ETAJV de jeuxvideo.com

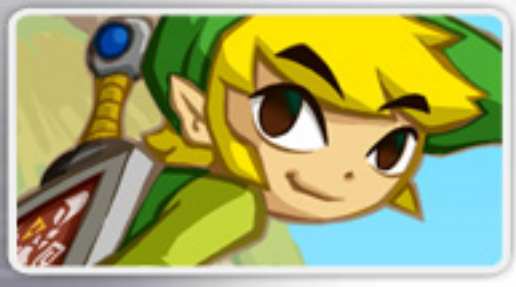
Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 5.89

DS NINTENDO DS

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

NINTENDO DS™



© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

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

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Nintendo DS**. 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

- 100 Livres Classiques
- 42 Jeux Indémodables
- 999 : Nine Hours Nine Persons Nine Doors

A

- A Witch Tale
- Ace Attorney Investigations : Miles Edgeworth
- Actionloop
- Advance Wars : Dark Conflict
- Advance Wars : Dual Strike
- Age of Empires : Mythologies
- Age of Empires : The Age of Kings
- AiRace : Tunnel
- Alex Rider : Stormbreaker
- Alexandra Ledermann
- All Kamen Rider : Rider Generation
- Alvin and The Chipmunks : The Squeakquel
- Animal Crossing : Wild World
- Animal Crossing Calculator
- Animaniacs : Lights Camera Action !
- Anno 1701
- Another Code : Memoires Doubles
- Apollo Justice : Ace Attorney
- Arkanoid DS
- Art Style : BOXLIFE
- Art Style : INTERSECT
- Art Style : KUBOS
- Art Style : PiCTOBiTS
- Asphalt : Urban GT
- Assassin's Creed : Altair's Chronicles
- Astérix & Obélix XXL 2 : Mission Ouifix
- ATV Quad Frenzy
- Aura-Aura Climber
- Avalon Code
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Into the Inferno
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

B

- Bakugan Battle Brawlers
- Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre
- Bakugan Battle Trainer
- Balls Of Fury
- Barnyard Blast : Le Cochon Des Tenebres
- Batman : L'Alliance des Héros le Jeu Vidéo
- Battles of Prince of Persia
- Ben 10 : Alien Force
- Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks
- Ben 10 : Protector of Earth
- Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction
- Beyblade : Metal Fusion
- Big Bang Mini

- Big Mutha Truckers
- Bionicle Heroes
- Black Sigil : Blade of the Exiled
- Blazer Drive
- Bleach : Dark Souls
- Bleach : The 3rd Phantom
- Bleach : The Blade Of Fate
- Bob l'Eponge : Bulle en Atlantide
- Bob L'Eponge : Dessine ton Heros
- Bob l'Eponge et ses Amis : Contre les Robots-Jouets
- Bob l'Eponge et ses Amis : L'Ultime Alliance
- Boing ! Docomodake DS
- Bomberman
- Bomberman 2
- Bomberman Land Touch !
- Bomberman Land Touch ! 2
- Bomberman Story DS
- Boogie
- Boulder Dash Rocks
- Brothers in Arms DS
- Build-a-Bear Workshop
- Bust-A-Move DS

C

- Call of Duty 4 : Modern Warfare
- Call of Duty : Modern Warfare : Mobilized
- Call of Duty : World at War
- Captain Tsubasa : New Kick Off
- Cars
- Cartoon Network Racing
- Castlevania : Dawn of Sorrow
- Castlevania : Order of Ecclesia
- Castlevania : Portrait of Ruin
- Cave du Temps
- Cave Story
- Cérébrale Académie
- Chibi-Robo ! : Ranger Park
- Children of Mana
- Chrono Trigger
- City Life DS
- Claymore
- Clochette et la Pierre de Lune
- Club Penguin : Force d'Elite
- Code Geass : Lelouch of the Rebellion
- Code Geass : Lelouch of the Rebellion 2
- Code Lyoko
- Color Cross
- Combat de Géants : Insectes Mutants
- Contra 4
- Cooking Mama 2 : Tous à Table !
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Crash : Génération Mutant
- Crash Boom Bang !
- Crash of the Titans
- Crash Tag Team Racing

- Crazy Frog : Collectables Art School
- Crazy Pig
- Criminology
- Crosswords
- Custom Robo Arena

D

- Dead'n'Furious
- Death Note
- Deep Labyrinth
- Dementium : L'Asile
- Dementium II
- Dessine ton Aventure
- Diabolik : The Original Sin
- Diddy Kong Racing DS
- Digimon Story
- Digimon World : Dawn
- Digimon World : Dusk
- Diner Dash
- Dinosaur King
- Disgaea DS
- Disney's Stitch Jam
- DodoGo!
- Dokidoki Majô Plus
- Don King Boxing
- Donkey Kong : Jungle Climber
- Dr Reiner Knizia Remue Meninges
- Draglade
- Dragon Ball : Origins
- Dragon Ball : Origins 2
- Dragon Ball Kai : Ultimate Butouden
- Dragon Ball Z : Attack of the Saiyans
- Dragon Ball Z : Goku Densetsu
- Dragon Ball Z : Supersonic Warriors 2
- Dragon Booster
- Dragon Quest : L'Epopée des Elus
- Dragon Quest Heroes : Rocket Slime
- Dragon Quest IX : Les Sentinelles du Firmament
- Dragon Quest Monsters : Joker
- Dragon Quest Monsters : Joker 2
- Dragon Quest VI : Le Royaume des Songes
- Drawn to Life : Dessine ton Héros !
- Dungeon Explorer

E

- E=M6 Défi Cérébral
- Ecolis : Défends la Forêt
- Ed Edd'n Eddy : Scam of the Century
- Elements of Destruction
- Elite Beat Agents
- Enchanted Folk and the School of Wizardry
- English of the Dead
- Eragon
- Etrian Odyssey
- Etrian Odyssey II : Heroes of Lagaard

- Eyeshield 21 : Max Devil Power!

F

- Faites de la Magie
- Family Feud : 2010 Edition
- FIFA 09
- Fighting Fantasy : The Warlock of Firetop Mountain
- Final Fantasy : The 4 Heroes of Light
- Final Fantasy Crystal Chronicles : Echoes of Time
- Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fates
- Final Fantasy Fables : Chocobo Tales
- Final Fantasy III
- Final Fantasy IV
- Final Fantasy Tactics A2 : Grimoire of the Rift
- Final Fantasy XII : Revenant Wings
- Fire Emblem : Shadow Dragon
- Fire Emblem : Shin Monshou No Nazo
- Flower Sun and Rain
- Fossil Fighters
- Freshly-Picked : Tingle's Rosy Rupeeland
- Frogger : Helmet Chaos
- From The Abyss
- Front Mission
- Front Mission 2089 DS

G

- Game Center CX : Arino no Chousenjou 2
- Gardening Mama
- Ghost Trick : Détective Fantôme
- Glory of Heracles
- Go! Go! Kokopolo
- Godzilla Unleashed
- Golden Sun : Obscure Aurore
- GoldenEye : Au Service du Mal
- Grand Theft Auto : Chinatown Wars
- Guilty Gear Dust Strikers
- Guitar Hero : On Tour
- Guitar Hero : On Tour Decades
- Guitar Rock Tour
- Gym des Yeux : Exercer et Relaxer vos Yeux

H

- Harry Potter et la Coupe de Feu
- Harvest Moon : Frantic Farming
- Harvest Moon : L'Archipel du Soleil
- Harvest Moon DS
- Henry Hatsworth : L'Incroyable Expédition
- Heroes of Mana
- Héros de la Ligue des Justiciers
- High School Musical 3 Dance ! Nos Années Lycée
- Hitman Reborn ! DS : Fate of Heat III
- Hitman Reborn ! DS : Flame Rumble
- Hitman Reborn ! Flame Rumble X
- Hitman Reborn ! Flame Rumble XX
- Hokuto no Ken : Hokuto Shinken Denshousha no Michi

- Honeycomb Beat
- Hoshigami
- Hot Wheels : Beat That !
- Hotel Dusk : Room 215

I

- Il était une Fois
- Inazuma Eleven
- Infinite Space
- Inugamike no Ichizoku
- Iron Man
- Ivy the Kiwi ?
- Izuna 2 : The Unemployed Ninja Returns
- Izuna : The Legend of the Ninja

J

- Jackass : The Game
- Jake Hunter : Detective Chronicles
- Jake Hunter Detective Story : Memories of the Past
- Jam Sessions : Ma Guitare de Poche
- Jam with the Band
- Jam with the Band DX
- Jigsaw World : Daigekitou! Jig-Battle Heroes
- Juiced 2 : Hot Import Nights
- Jumble Madness
- Jump Super Stars
- Jump Ultimate Stars

K

- Kamen Rider : Dragon Knight
- Kanji Sonomama DS Rakubiki Jiten
- Kekkaishi : Karasumori Ayakashi Kidan
- Keroro RPG
- Ketsui Death Label
- Kim Possible : Kimmunicator
- Kingdom Hearts : 358/2 Days
- Kingdom Hearts Re:coded
- Kira Kira Pop Princess
- Kirby : Mouse Attack
- Kirby : Power Paintbrush
- Kirby Super Star Ultra
- Knights in the Nightmare
- Kung Fu Panda : Le jeu

