout en évitant les petites boules envoyées par le casque. Une fois mort, récupérez la clé et délivrez le palais.

Maintenant, dirigez-vous dans le cimetière au sud de la ville de Mido. Allez vers le tombeau au centre du cimetière puis descendez en restant sur la même rangée de tombes. Vous tomberez alors dans un tunnel secret. Allez à droite et utilisez le sort fée pour en sortir. Vous vous retrouvez alors sur une île. Rentrez dans le troisième palais.

Descendez avec l'ascenseur, prenez une première clé, avancez (ne tenez pas compte de l'ascenseur) et récupérez une seconde clé. Faites demi-tour, puis prenez l'ascenseur pour descendre. Ouvrez la porte à droite, prenez la nouvelle clé et ouvrez la nouvelle porte pour trouver le **Radeau**. Grâce à lui, vous pourrez vous rendre dans l'autre partie d'Hyrule. Faites maintenant demi-tour jusqu'à l'ascenseur et empruntez le couloir de gauche. Ouvrez la porte, continuez à avancer sans utiliser l'ascenseur et vous obtiendrez une nouvelle clé. Revenez à l'ascenseur précédent et descendez. Ouvrez la dernière porte et vous allez affronter le Boss de ce palais. Il s'agit d'un chevalier sur sa monture. Effectuez des sauts avec des attaques en bas lorsqu'il passe pour le toucher. Au bout d'un certain nombre de fois, il descendra de son cheval. Il ne consiste maintenant plus qu'en un simple chevalier, certes plus résistant mais facile à tuer. Une fois que vous l'avez tué, récupérez la clé et délivrez le palais.

Quittez désormais l'île en repassant par le tunnel et retournez vers Mido. Allez sur le quai et embarquez avec le radeau vers la partie est d'Hyrule.

Hyrule Est

Allez à l'est pour trouver la ville de Nabooru. En discutant avec les villageois, vous trouverez une femme qui vous dit être assoiffée. Allez vers la fontaine et prenez de l'eau afin de la lui donner. Pour vous remercier, elle vous conduira à un mage qui vous enseignera le sort **Feu**. Ce sort vous permettra de lancer des petites boules de feu avec votre épée. Ressortez ensuite du village, allez au nord, traversez la caverne, puis dirigez-vous à l'est vers l'île Mace. Fouillez entièrement le petit labyrinthe et vous trouverez un enfant qui s'est égaré et une **Réserve de magie**. Ressortez de ce labyrinthe puis allez à l'ouest dans la ville de Darunia. Rendez l'enfant égaré à sa mère et un mage vous enseignera le sort **Reflet**. Ce sort sera indispensable pour combattre le Boss du quatrième palais. Vous trouverez aussi dans ce village, en passant par les cheminées, un mage vous apprenant à effectuer des attaques vers le haut. Retournez alors sur l'île de Mace puis allez au bout du labyrinthe. Rentrez alors dans le quatrième palais.

Avancez, prenez le premier ascenseur, allez à gauche pour trouver une clé puis empruntez le couloir de droite pour ouvrir la porte. Utilisez le nouvel ascenseur pour descendre d'un niveau. Allez à droite, sautez par dessus le trou et prenez la clé. Revenez ensuite au niveau du trou, laissez vous tomber d'un écran et allez à droite pour retomber sur une plate-forme. Ouvrez la porte et vous récupérerez les **Bottes**. Ces bottes vous permettront de marcher sur l'eau. Faites demi-tour et sautez dans le trou. Suivez le couloir à droite pour prendre une clé puis dirigez-vous tout à gauche pour en trouver une autre. Prenez alors l'ascenseur pour remonter en haut du palais, et parcourez le couloir à gauche. Ouvrez la porte, et récupérez la clé au bout du couloir avant de descendre avec le nouvel ascenseur. Une fois descendu, prenez la clé à droite puis ouvrez la porte à gauche. Utilisez ensuite l'ascenseur pour descendre. Ouvrez la porte et vous tomberez face au Boss. Pour en venir à bout, il va falloir utiliser le sort reflet pour renvoyer ses ondes sur lui avec votre bouclier. Anticipez ses apparitions, et bougez rapidement. Délivrez ensuite le palais.