L

- La Fée Clochette
- La Fée Clochette et le Trésor Perdu
- La Maison du Style
- La Nuit au Musée 2
- Last King of Africa
- Last Window : Le Secret de Cape West
- Le Dernier Maître de l'Air
- Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique
- Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes
- Léa Passion Patinage

- Léa Passion Vétérinaire 2
- Leçons de Cuisine - Qu'allons-nous Manger Aujourd'hui ?
- Legacy of Ys : Books I & II
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Battles
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- LEGO Ninjago : Le Jeu Vidéo
- Lego Pirates des Caraïbes : Le Jeu Vidéo
- Lego Rock Band
- Lego Star Wars : La Saga Complète
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Les Chevaliers de Baphomet : The Director's Cut
- Les Fous du Volant : Battle Party
- Les Sims 2
- Les Sims 2 : Animaux & Cie
- Les Sims 2 : Mes Petits Compagnons
- Les Sims 3
- Les Urbz : Les Sims in the City
- Let's Make a J.League Pro Soccer Club ! DS
- Lifesigns : A Coeur Ouvert
- Line Rider 2 : Unbound
- Little Red Riding Hood's Zombie BBQ
- Littlest Pet Shop Hiver
- Littlest Pet Shop Jardin
- Littlest Pet Shop Jungle
- Lock's Quest
- Looksley's Line Up
- Looney Tunes : Cartoon Concerto
- Looney Tunes : Duck Amuck
- Lost in Blue
- Lost in Blue 2
- Lost in Blue 3
- Lost Magic
- Lufia : Curse of the Sinistrals
- Luminous Arc
- Lunar : Dragon Song
- Lunar Knights
- Lupin the 3rd
- Lux-Pain

M

- Madagascar Kartz
- Madden NFL 2005
- Maestro! Jump in Music
- Magical Starsign
- Marche avec Moi : Quel est ton Rythme ?
- Mario & Luigi : Partners in Time
- Mario & Luigi : Voyage au Centre de Bowser
- Mario & Sonic Aux Jeux Olympiques
- Mario & Sonic aux Jeux Olympiques d'Hiver
- Mario Kart DS
- Mario Party DS
- Mario Slam Basketball
- Mario vs. Donkey Kong 2 : March of the Minis
- Mario vs. Donkey Kong : Le Retour des Minis !

- Mario vs. Donkey Kong : Pagaille à Mini-Land !
- Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits
- Marvel Super Hero Squad
- Marvel Trading Card Game
- Mazes of Fate
- MechAssault : Phantom War
- Mega Man Battle Network : Operate Shooting Star
- Mega Man Star Force 2 : Zerker X Ninja
- Mega Man Star Force 2 : Zerker X Saurian
- Mega Man Star Force 3 : Black Ace
- Mega Man Star Force 3 : Red Joker
- Mega Man Star Force Dragon
- Mega Man Star Force Leo
- Mega Man Star Force Pegasus
- Mega Man Zero Collection
- Mega Man ZX
- Mega Man ZX Advent
- Meteos
- Meteos Disney Magic
- Metroid Prime : Hunters
- Metroid Prime Pinball
- Miami Crisis
- Michael Jackson : The Experience
- Might & Magic : Clash of Heroes
- Mighty Flip Champs
- Mobile Suit Gundam 00
- Moi, Moche et Méchant : Minions en Folie !
- Mon Coach Personnel : J'Améliore mon Espagnol
- Monster Jam : Path of Destruction
- Monster Tale
- Moon
- Mr. Driller : Drill Till You Drop
- My Frogger Toy Trials
- My Happy Kitchen
- MySims
- MySims Kingdom
- Mystery Case Files : MillionHeir
- Mystery Dungeon : Shiren the Wanderer

N

- N+
- Namco Museum DS
- Nanashi No Game
- Nanostray
- Nanostray 2
- Naruto : Ninja Council - European Version
- Naruto : Ninja Council 2 - European Version
- Naruto : Ninja Destiny - European Version
- Naruto : Ninja Destiny II - European Version
- Naruto : Ninja Destiny III
- Naruto : Path of the Ninja
- Naruto : Path of the Ninja 2
- Naruto Shippuden : Naruto vs Sasuke
- Naruto Shippuden : Ninja Council 4
- Naruto Shippuden : Shinobi Rumble

- Naruto Shippuden Dairansen! Kage Bunshin Emaki
- Need for Speed Carbon : Own the City
- Nervous Brickdown
- New International Track & Field
- New Super Mario Bros.
- New Zealand Story Revolution
- Ninja Gaiden Dragon Sword
- Ninokuni : Shikkoku no Madoushi
- Nintendogs : Chihuahua & ses Amis
- Nintendogs : Dalmatien & ses Amis
- Nintendogs : Labrador & ses Amis
- Nintendogs : Teckel & ses Amis
- Nodame Cantabile
- Nostalgia

O

- Oendan
- Oendan 2
- Okami Den
- One Piece : Gear Spirit
- One Piece : Gigant Battle
- Ontamarama : Music Maniacs
- Orcs & Elves

P

- Pac'n Roll
- Pac-Pix
- Paint by DS
- Paint by DS : Military Vehicles
- Papier Volant
- Peggle : Dual Shot
- Petz : Ma Famille Chatons
- Phantasy Star Zero
- Phinéas et Ferb
- Phoenix Wright : Ace Attorney
- Phoenix Wright : Ace Attorney : Justice for All
- Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations
- Photo Dojo
- PictoChat
- Ping Pals
- Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde
- Pirates des Caraïbes : Le Secret du Coffre Maudit
- Point Blank
- Pokémon Dash
- Pokémon Donjon Mystère : Equipe de Secours Bleue
- Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre
- Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs du Temps
- Pokémon Ranger
- Pokémon Ranger : Nuit sur Almia
- Pokémon Ranger : Sillages de Lumière
- Pokémon Version Argent : SoulSilver
- Pokémon Version Blanche
- Pokémon Version Diamant
- Pokémon Version Noire
- Pokémon Version Or : HeartGold

- Pokémon Version Perle
- Pokémon Version Platine
- Polarium
- Poney Love
- Populous
- Power Rangers : Super Legends
- Prey the Stars
- Princess Debut : Le Bal Royal
- Princess Natasha
- Prism : Light the Way
- Professeur Layton et l'Etrange Village
- Professeur Layton et la Boîte de Pandore
- Professeur Layton et le Destin Perdu
- Programme d'Entraînement Cérébral Avancé du Dr Kawashima : Quel Age a votre Cerveau ?
- Programme d'Entraînement Cérébral du Dr Kawashima : Quel Age a votre Cerveau ?
- Project Hacker
- Project Rub
- Puyo Pop 7
- Puyo Pop Fever
- Puyo Puyo 20th Anniversary
- Puzzle Bobble Galaxy
- Puzzle Quest : Challenge of the Warlords
- Pyoro

R

- Race Driver : Create & Race
- Race Driver : GRID
- Radiant Historia
- Ragnarok Online
- Rayman
- Rayman DS
- Resident Evil : Deadly Silence
- Retro Game Challenge
- Rhapsody : A Musical Adventure
- Rhythm Paradise
- Ridge Racer DS
- Rockin' Pretty
- Rondo Of Swords
- Rooms : The Main Building
- Rosario to Vampire
- Runaway : A Twist of Fate
- Runaway : The Dream of the Turtle
- Rune Factory 2 : A Fantasy Harvest Moon
- Rune Factory 3 : A Fantasy Harvest Moon
- Rune Factory : A Fantasy Harvest Moon

S

- Safecracker : Expert en Cambriolage
- Scooby-Doo! : Qui Regarde Qui ?
- Scribblenauts
- Scurge Hive
- Secret Files 2 : Puritas Cordis
- Secret Files : Tunguska
- Sega Superstars Tennis
- Shakugan No Shana

- Shantae : Risky's Revenge
- Shin Megami Tensei : Devil Survivor
- Shin Megami Tensei : Strange Journey
- Shrek Smash n' Crash Racing
- Sideswiped
- SimCity Creator
- SimCity DS
- Skate it
- SNK vs. Capcom : Card Fighters DS
- Snood 2 : On Vacation
- So Blonde : Retour sur l'Ile
- SolatoRobo : Red the Hunter
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Sonic Chronicles : La Confrérie des Ténèbres
- Sonic Classic Collection
- Sonic Colours
- Sonic Rush
- Sonic Rush Adventure
- Soul Bubbles
- Soul of Darkness
- Space Invaders Extreme
- Space Invaders Extreme 2
- Spectrobes
- Spectrobes : Les Portes de la Galaxie
- Speed Racer : Le Jeu Vidéo
- Spider-Man 2
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Splinter Cell Chaos Theory
- Spotto!
- Star Trek : Tactical Assault
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars : Lethal Alliance
- Star Wars Episode III : La Revanche des Sith
- StarFox Command
- Steal Princess
- Sudoku Master
- Suikoden Tierkreis
- Summon Night : Twin Age
- Super Mario 64 DS
- Super Monkey Ball : Touch & Roll
- Super Princess Peach
- Super Robot Taisen K
- Super Robot Taisen L
- Super Robot Taisen OG Saga : Endless Frontier
- Super Robot Taisen OG Saga : Endless Frontier Exceed
- Super Robot Taisen W
- Super Scribblenauts : Les Enigmes de Maxwell
- Super Speed Machines
- Superman Returns
- Syberia

T

- Taiko Drum Master
- Taiko Drum Master DS 2

- Tak : The Great Juju Challenge
- Tales of Hearts
- Tales of Innocence
- Tamagotchi Connexion : Corner Shop
- Tamagotchi Connexion : Corner Shop 2
- Tamagotchi Connexion : Corner Shop 3
- Tao's Adventure : Curse of the Demon Seal
- Tecmo Bowl : Kickoff
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Arcade Attack
- The Great Giana Sisters
- The Legend of Kage 2
- The Legend of Spyro : A New Beginning
- The Legend of Zelda : Phantom Hourglass
- The Legend of Zelda : Spirit Tracks
- The Prince of Tennis : Crystal Drive
- The Prince of Tennis : Diving Smash! Side Genius
- The Prince of Tennis : Diving Smash! Side King
- The Prince of Tennis : Prince of Doubles - Girls, Be Gracious!
- The Rub Rabbits!
- The Shouboutai
- The World Ends With You
- Theme Park
- Theresia
- Time Ace
- TNA iMPACT! : Cross the Line
- To-LOVE-ru
- Tomb Raider Legend
- Tony Hawk's Downhill Jam
- Touch Detective
- Touch Detective II
- TrackMania DS
- Transformers : Autobots
- Transformers : Decepticons
- Transformers : La Guerre pour Cybertron - Autobots
- Transformers : La Guerre pour Cybertron - Decepticons
- Trauma Center : Under the Knife
- Trauma Center : Under The Knife 2
- Trioncube
- Tron Evolution
- True Swing Golf Express

U

- Ultimate Mortal Kombat
- Une pause avec... Entraînement Cérébral du Docteur Kawashima : Littéraire
- Une pause avec... Entraînement cérébral du Docteur Kawashima : Scientifique
- Une pause avec... Entraînement cérébral du Docteur Kawashima : Sudoku
- Unsolved Crimes : Affaires non Classés
- Utacchi!!

V

- Valkyrie Profile : Covenant of the Plume
- Vampire Moon : Le Mystère du Soleil Noir
- Viewtiful Joe : Double Trouble
- Viking Invasion

- Viva Piñata : Pocket Paradise

W

- Wario : Master of Disguise
- Wario Ware : Do It Yourself
- Wario Ware Touched !
- Windy Windam
- Worms : Open Warfare
- Worms : Open Warfare 2

X

- X-Men : Le Jeu Officiel
- X-Men Origins : Wolverine
- X-Scape
- Xenosaga I.II
- Xiaolin Showdown

Y

- Yakuman DS
- Yoshi Touch & Go
- Yoshi's Island DS
- Yu-Gi-Oh ! 5D's World Championship 2011 : Over the Nexus
- Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator World Championship Tournament 2009
- Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 : Reverse of Arcadia
- Yu-Gi-Oh! GX : Spirit Caller
- Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
- Yu-Gi-Oh! World Championship 2008
- Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2007

Z

- Zendoku
- Zoo Keeper
- Zoo Tycoon DS
- Zubo

007 : Quantum of Solace

© Activision / Vicarious Visions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE PISTOLET D'OR

Pour débloquer le pistolet d'or (arme qui élimine vos ennemis en 1 tir), terminez le jeu une première fois. Ensuite, rendez-vous dans l'armurerie et ouvrez la valise pour trouver le pistolet d'or.

100 Livres Classiques

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS À DÉBLOQUER

BGM Classic II

Lire le Livre des crédits.

Livre des crédits

Lire 10 livres.

42 Jeux Indémodables

© Nintendo / Agenda 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR PLUS D'ICÔNES POUR SON PROFIL

Pour obtenir plus d'icônes sur son profil, il faut terminer des jeux en Mode Mission. A chaque mission terminée, une icône se débloque. Il y en a 30 à collectionner de cette manière. Pour observer et changer votre icône de profil actuel, allez sur le Menu Principal, dans Option puis Icône.

DÉBLOQUER LES DIFFÉRENTS DESIGNS

Pour débloquer les différents designs, à chaque tranche de 5 victoires sur chaque jeu ou type de jeu, un nouveau design se débloque. Pour voir les designs à débloquer ou changer le design actuel, il faut cliquer sur le jeu, faire Options et Design.

DÉBLOQUER LES JEUX DU MODE LIBRE

Pour débloquer les jeux grisés et donc par conséquent indisponibles en Mode libre, il faut terminer la mission du jeu en Mode tampon. Vous pourrez ensuite jouer au jeu désiré.

999 : Nine Hours Nine Persons Nine Doors

© Spike / Chunsoft

+ D'INFOS FORUM

PREVIEW

Découvrez toutes les fins du jeu pour débloquer l'option Preview.

Preview A

Terminer le jeu avec la fin "Safe Ending".

Preview B

Terminer le jeu avec la fin "True Ending" ou "Coffin Ending".

REJOUER LES ÉNIGMES

Terminer le jeu une fois pour débloquer l'option "Memories of escape" qui permet de résoudre à nouveau les énigmes du jeu.

RÉSOUDRE PLUS FACILEMENT L'ÉNIGME DES CAISSES

Dans la seconde section située derrière la porte n°6, lorsque vous devez programmer le robot de tri des caisses (mini jeu type Sokoban), vous êtes limités dans votre nombre de mouvements. Pour s'affranchir de cette restriction il suffit d'échouer volontairement et d'abandonner. À chaque nouvelle tentative le nombre de mouvements autorisés sera augmenté de 1. Il suffit de répéter l'opération jusqu'à obtenir à un nombre de mouvements confortable pour résoudre l'énigme.

TOUTES LES FINS

Note : certaines fins requièrent les conditions spéciales suivantes.

1. Dans la cabine seconde classe, acceptez le marque-page de Santa.
2. Dans la cuisine, lorsque vous êtes piégé dans la chambre froide, essayez d'en savoir plus sur le Ice-9.
3. Dans la salle de contrôle, après avoir résolu le casse-tête chimique, relancez la conversation sur le Ice-9.
4. Dans la salle de contrôle, après avoir débloqué la sortie, donnez le trèfle à quatre feuilles à Clover.

Fin "Submarine"

Choisir les portes suivantes :

4, 3, 2
4, 7, 2
4, 8, 2
5, 3, 2
5, 7, 2
5, 8, 2

Fin "Axe"

Choisir les portes suivantes :
4, 7, 1 (si vous n'avez pas rempli les conditions spéciales)
4, 8, 1
5, 7, 1
5, 8, 1

Fin "Coffin" (obtenue automatiquement avec la fin True)

Choisir les portes suivantes :
4, 7, 1 (si vous avez rempli les conditions spéciales mais que vous n'avez pas encore obtenu la fin Safe)

Fin "Knife"

Choisir les portes suivantes :
4, 7, 6
4, 8, 6

Fin "Safe"

Choisir les portes suivantes :
5, 8, 6

Fin "True"

Choisir les portes suivantes :
4, 7, 1 (si vous avez rempli les conditions spéciales et que vous avez déjà obtenu la fin Safe)

A Witch Tale

© Nippon Ichi Software

+ D'INFOS FORUM

BLACKJACK

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez votre partie pour débloquer une nouvelle option sur le menu principal : le portail secret. Cette option vous permet de jouer au blackjack contre les princesses.

VRAIE FIN

Après avoir terminé le jeu une fois, sauvegardez et chargez votre partie terminée pour recommencer du début. Une fois parvenu au royaume de Florin, empruntez le chemin Résurrection et récupérez l'item Anne's Braslet. Plus tard, après être tombé dans le labyrinthe de la forêt, montez pour livrer un combat, puis suivez les directions : haut, droite, droite, haut, haut. Parlez au chapelier fou pour découvrir la bonne fin du jeu.

Ace Attorney Investigations : Miles Edgeworth

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : Turnabout visitor

Note : le jeu étant en anglais, les termes utilisés dans ce guide le sont aussi.

-Connexion logique : "Crime Scene : My Office" + "The Office Key"

Investigation 1

Examiner le pistolet
Examiner le corps
Examiner le badge de détective
Examiner le corps
Examiner les fichiers éparpillés
-Connexion logique : "Victim was a detective" + "Revolver"
Examiner le canon du révolver
Examiner la veste
Déduction : désigner l'impact de balle et présenter le révolver
Examiner l'écran de saisie du code secret
-Connexion logique : "The killer's goal" + "Wiped fingerprints"
-Connexion logique : "Signs of a struggle" + "Motive: Theft (?)"
Déduction : désigner l'impact de balle en bas à droite et présenter les Crime Scene Notes
Choisir : The order of the files
Examiner les fichiers en écriture de sang

Choisir : n'importe quelle réponse
Présenter : Stolen file à la phrase "But thanks to that, you didn't notice the bloody letters his body was hiding."
Attaquer la phrase "It's pretty obvious that Ms. Byrde snuck into your room using the master key."
Choisir : "Ask for more details"
Présenter : Secret Safe à la phrase "Her intent ? From the messed-up shelves to the wiped-down safe, I'd say thievery."