Retournez vers Nabooru et suivez le chemin à l'est. Marchez sur l'eau avec vos bottes, et avant d'arriver au palais, vous pourrez marcher vers le nord afin de trouver une **Réserve de vie**. Entrez ensuite dans le nouveau palais.

Descendez avec l'ascenseur, récupérez la clé, ouvrez la porte et utilisez le nouvel ascenseur au bout du couloir. Allez à gauche, prenez la clé puis empruntez l'ascenseur pour descendre. Dirigez-vous à gauche, utilisez encore un ascenseur pour descendre d'un niveau, prenez la clé à droite et allez au bout du couloir. Arrivé au mur, sautez contre et vous passerez au travers. De l'autre côté, ouvrez la porte, allez tout au bout du couloir et montez via l'ascenseur. Récupérez une nouvelle clé, redescendez, retournez vers le mur et prenez l'ascenseur descendant qui est sur le chemin. Ouvrez les deux portes et vous trouverez la **Flûte**. Remontez, retraversez le mur, et retournez à l'ascenseur pour remonter d'un niveau. Prenez le couloir à gauche, descendez grâce à l'ascenseur, récupérez en bas la clé puis remontez de deux niveaux pour affronter le Boss. Pour le tuer, il vaut mieux avoir pas mal d'endurance. En fait, il faut le frapper tout en évitant de se faire toucher par son arme. Délivrez ensuite le palais.

Retournez maintenant vers Nabooru, et dirigez-vous au sud. Utilisez la Flûte pour faire disparaître le monstre et passer. Progressez en direction de la forêt à l'est et traversez la caverne au nord de celle-ci. A votre sortie, allez dans la nouvelle forêt et coupez les arbres pour révéler l'emplacement d'une ville cachée : la nouvelle Kasuto. Vous y trouverez une **Réserve de magie** et y apprendrez le sort **Sort** (!) . Utilisez ce dernier au moment où vous êtes bloqué au bout de la ville pour obtenir une **Clé magique**. Grâce à cette clé, fini les clés à chercher dans les palais ! Faites maintenant demi-tour, et dirigez-vous vers le désert au sud. Longez la place et vous trouverez une **Réserve de vie**. Placez-vous ensuite entre les 3 rochers au milieu du désert et jouez de la flûte pour faire apparaître le sixième palais.

Ce palais est très court. Descendez de deux niveaux avec l'ascenseur, allez à droite, et sautez par dessus le trou. Puis avancez jusqu'au bout du couloir pour trouver la **Croix**. Attention, peu avant d'arriver vers la croix, il y a un trou invisible, tombez dedans pour savoir où il se trouve et remontez grâce à l'ascenseur. Une fois la croix en poche, retournez vers le trou, et sautez dedans. Traversez l'écran dessous et à l'écran suivant, dirigez-vous à droite pour retomber sur une plate-forme.

Avancez encore jusqu'à un nouveau trou, sautez dedans, et dirigez-vous à droite dès l'écran suivant. Continuez à avancer et vous arriverez face au Boss. Il s'agit d'un terrible dragon. Pour le battre, restez sur la plate-forme du milieu et mettez-vous d'un côté. Agenouillez-vous et donnez des coups en continu dans le vide au dessus de la lave. Si le dragon sort par le même côté que celui où vous frappez il se fera toucher. S'il sort de l'autre côté, relevez-vous et sautez pour éviter son jet de feu. Répétez l'opération jusqu'à sa mort.

Le palais étant délivré, allez dans la ville nommée la vieille Kasuto située à l'ouest du palais que vous venez de terminer. La croix vous permettra de la traverser tout en étant protégé des ennemis. Montez sur les toits des maisons et rentrez dans une cheminée pour trouver un mage et apprendre le sort **Tonnerre**. Ce sort consiste en une attaque ravageuse. Maintenant, retournez dans le petit cimetière au nord et prenez la direction sud dans ce dernier pour vous rendre au dernier palais.

Descendez via l'ascenseur, allez à gauche et prenez le nouvel ascenseur. Prenez le couloir à droite et descendez grâce à un troisième ascenseur. Traversez le nouveau couloir et descendez encore. Continuez à avancer à droite en descendant jusqu'à arriver à un ascenseur qui vous fait descendre de plusieurs niveaux. En bas, allez à gauche, tombez dans le trou. Allez à droite, puis sur le pont, cassez les pierres pour tomber dans la petite cheminée. Avancez à droite et vous arriverez face à l'avant-dernier Boss. Il est sans aucun doute le plus difficile à battre. Voici les 4 sorts à faire avant de pouvoir attaquer le combat (faites-les dans cet ordre) : Tonnerre - Sort - Saut - Bouclier. Vous devez maintenant

frapper l'oiseau dans son visage tout en évitant ses attaques. Bon courage !