Investigation 2

Examiner le canapé
Examiner le dossier au pied du canapé
Interroger Maggey
Présenter à Maggey : Master Key
Interroger Maggey
-Connexion logique : "Master key was stolen" + "Used the master key"
Examiner la porte de droite
Déduction : désigner la poignée de porte et présenter Mr. Portsman's Office
Choisir : Prints on the doorknob
Présenter le profil de Maggey Byrde
Examiner la note sous la porte
Examiner le pied du panier de basket

Examiner la porte de gauche
Examiner la poignée de porte

Attaquer la phrase "Besides, how, may I ask, do you propose I unlocked your door and got in here?"
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : Master Key
Présenter : Maggey Byrde
Présenter : Basketball Hoop
Présenter : Note Left by Victim à la phrase "After that, I was in my room the entire time."
Présenter : Mr. Portsman's Office
Attaquer chaque phrase
-Connexion logique : "Mr. Portsman's alibi" + "Another handgun"
-Connexion logique : "Another visitor" + "Files in disarray"
Attaquer la phrase "And when Jim came to deliver some evidence to me, I was down at Criminal Affairs."
Présenter : Note Left by Victim à la phrase "He brought me two items, a gun and a pendant, that are related to yesterday's case."
Examiner les traces de sang derrière la K7 vidéo
Présenter : Stolen 0-Series File

Episode 2 : Turnabout airlines

Présenter : Travel Wallet à la phrase "...it was you, standing there, with fresh blood dripping off of the murder weapon."
Examiner le bouton
Présenter : Crime Scene Notes à la phrase "You were out to steal Mr. Hick's money, weren't you?"
Désigner l'argent

Aller à gauche vers le Lounge.

Investigation 1

Examiner le corps dans l'ascenseur
Examiner la figurine de Mr. Ifly
Examiner la poche du manteau
Examiner le corps
Déduction : désigner le collier et présenter la photo de Mr. Hicks
Examiner la tache de jus de raisin sous la statue de droite
Désigner les empreintes
-Connexion logique : "Blunt force trauma" + "Murder weapon: Mr. Ifly"
-Connexion logique : "Where was the killer?" + "Elevator"
-Connexion logique : "In the elevator with Hicks?" + "Spilled grape juice"

Attaquer la phrase "I am certain I saw Mr. Hicks enter the elevator!"
Présenter : Grape Juice Footprints à la phrase "The only person inside was that Mr. Hicks man!"
Attaquer la phrase "I was very upset when Mr. Hicks passed by my seat."
Attaquer la phrase "The movie I wanted to see would not start, so I checked my pocket watch many times."
Présenter : Sky Magazine à la phrase "My watch is set to my destination's time. I always set it when I board the plane."
Présenter : Mr. Ifly Piggy Bank

Aller à droite vers In-flight Shop.

Investigation 2

Examiner les deux valises
Examiner l'étagère avec la vitre brisée
-Connexion logique : "Murder weapon: Mr. Ifly" + "Tiny captain's hat"

Examiner l'étagère avec la vitre brisée
Deduction : Désigner l'emplacement vide et présenter Mr. Ifly Piggy Bank
-Connexion logique : "Turbulence" + "Suitcase"
Désigner les roues de la valise de gauche
Examiner les roues de la valise
Examiner le mécanisme d'ouverture de la valise

Présenter : Crime Scene Notes

Interroger Gumshoe

Aller à droite vers First Class.

Interroger Lablanc
Présenter à Lablanc : Bloody Cloth
Interroger Lablanc
Présenter : "iFly Suitcase" à la phrase "The scene of the crime was here, in this very lounge the body was discovered."
Présenter : Grape Juice Footprints
Désigner les traces de roues
Présenter : Mr. Ifly Piggy Bank à la phrase "You prepared yourself and acquired the piggy bank before the plane hit that turbulence."

Prenez la porte à gauche vers Flight Attendants' Room.

Interroger Teneiro
Présenter à Teneiro : "iFly Suitcase"
Interroger Teneiro
Désigner l'étiquette
Choisir : "the in-flight shop."
Présenter le profil de Rhoda Teneiro

Investigation 3

Examiner les valises à gauche
-Connexion logique : "Broken Glasses" + "Glass shards"
Examiner la valise ouverte
Interroger Franziska
-Connexion logique : "Profile on Franziska" + "Interpol"
Interroger Franziska

Attaquer la phrase "But the point to keep in mind is the keycard that allows the elevator to come down here."
Attaquer la phrase "Further, there is the matter of the key to the display case that held the murderous bank."
Choisir : "The body"
-Connexion logique : "Mr. Ifly piggy bank" + "Cause of death"
-Connexion logique : Weapon couldn't be found" + "A sizable weapon"
Choisir : "Don't have evidence to show"
Choisir : "Free fall"
Présenter : "Refueling in Zheng Fa"

Investigation 4

Examiner la grande caisse à gauche
Interroger Lablanc
-Connexion logique : "Smuggling" + "Valuable piece of art"
Interroger Lablanc

Examiner la statue Alif Red
Déduction : désigner l'oeil de la statue et présenter "Photo of Mr. Hicks"
Déduction : désigner le drap coincé sous la statue et présenter "Cargo from Zheng Fa"

Présenter : Borginian Cloth
Choisir : "Ms. Meele's testimony"

Attaquer la phrase "And from 5 to 6, I was, um...in the flight attendants' room all by my lonesome self."
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : "Suitcase Receipt"
Attaquer la phrase "She's the one in charge of the elevator keycard and the shop, you know."
Présenter : Alif Red Certificate à la phrase "All I'm in charge of are the attendants' room and some Borginian stuff."
Présenter : "iFly Suitcase"
Choisir : "Where the murder took place"
Présenter : Missing Cell Phone

Monter les escaliers vers Flight Attendants' Room.

Examiner le casier à droite
Examiner l'appareil photo sur le téléphone
Examiner les caisses à droite marquées d'un B
Présenter : Borginian Cloth
Désigner la caisse marquée "Bedsheets"

Episode 3 : The kidnapped turnabout

Interroger Kay

Investigation 5

Examiner la tête du Bad Badger
Examiner le truc blanc au milieu du tapis bleu
Examiner les casiers à gauche
Examiner la rangée de boîtes
Examiner la clé accrochée en haut à gauche
Examiner la photo du Badger Rally
Interroger Kay
Examiner la porte
Examiner la trappe
Examiner la poutre près de la tête du Bad Badger
-Connexion logique : "Open floor panel" + "The beam I was tied to"
Examiner la trappe
-Connexion logique : "Tiny key" + "Underground entrance"
-Connexion logique : "Underground ladder" + "Lockers"

Interroger Kay
Interroger Gumshoe

Examiner les empreintes

Interroger Blue Badger
Interroger Mike Meekins
Présenter : "Badger Photo Rally"
-Connexion logique : "Costumes" + "A 2nd Blue Badger"
-Connexion logique : "What kind of shoes?" + "Costumed escape"

Examiner les empreintes à gauche
Examiner la porte du garage
Examiner le sang
Examiner le collier
Désigner le collier et présenter Preliminary Findings

Attaquer la phrase "Not unless you're a member of law enforcement like Officer Meekins, isn't that right?"
Présenter : Preliminary Findings à la phrase "Officer Meekins ambushed the victim in this garage and killed him here with his gun!"
Présenter : Blue Badgermobile à la phrase "I also went looking for the kidnappers while selling dreams in the Blue Badgermobile, sir!"

Interroger Ema
Examiner la Badgermobile rose
Interroger Pink Badger
Interroger Oldbag
Attaquer chaque phrase

Investigation 6

Examiner le corps bleu
Présenter : Mr. Deacon's Murder Notes
Examiner l'estrade
-Connexion logique : "Why is there no blood?" + "Victim was kidnapper?"
Interroger Ema

Présenter : Victim's Costume à la phrase "As I was resting, I happened to glance over and I saw two men facing each other in that area."

Investigation 7

-Connexion logique : "Stage was packed up" + "In the shadow of the stage"
Examiner le corps rouge

Présenter : Mr. Deacon's Murder Notes à la phrase "And when the victim finally showed, he shot him from on high!"
Choisir : "The killer's & victim's locations"
Présenter : Blue Badgermobile à la phrase "Then, he used the car to move the body to the garage in the Wild, Wild West Area."
Désigner les roues

Interroger Amano
Interroger Lauren
Choisir : "Kidnapper's Hideout"
Interroger Blue Officer

Investigation 8

Examiner l'épée cassée
Examiner la porte
Examiner la poignée
Examiner les bouts de costume
Examiner les chaises
Examiner l'une des chaises
Examiner les tasses
-Connexion logique : "Folding chairs" + "3 cups"

-Connexion logique : "Broken prop sword" + "The door leading outside"
Interroger Proto Badger
Présenter : Box with Head
-Connexion logique : "Unaccounted for Bad Badger" + "Costume pieces"
Examiner la main droite
Déduction : désigner la main droite et présenter la Blue Badger Bible

Examiner la nuque
Attaquer la phrase "...Mr. Deacon turned on me, and tried to kill me!"
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : Mr. Deacon's Pendant
Présenter : Ms. Paups's Pendant
Présenter : Colin Devorae Dossier
Désigner le mot "Daughter"
Présenter : Stolen Costumes à la phrase "And the two of them made good use of their meetings to plan this little kidnapping."
Présenter le profil de Lance Amano
Attaquer la phrase "I made my escape and ran away from that room as fast as I could."
Présenter : Broken Prop Sword à la phrase "The door leading outside was locked tight, so I ahd to use the underground passageway."
Présenter : Love Letter
Attaquer la phrase "But that Badger pointed his gun at me, aiming to shoot me dead!"
Présenter : Colin Devorae Dossier à la phrase "But that Badger pointed the gun in his left hand at me, aiming to shoot me dead!"
Choisir : "Both are correct"
Présenter : Bad Badger's Head
Désigner Proto Badger
Présenter : Missing Model Gun
Attaquer la phrase "He had tied Mr. Deacon securely to the beam in the room next door."
Attaquer la phrase "The captive had a Bad Badger's head on, so I'm absolutely sure it was Mr. Deacon"
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : Bad Badger's Head
Choisir : "Miles Edgeworth"
Examiner l'impact de balle
Examiner le révolver
Examiner le trou dans la tête
Attaquer la phrase "Make no mistake. There are fingerprints on that murderous gun."
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : Victim's Costume
Présenter : Victim's Costume
Désigner l'impact de balle
Désigner la maison hantée
Présenter : Mirror Fragments

Désigner la pastille verte

Investigation 9

Examiner la figurine du Bad Badger
Présenter : Broken Prop Sword
Choisir : "Test with Luminol"
Déduction : désigner la main gauche et présenter l'épée cassée
Présenter : Missing Model Gun
Déduction : désigner la ceinture et présenter la Blue Badger Bible
Examiner le miroir

Connexion logique : "Blue Badger in reverse" + "Mirror shards"
Présenter : Gatewater Land Pamphlet
Choisir : "Move the mirror-wall"
Désigner la zone derrière le miroir
Désigner la zone la plus à gauche
Présenter : "Victim's Costume"

Episode 4 : Turnabout reminiscence

Interroger VonKarma
Interroger Gumshoe
Interroger Yew
Interroger Badd

Investigation 1

Examiner la fenêtre de droite
Examiner la table
Examiner la télévision
Examiner les deux corps
Examiner le pistolet
Examiner le couteau
Examiner les sacs tachés de sang
Examiner la main gauche de Faraday
Examiner la poche de Faraday
Examiner la blessure de Faraday
Examiner la blessure de Rell
-Connexion logique : "Ink stain" + "Fountain pen in pocket"
-Connexion logique : "Neat and tidy table" + "Plastic bags strewn about"
Déduction : désigner la main droite de Faraday et présenter Mr. Faraday's Fountain Pen

Attaquer la phrase "And Mr. Rell, while on the brink of death, stole Mr. Faraday's knife and stabbed him."
Présenter : Det. Gumshoe's Testimony à la phrase "They struggled, and Mr. Rell used the last of his strength to counterattack Mr. Faraday."
Choisir : "Yes, something is off."
Présenter : Crime Scene Notes
Choisir : "The order the bodies fell"
Attaquer la phrase "...which indicates that they attacked each other at the same time."
Présenter : Handgun à la phrase "That fact indicates that they attacked each other at the same time from close range."
Choisir : "Neither man"
Présenter : Plastic Bag
Choisir : "Motive for the murders"
Attaquer la phrase "Well? How's that for the 'perfect explanation?'"
Choisir : "Raise an objection"
Choisir : "Motive for killing Mr. Rell"
Présenter : KG-8 Incident Overview à la phrase "There's no one out there with a motive to kill both Mr. Faraday and Mr. Rell."
Interroger Yew
Présenter à Yew : KG-8 Incident Overview
Choisir : "Through the victim"
Interroger Yew

Interroger Yew
Interroger Gumshoe
Présenter à Gumshoe : Det. Gumshoe's Testimony

Aller à gauche vers le Hallway.

Investigation 2

Examiner le distributeur
Interroger le juge
Examiner la fenêtre
Examiner la baudruche rose
Examiner la plante
Examiner l'empreinte de main
Examiner les traces de gâteau
Interroger Badd
Choisir : "Time he heard the gunshot"
-Connexion logique : "Pink piece of trash" + "Windowsill cactus"
-Connexion logique : "Swiss roll crumbs" + "Vending machine"
Examiner le distributeur
Déduction : désigner le prix des Swiss Rolls et présenter Annual Bonus Envelope

Présenter : Det. Gumshoe's Fingerprints à la phrase "But when I was about to exit the restroom, he had completely disappeared!"
Attaquer la phrase "However, that doesn't mean that the Detective was sitting there when I looked!"
Présenter : Det. Badd's Testimony à la phrase "Let's see...I looked into that hallway about 20 minutes before we were to reconvene."
Présenter : Balloon Piece
Attaquer la phrase "From that time on, until I heard the gunshot, I was in that hallway the whole time!"
Présenter : Det. Gumshoe's Fingerprints à la phrase "And until I heard the gunshot, I didn't take a single step away from the Lobby No. 2 door."
Présenter : Swiss Roll
Interroger Kay
Présenter à Kay : Swiss Roll
Interroger Kay
Présenter : Promise Notebook

Interroger Badd
Examiner la preuve à gauche
Examiner le pistolet
Examiner le couteau
Examiner l'agenda électronic de Faraday
Présenter : Yatagarasu's Key
Examiner la partie inférieur de la clé
Examiner le dossier
Interroger Badd
Présenter à Badd : Yatagarasu's Key
Interroger Badd
Attaquer la phrase "...I heard the gunshot...right before the trial was about to reconvene."
Présenter : Balloon Piece à la phrase "...I didn't hear any other strange sounds...until that gunshot..."
-Connexion logique : "Lobby No. 2 window" + "Dissipating the smell"
-Connexion logique : "Open windows" + "Very loud television"
-Connexion logique : "Missing evidence" + "Gunshot could be heard"

Investigation 3

Examiner le magnétoscope
Déduction : désigner la fenêtre ouverte et présenter Surveillance Video
Choisir : "When the crime took place"

Attaquer chaque phrase
Présenter : Surveillance Video
Choisir : "The window was open."
Présenter le profil de "Calisto Yew"
Présenter : Ms. Yew's Perfume à la phrase "You argue that the window was opened, however, do you have proof it was I who did that?"
Attaquer la phrase "After all, I don't even know where the knife that was used to kill him came from."
Présenter : Yatagarasu's Key à la phrase "There was a key in his evidence bag, but you can't kill anyone with a simple key!"
Présenter : Yatagarasu
Présenter : Swiss Roll

Episode 5 : Turnabout ablaze

Examiner la table
Interroger Steel Samurai

Investigation 1

Examiner le corps
Examiner le couteau
Examiner la poche
Examiner le bouton sur la clé
Examiner la statue d'or
Examiner le mur de rangement de couteaux
Examiner le papillon peint sur le mur
-Connexion logique : "Motif of knife handle" + "Butterfly of Babahl"
Interroger Franziska
-Connexion logique : "Franziska's return" + "Stealing of secret"
Interroger Franziska
Examiner le coffre fort
Interroger Palaeno
-Connexion logique : "Key used at Embassy" + "Locked safe"
Examiner le papier coincé
Choisir : "It has two compartments"
Déduction : désigner la serrure à gauche et présenter Yatagarasu's Key
Examiner la lame
Déduction : désigner le dossier et présenter Cohdopian Paper Document

Attaquer la phrase "Futhermore, this girl claims to be the Yatagarasu."
Présenter : Yatagarasu's Key à la phrase "She wanted to steal documents regarding smuggling, so she killed Mr. Coachen for the key."
Présenter : Babahlese Knife à la phrase "The knife with the butterfly handle is the murder weapon, which the killer was holding."
Examiner le milieu du couteau
Examiner la marque en bas de la lame
Présenter : Embassy Guide

Interroger Franziska
Interroger Palaeno
Interroger Badd

Investigation 2

Examiner le mur de rangement des couteaux

Examiner les couteaux
Examiner la photo sur le bureau
Examiner la fenêtre à droite
Examiner le corps
Examiner l'épée
Examiner la main droite
Examiner le masque
Examiner la statue Allebahst's Primidux
Présenter : Photo with Steel Samurai
Interroger Larry
Examiner le mur de rangement des couteaux
Déduction : désigner la lance et présenter Steel Samurai's Autograph
Interroger Pink Princess
Interroger Oldbag
Présenter à Oldbag : Lady's Undershirt
Interroger Oldbag
-Connexion logique : "Used the fireplace" + "Smoke from chimney"
-Connexion logique : "Undershirt from next door" + "Shared chimney"

Attaquer la phrase "So then, I wanted to play Santa and decided to give it a try."
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : Ex-Security Lady
Présenter : Stand-In Request
Présenter : Letter from a Stalker à la phrase "But why would I ever put myself through so much humiliation on purpose!?"
Désigner le nom
Présenter : Steel Samurai's Autograph
Attaquer la phrase "Beside him was the Samurai Sword... glittering red, and offering up the scent of blood."
Présenter : Samurai Spear à la phrase "I suspect he beat the victim to death with that thing."
Attaquer la phrase "We searched the Embassy, top to bottom, but the victim's blood is only on that weapon."
Choisir : "Raise an objection"
Présenter : Allebahst's Primidux Statue
Examiner le bas de la statue

Interroger Partner
Interroger Gumshoe
Interroger Palaeno
Présenter à Palaeno : Allebahst's Primidux Statue

Aller en bas vers Theatrum Neutralis: Lobby.
Aller à gauche vers Rose Garden.

Investigation 3

Examiner le bassin
Examiner la statue d'homme
Examiner la statue de femme
Interroger Lang
Désigner la statue d'homme
Désigner la statue de femme
Désigner la main gauche qui est levée

Aller en bas vers Theatrum Neutralis: Lobby.
Aller à droite vers Open-Air Stage.
Passer la porte à droite vers Babahlese Embassy: Office.