L'oiseau étant mort, avancez jusqu'au dernier Boss. Pour finir en beauté, vous allez affronter Ganon. Ce dernier se transforme en votre double. Anticipez ses mouvements et donnez des coups en haut et en bas en effectuant des roulements aléatoires.

Ganon mort, la princesse se réveille, vous avez accompli votre quête avec succès.

FACILITER LE TRAJET VERS LE GREAT PALACE

Le chemin qui mène jusqu'au palais final passe par l'enfer d'Hyrule, une zone où certains combats sont obligatoires. Pour traverser cette zone plus facilement, mémorisez l'emplacement des cases qui conduisent à un combat obligatoire et attendez juste à côté en faisant apparaître des ennemis. Si vous réussissez à toucher un ennemi (et donc à déclencher un combat) en avançant vers la case du combat obligatoire, vous n'aurez qu'une simple combat à faire pour traverser cette case. Une fois le palais atteint, vous n'aurez pas à refaire le trajet en cas de game over. Notez que cette astuce fonctionne aussi pour toutes les cases de combat obligatoire sur la carte générale d'Hyrule.

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com

14, Avenue du Garric

15000 AURILLAC

FRANCE

Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

**Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux
qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.**

Merci à (par ordre alphabétique) :

Adrien JEANNIARD

Alain GIRE

Alexis SANNEJEAN

Alice CAPELLE

Antoine MARQUAILLE

Antoine Materne

Antoine ROUX

Arnaud DEGROOT

Aurélien LECHENAULT

Benjamin THIRIET

Benoit DARCY

Bernard VINCENT

Cédric CHARLES

Cedric DEFISE

Corentin DEVILLECHAISE

Damien GUILLOD

Daniel GAUMOND

David GHIASSI

David MELON

David WALLIMANN

David ZAR

Fabien ROUVRAIS

Fabrice LANTHIER

Félix LAVASTE

Florent CARRE

Florian POULIZAC

François GAZAIX

François WAXIN

Frédéric FAU

Gaël ALONSO

Gautier OMONT

GAUVAIN Aymerik

Geoffrey LEGER

Geoffroy MANAUD

George BURTON

Germain ELOKAN

Guillaume ARTHUR

Guillaume JAWORSKI

Guillaume LACASA

Hervé VALPINY
Jean-Baptiste GAILLOT
Jean-Baptiste OGER
Jean-Christophe ERASTE
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Yves OLIVO
Jessica GOSSELIN
Jill-Jênn VIE
Joachim MOSSER
Jocelyn KELLER
John DOE
Jordan CARON
Jordan NAPTU
Julien BARTHET
Julien FONTANIER
Julien PARIS
Julien RABIER
Julien SAGY
Kevin GALINDO
Kévin LOLIBO
Iohan RATTO
Loïc POMIER
Loic PONCHAUX
Marc-André GARNEAU
Markus LINDSTROM
Martin BONTE
Martin TANGUY
Mathias LE CROM
Max LUDO
Mélissa BAC
Michael BEN
Michaël GUERETTE
Mikaël JONCOUR
Mohamed ZIANE
Nicolas GLINCHE
Olivier CHARETTE-GIASSON
Olivier TARASCONI
Pascale DUFOUR
Philippe LUYPVERT
Pierre PITEL
Pierre-Yves MATHIEU
Rodolphe RICHARD
Romain CASTILLOS
Romain JAMOT
Sarah WILL
Sébastien PAQUIN
Sébastien PISSAVY
Sonny KNEVELER
Thomas PRONO
Tommy LOSIER
Ulysse MOLIMARD
Valérie PRECIGOUT
Vincent BERTHOUX
Vincent DELETANG
Vivien FORSANS

Xavier LEPAGE
Yan PAROVEL
Yannick DAFFAUD
Yves CANE

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE**.

Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.
- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.
- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV®* n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier PDF, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV®* sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.