Investigation 4

Examiner le bureau à gauche
Examiner le flacon d'encre
Interroger Palaeno
Examiner le bureau
Examiner la petite salle
Déduction : désigner le morceau de papier et présenter DeMasque II's Note
Interroger Palaeno
Examiner l'horloge à droite
Examiner les flammes vertes
Présenter : Sillhouette Lantern
Présenter : Babahlese Ink
Présenter : Counterfeit Bills
Interroger Gumshoe
-Connexion logique : "Connected fireplaces" + "Bilateral symmetry"
Déduction : désigner le stock de bois et présenter Amb. Palaeno's Testimony
-Connexion logique : "Missing ashes" + "Revolving fireplace used?"
-Connexion logique : "Shih-na's location" + "Escaped through revolving fireplace"

Présenter : Shih-na
Présenter : Photo of Yatagarasu
Présenter : Revolving Fireplace Wall à la phrase "Although I was in the next room, I was unable to catch a glimpse of the Yatagarasu.
Présenter : Revolving Fireplace Wall
Présenter : Counterfeit Bills à la phrase "...and we found not a single suspicious thing in Mr. Coachen's office."
Présenter : Wire
Désigner la salle avec le point vert
Choisir : Coat
Présenter : Babahlese Ink
Choisir : Burn the coat
Présenter : Ms. Yew's Perfume
Choisir : Neither person
Présenter : Babahlese Knife Handle

Désigner le drapeau
Présenter : Babahl's Primidux Statue à la phrase "Somehow, these two objects were able to penetrate the two countries' impenetrable security."
Présenter : Photo of Yatagarasu
Présenter : Allebahst's Primidux Statue
Attaquer la phrase "After all the preparations were in place, I was called back by Ambassador Alba to his office."
Attaquer la phrase "When I arrived, Ambassador Alba was watering the flowers on the windowsill."
Présenter : Passionflowers à la phrase "There were four large passionflowers in full bloom in the flower box."
Examiner : Flower
Présenter : Hair Sticks
Désigner l'arbalète
Attaquer la phrase "So Babahl's statue was draped in the Yatagarasu's clothes, and then shot over here?"
Attaquer la phrase "Even if you fired the arrows from this side, they wouldn't go far with a statue tied to them!"
Présenter : Wire à la phrase "If it wasn't a statue that was tied to the arrows, then waht did the crossbow launch...?"
Choisir : "Rotary motion"
Désigner le ventilateur au plafond
Présenter : Crossbow Arrows
Présenter : Allebahst's Primidux Statue
Examiner la tête
Choisir : "Use the trump card"

Désigner la main droite
Examiner le sang derrière la carte
Désigner la poche de l'homme en noir
Désigner la médaille

Investigation 5

Examiner l'image à gauche
Examiner la fleur jaune
Déduction : désigner la fleur et présenter Allebahstian Knife
-Connexion logique : "Coachen's counterfeiting op." + "Renovations"
Choisir : "Quercus Alba"
-Connexion logique : "Agitated Alba" + "Motive to kill Coachen"
Désigner : "Theatrum Neutralis"
Choisir : "5:23"
Examiner le chariot

Attaquer la phrase "Under your hypothetical scenario, Mr. Coachen and I were fellow smugglers."
Présenter : DeMasque II's Note à la phrase "In that case, what motive would I have had to kill my co-conspirator?"
Présenter : Commemorative Photo à la phrase "THe last time I met with Mr. Coachen was here at the Theatrum Neutralis."
Présenter : Pushcart à la phrase "There is no way for me to have transported his body from the tehater to Babahl!"
Présenter : Notes on Coachen's Body
Examiner le sang à l'intérieur
Attaquer chaque phrase
Choisir : "bilateral symmetry."
Désigner le côté droit du mur, là où devrait se trouver le bassin de Babahl
Présenter : Fires in Babahl
Présenter : Fountain Spouts
Présenter : Pick
Présenter : Allebahstian Knife

Attaquer la phrase "I do remember the contents of the show very well, though. Is that proof enough for you?"
Présenter : Samurai Spear à la phrase "One of the scenes was of his never-before-seen "Early Summer Rain Jab" move."
Choisir : "You saw it."
Présenter : Pushcart
-Connexion logique : "Samurai Dogs" + "Body in the pushcart"
-Connexion logique : "Rising Sun Dogs" + "Samurai Dogs were removed"
Examiner le point rouge
Présenter : Quercus Alba
Présenter : Amb. Alba's Wound
Présenter : Yatagarasu's Key

PERSONNAGES CACHÉS

Première affaire

Dans le couloir, derrière les barrières, on peut parler à Witson Payne (Victor Boulay), le procureur des premières affaires dans les Phoenix Wright et dans Apollo Justice.

Deuxième affaire

Dans l'aéroport, on peut parler à Sal Manella (Sal Monello), le producteur du Samouraï d'Acier.

Troisième affaire

A l'entrée du parc, sur la rivière, on peut apercevoir Phoenix Wright, Maya Fey et Pearl Fey sur un bateau.

Quatrième affaire

Lorsqu'on examine la chaise du Juge, Edgeworth (Hunter) dit avoir fait un rêve où un Juge géant l'écrasait avec son maillet. Phoenix fait le même rêve dans la première affaire de Justice For All.

Cinquième affaire

Dès le début de l'affaire, on peut parler à Lotta Hart (Eva Cozésouci) dans le coin supérieur droit de la pièce. C'est aussi elle qui à pris la photo du Yatagarasu survolant l'ambassade.

Actionloop

© Nintendo / Mitchell Corporation 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TILE SET BONUS POUR POLARIUM ADVANCE

Insérez le jeu Polarium Advance dans une DS avec le jeu Actionloop pour débloquer encore plus de contenu.

JEU DES CRÉDITS

Achevez complètement les modes Challenge, Quest ou Puzzle.

DIFFICULTÉ HARD (MODE CHALLENGE)

Terminer le mode Challenge en Normal.

DIFFICULTÉ SPÉCIALE (MODE CHALLENGE)

Terminer le jeu en mode Quest ou Checkmate.

Advance Wars : Dark Conflict

© Nintendo / Intelligent Systems 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CO

Caulder	Terminer la mission 26
Forthsythe	Terminer la mission 14
Gage	Terminer la mission 13
Greyfield	Terminer la mission 21
Penny	Terminer la mission 24
Tabitha	Terminer la mission 25
Tasha	Terminer la mission 12
Waylon	Terminer la mission 20

LES MÉDAILLES

Cartes	Terminez 150 maps
Nids	Détruisez 10 nids
Rang S	50 Rangs S en mode Campagne
Wi-Fi	50 combats en Wi-Fi

Advance Wars : Dual Strike

© Nintendo / Intelligent Systems 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAPS SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir des maps supplémentaires ainsi que des fonds d'écran, lancez le jeu en ayant inséré la cartouche d'Advance Wars 1 ou 2 dans le port GBA de la DS.

CARTE SPÉCIALE

Sur l'écran de création de carte, maintenez L et R pendant que vous sélectionnez ce même mode, et vous obtiendrez une map spéciale sur laquelle est inscrit en grosses lettres : "Advance Wars".

LES FORCES ÉTOILES

Une fois que vous aurez terminé la campagne en normal, vous pourrez utiliser n'importe laquelle des trois Forces étoiles relatives à tout personnage ayant un rang supérieur à 1.

CO SUPPLÉMENTAIRES

Terminez la campagne solo en mode Difficile pour débloquer deux nouveaux CO : **Mistwalker** et **Ame de Hachi**, ainsi que **Von Bolt** à acheter pour 5000 points. Pour les autres, vous devez les acheter chez Hachi une fois la mission indiquée terminée en mode Normal.

Adder	Mission : Means to an End ; Prix : 1000 points
Flak	Mission : Means to an End ; Prix : 1000 points
Grimm	Mission : Crystal Calamity ; Prix : 600 points
Hachi	Mission : Means to an End ; Prix : 2000 points
Hawke	Mission : Means to an End ; Prix : 1000 points
Javier	Mission : Crystal Calamity ; Prix : 600 points
Jugger	Mission : Means to an End ; Prix : 3000 points
Kindle	Mission : Means to an End ; Prix : 4000 points
Koal	Mission : Means to an End ; Prix : 3500 points
Lash	Mission : Means to an End ; Prix : 1000 points
Nell	Mission : Means to an End ; Prix : 2000 points
Sasha	Mission : Crystal Calamity ; Prix : 600 points

MISSIONS BONUS

Mission 11
A la mission 10, capturez la ville à l'est du GQ.

Mission 14
A la mission 13, capturez la ville dans le coin nord-est.

Mission 17
Trouvez la carte "Snowy Hunters" à la mission 16. Elle est cachée dans la ville au sud-est, sur la petite île où se trouve la tour de communication.

BONUS DE FIN

Dernier fond d'écran
Obtenez 300 médailles

Galerie
Terminez la campagne solo en Normal, puis achetez la galerie chez Hachi pour 2000 points.

Sound Test
Terminez la campagne solo en Normal, puis achetez le Sound Test chez Hachi.

MODE CHAMPION

Remportez les challenges "argent", "temps" et "tour" du mode Survie pour débloquer le mode Champion Survie.

MODE COMBAT DIFFICILE

Terminez le mode Combat une première fois pour accéder au niveau Difficile.

NOUVELLES TENUES

Lorsqu'un CO atteint le niveau 10, vous pouvez lui acheter une nouvelle tenue chez Hachi.

Age of Empires : Mythologies

© THQ / Griptonite Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HÉROS

Une fois débloqués, ces héros deviennent disponibles à l'achat.

Ladon le Lamia

Terminer la compagne grecque.

Setekh

Terminer la campagne égyptienne.

Narfi, fils de Loki.

Terminer la campagne nordique.

MODE DIFFICILE

Terminer tous les scénarios de la campagne (grecque, égyptienne et nordique).

Age of Empires : The Age of Kings

© THQ / Backbone Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES MAPS

Voici la liste des cartes que vous pourrez débloquer en mode Empire Map si vous les achetez dans la section bonus.

Agincourt	250 points
Archipelago Large	200 points
Asia Major	300 points
Bridges Large	100 points
Castles	150 points
France	100 points
Hannibal's Crossing	250 points
Hastings	250 points
Khyber Pass	250 points
King of the Mountain	300 points
Outremer	150 points
Skirmish- Desert	250 points
Skirmish- Plains	250 points
Swamplands	150 points
Valley	100 points

TOUTES LES UNITÉS

Voici la liste des unités que vous pourrez acheter dans la section bonus.

Dark Ram	150 points
Dopple-handers	100 points
Genoese Crossbowmen	100 points
Knights of the Round Table	200 points
Mons Meg	150 points
Swiss Pikemen	100 points
War Wolf	150 points
Welsh Bowmen	100 points

RESSUSCITER

Pendant votre partie, si votre héros est malencontreusement mort, vous pouvez attendre jusque l'Age Des Châteaux et construire un église. Au tour d'après, cliquez sur votre église pour voir le message "Renaître Héros"(750 nr/750po). Si vous en avez les moyens, faites-le et au tour d'après, vous aurez votre Héros ressuscité.

AiRace : Tunnel

© Qubic Games 2010

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES AVIONS

Avions de classe II

Delta 21 (Vought F4U Corsair)

Terminer le parcours V en mode Championnat de classe I.

Fatboy (Brewster F2A Buffalo)

Terminer le parcours V en mode Championnat de classe I.

Sky Warrior (Supermarine Spitfire)

Terminer le parcours V en mode Championnat de classe I.

Avions de classe III

Guardian (Mikoyan-Gurevich MiG-17 Fresco)

Terminer le parcours VI en mode Championnat de classe II.

Interceptor (Messerschmitt Me-262)

Terminer le parcours VI en mode Championnat de classe II.

Razor (Yakovlev Yak-17 Feather)

Terminer le parcours VI en mode Championnat de classe II.

TOUS LES PARCOURS

Amazon River (à l'envers)

Terminer le parcours III en mode Championnat de classe I.

City Streets

Terminer le parcours I en mode Championnat de classe I.

City Streets (à l'envers)

Terminer le parcours I en mode Championnat de classe III.

Great Canyon

Terminer le parcours I en mode Championnat de classe II.

Great Canyon (à l'envers)

Terminer le parcours VI en mode Championnat de classe II.

Hangars

Terminer le parcours V en mode Championnat de classe I.

Hangars (à l'envers)

Terminer le parcours II en mode Championnat de classe III.

Land Of The Ice

Terminer le parcours II en mode Championnat de classe I.

Land Of The Ice (à l'envers)

Terminer le parcours II en mode Championnat de classe II.

Storm Drains (à l'envers)

Terminer le parcours IV en mode Championnat de classe I.

Alex Rider : Stormbreaker

© THQ / Altron 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Entrez ces mots de passe sur le menu principal.

JESSICA PARKER

Vous permet d'acheter la Ceinture Noire.

RENATO CELANI

Vous permet d'acheter le Fugu.

SARYL HIRSCH

Vous permet d'acheter les Lunettes noires.

VICTORIA PARR

Vous permet d'acheter le Badge M16.

4298359

Vous permet d'acheter tout à moitié prix.

5204025

Gagner 10 000 points.

6894098

Le changement de tenues est ajouté au mode Secrets.

6943059

Vous permet d'acheter le Disque 6 après avoir terminé le jeu.

9603717

La Galerie est ajoutée au mode Secrets.

9785711

Vous permet de choisir le niveau Difficile.

Alexandra Ledermann

© Ubisoft / Lexis Numérique 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIGURES DE DRESSAGE

Voici les lettres à tracer avec le stylet lorsque vous participez aux épreuves de dressage. Ces lettres apparaissent sur les panneaux lorsque vous aurez consulté les livres associés dans la bibliothèque.

Pas : S
Trot : O
Galop : G
Piaffer : Z
Ch. de pied en l'air : V

All Kamen Rider : Rider Generation

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER KAMEN RIDER FOURZE

Entrer le mot de passe : X2F8-4V75-563H-7833

NIVEAUX SECRETS

Niveau secret du monde 1-5

Entrer le mot de passe : 5724-DU87-52W4-VL64

Niveau secret du monde 1-6

Entrer le mot de passe : 25ZP-4X2X-5RF5-AK6U

Niveau secret du monde 2-5

Entrer le mot de passe : 37KL-T5EK-F654-S8S5

Niveau secret du monde 2-6

Entrer le mot de passe : W5AM-92RD-BJ38-CUUB

Niveau secret du monde 3-5

Entrer le mot de passe : 5PCF-7GAU-V3HT-C5FR

Niveau secret du monde 3-6

Entrer le mot de passe : 42HP-F2J6-XY8Y-Q7AD

Niveau secret du monde 4-5

Entrer le mot de passe : 3B97-9H3X-CTBK-4856

Niveau secret du monde 4-6

Entrer le mot de passe : 69TR-XX79-M4HV-4BG7

Niveau secret du monde 5-5

Entrer le mot de passe : 765P-XR45-Z482-QCCQ

Niveau secret du monde 5-6

Entrer le mot de passe : `97CD-2X2G-8YT2-6LDK`

Alvin and The Chipmunks : The Squeakquel

© Majesco / ImaginEngine

+ D'INFOS FORUM

MODE EXPERT

Terminer le jeu en mode Normal.

Animal Crossing : Wild World

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CALENDRIER

Evénements réguliers se déroulant sur une journée

Marché aux puces : 1er samedi de chaque mois (sauf en janvier et en août). => Négociez les meubles de vos voisins.
Tournoi de pêche : Un dimanche sur trois (de 12h à 18h).
Jour Tralalère : Un samedi sur deux lors des mois impairs. => Choisissez la personne qui créera le nouvel hymne de la ville.
Jour de l'amitié : Un dimanche sur quatre, un mois sur deux.
Insectofari : Troisième dimanche de juin, juillet, août et septembre (de 12h à 18h).
Compte à rebour du jour de l'an : 31 décembre jusqu'au premier.

Evénements spéciaux se déroulant sur une semaine

Nuits phare : la deuxième semaine de février, du lundi au dimanche. => Concours de décoration lumineuse sur les maisons.
Festival floral : Deuxième semaine d'avril, du lundi au dimanche. => Le jardin le plus fleuri.
Feux d'artifice : Tous les samedi d'août, de 19h à minuit.
Fête du chêne : Deuxième semaine d'octobre, du lundi au dimanche.

RÉCUPÉRATION D'OBJETS

Allez parler régulièrement à Chausset (le gardien de gauche aux portes de la ville). Regardez les objets trouvés ramenés par les habitants et servez-vous. Une autre façon consiste aussi à passer une fois par jour à la poubelle verte de la mairie. Vos voisins jettent parfois (en sus de vos cadeaux) certains objets de valeur.

AVOIR DE LA MUSIQUE

Pour avoir des musiques à écouter chez soi, il faut aller parler à Kéké. Ce dernier se produit tous les samedi soir au Perchoir (le café du musée) de 19h30 à minuit. Attention il ne reçoit les requêtes qu'après 20h00. A la fin de son show, si vous lui parlez, il vous remettra gratuitement une "cassette" du morceau qu'il a joué. Pour faire une requête, il vous faut le titre précis de la chanson. Pour cela, n'hésitez pas à "regarder" ce qu'écoutent vos voisins, ou bien reportez-vous à l'impressionnante liste ci-dessous. Le concert de Kéké est aussi la façon de pouvoir admirer le "générique" du jeu.

Liste des chansons de Kéké :
Agent Kéké
Ukulélé Kéké

Kéké café
Tovaritch Kéké
Dj Kéké
Vie de forêt
Kéké route 66
Je vous aime
Kéké l'empereur
Aria de Kéké
Ballade de Kéké
Kéké blues
Bossa de Kéké
Calypso de Kéké
Cheb Kéké
Chorale de Kéké
El Condor Kéké
Country Kéké
Kéké R&B
Drum & bass Kéké
Requiem de Kéké
Kéké Dixie
Etude de Kéké
Virelai Kéké
Folk Kéké
Fusion Kéké
Gumbo Kéké
Jazz de Kéké
Complainte Kéké
Romance Kéké
Berceuse de Kéké
Mambo de Kéké
Kéké marathon
Marche de Kéké
Kéké métal
Ragtime Kéké
Rally Kéké
Reggae de Kéké
Rock Kéké
Rockabily Kéké
Ali Farka Kéké
Salsa de Kéké
Samba de Kéké
Ska Kéké
Rengaine de Kéké
Soul de Kéké
Kéké Balaïka
Swing de Kéké
Tango de Kéké
Technopop Kéké
Valse de Kéké
Far West Kéké
Kéké King
Kéké le verni
Chant marin
Chant montagnard
M. Kéké

Chez moi
Napolitaine
Moi et juste moi
Réfléchir
Bouge avec Kéké
Señor Kéké
Kéké soul
La pente
Kéké à la plage
Le Kéké funk
Limite
n jours plus tôt

LES TROPHÉES

Trophée Insecte
Capturez le plus gros insecte durant le concours d'insectes. Celui-ci a lieu le 3ème dimanche de juin à septembre, de midi à 18h.

Trophée Poisson
Attrapez le plus gros poisson au concours de pêche. Celui-ci a lieu le 3ème dimanche de janvier, mars, mai, novembre et décembre, de midi à 18h.

Trophée Fleur
Créez le plus beau jardin durant la fête des fleurs. Celle-ci a lieu la deuxième semaine d'avril.

LES DONATIONS

Voici quels sont les items que vous pourrez gagner si vous faites quelques donations à la ville voisine.

10 000	Plume verte
200 000	Plume bleue
500 000	Plume jaune
800 000	Plume rouge
1 100 000	Plume violette
1 400 000	Plume blanche
6 400 000	Plume arc-en-ciel

LES OBJETS D'OR

Hache d'or

Obtenez-la auprès de Pascal en échange d'une Coquille Saint-Jacques.

Filet d'or

Capturez chaque type d'insecte au moins une fois.

Canne à pêche d'or

Pêchez chaque type de poisson au moins une fois.

Pelle d'or

Enterrez une pelle normale dans le sol (avec une autre pelle), puis déterrez-la un jour plus tard. Elle sera devenue dorée.

Lance-pierre d'or

Envoyez 15 objets vers le ciel.

Canette d'or / Arrosoir d'or

Occupez-vous parfaitement de l'environnement pendant 16 jours pour que Ophélie ou Elisabec vous remette cet objet.

COQUILLAGES INFINIS

Un moyen de se faire de l'argent consiste à revendre les coquillages trouvés sur la plage à Tom Nook, puis à sauvegarder, quitter la partie et recommencer indéfiniment.

Clypéastre = 60 clo
Conche = 350 clo
Corail = 250 clo
Escargot de mer = 90 clo
Huître perlière = 1200 clo
Peigne de venus = 150 clo
Porcelaine = 30 clo
Saint-Jacques = 450 clo

LA PIERRE MAGIQUE

Tous les jours une des pierres de votre village devient, de manière aléatoire, une pierre magique. Si vous lui tapez dessus avec votre pelle des sacs de clochettes en sortiront.

L'ARBRE À CLOCHETTE

A l'aide de la pelle dorée enterrez un sac de 100 clochettes et arrosez-le bien pour avoir un arbre à clochette. Si vous enterrez un sac de 10 000 clochettes vous pourriez avoir un arbre qui fournit trois sacs de 30 000 clochettes. Mais attention la pousse des arbres à clochettes est, comme pour les autres arbres, parfois aléatoire.

FRUITS DIFFÉRENTS

Pour avoir des fruits différents de votre cartouche (sachant que ces derniers valent 5 fois plus chez Tom Nook), deux solutions s'offrent à vous. Soit vous visitez d'autres villages en mode wi-fi et demandez à vos amis quelques exemplaires des leurs, soit vous envoyez vos fruits à vos voisins (écrivez "Tiens un fruit." sur la lettre). Peut-être que ces derniers vous enverront un fruits différents par le biais du courrier. Ensuite n'oubliez pas d'en planter plusieurs pour être sûr qu'ils prennent bien. Pour les noix de coco, ces dernières échouent sur la plage. Allez régulièrement vérifier ce que la mer vous a apporté. Les noix de coco se plantent bien sûr dans le sable.

CHANGER DE LIT

Si vous en avez assez du lit où dorment vos personnages quand vous ne les utilisez pas, voici comment le changer. Il suffit d'avoir sur soi un autre lit, vous vous mettez en face de celui par défaut. Appuyez sur A, et sélectionnez celui dans votre inventaire. Et voilà, le tour est joué.

GARDEZ LE NEZ EN L'AIR

Souvent il se passe des choses dans le ciel. Lorsqu'un cadeau passe, mettez-vous dessous et tirez avec votre lance-pierre. Afin d'être sûr de ne pas le rater, assurez-vous que le ballon-cadeau est bien au milieu de votre écran, car votre lance-pierre tirera toujours à cet endroit. Il faut savoir que chaque passage d'un ballon entraîne un bruit de vent particulier. Tendez l'oreille.

SECOUEZ LES ARBRES

Il n'y a pas que des fruits qui se cachent dans les arbres, mais aussi des clochettes et plus rarement des objets. N'hésitez pas à les secouer. Cependant gare aux ruches d'abeilles. Si vous êtes poursuivi, essayez de rentrer dans une maison. Sinon vous êtes bon pour vous acheter du baume chez Tom Nook. Pensez a en avoir toujours d'avance dans votre commode, car une fois piqué et défiguré, les habitants hésiteront à vous parler. Si vous n'avez pas de baume et que Nook est fermé, alors quittez la partie pour que votre personnage "dorme". A son réveil il sera guéri. Autre chose à savoir, si vous avez souscrit à l'assurance de Lionel, vous toucherez 100 clochettes à chaque piqûre.

TOUS LES INSECTES

Voici un petit catalogue afin de savoir où et quand on peut trouver chaque insecte, ainsi que leurs prix chez Tom Nook :

Papillon commun
Prix : 90 clo
Lieu : Près des fleurs
Disponibilité : Mars-septembre Matin-midi

Brocatelle d'or
Prix : 90 clo.
Lieu : Près des fleurs.
Disponibilité : Mars-septembre Matin-midi

Machaon
Prix : 160 clo.
Lieu : Près des fleurs rouges et roses.
Disponibilité : Mars-septembre Matin-midi

Papillon Paon
Prix : 220 clo
Lieu : Près des fleurs bleues, violettes et noires.
Disponibilité : Mars-septembre Matin-midi

Monarque
Prix : 140 clo
Lieu : Près des fleurs
Disponibilité : Septembre-novembre

Empereur
Prix : 2500 clo
Lieu : Près des fleurs 'rare)
Disponibilité : Juin-septembre Midi

Agrias
Prix : 3000 clo
Lieu : Près des fleurs (rare)
Disponibilité : Juin-septembre Midi

Ornithoptère
Prix : 3000 clo
Lieu : Près des fleurs (rare)
Disponibilité : Juin-septembre Midi

Cécropia
Prix : 60 clo
Lieu : Près des lumières extérieures
Disponibilité : Mai-septembre Nuit

Saturnide
Prix : 1200 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juin-septembre Nuit

Abeille naine

Prix : 100 clo
Lieu : Près des fleurs
Disponibilité : Mars-Août Midi

Abeille
Prix : 4500 clo
Lieu : Dans les arbres
Disponibilité : Toute l'année Matin-Nuit

Criquet
Prix : 200 clo
Lieu : Herbe
Disponibilité : Août-Novembre Midi

Criquet migrant
Prix : 600 clo
Lieu : Herbe
Disponibilité : Septembre-novembre Midi

Mante religieuse
Prix : 430 clo
Lieu : Sur les fleurs
Disponibilité : Août-novembre Midi

Mante orchidée
Prix : 2400 clo
Lieu : Sur les fleurs
Disponibilité : Août-novembre Midi

Cercope
Prix : 100 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juillet-Août Midi

Cigale
Prix : 200 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juillet-Août Midi

Cicadelle
Prix : 400 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juillet-Août (rare) Midi

Criquet du soir
Prix : 550 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juillet-Août Matin, soir

Lanternaria
Prix : 1800 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juin-septembre Soir-nuit

Demoiselle

Prix : 80 clo
Lieu : Dans l'air
Disponibilité : Septembre-octobre Soir

Caloptéryx
Prix : 200 clo
Lieu : Dans l'air
Disponibilité : Juin-Août Midi

Cordulégastre
Prix : 4500 clo
Lieu : Dans l'air
Disponibilité : Juillet-Août Midi

Fourmi
Prix : 80 clo
Lieu : Au sol
Disponibilité : Toute l'année Matin-nuit

Patineur
Prix : 130 clo
Lieu : Dans les marres et les bassins (rare)
Disponibilité : Juin-septembre Midi

Escargot
Prix : 250 clo
Lieu : Sur les fleurs (rare et de préférence quand il pleut)
Disponibilité : Avril-septembre Toute la journée

Grillon des prés
Prix : 130 clo
Lieu : Herbe
Disponibilité : Septembre-novembre Soir-nuit

Grillon du midi
Prix : 430 clo
Lieu : Herbe
Disponibilité : Septembre-octobre Soir-nuit

Sauterelle
Prix : 160 clo
Lieu : Herbe
Disponibilité : Juillet-septembre Midi

Taupe-grillon
Prix : 280 clo
Lieu : Sous-terre (rare)
Disponibilité : Novembre-mai Matin-nuit

Phasme
Prix : 600 clo
Lieu : Sur les arbres(rare)
Disponibilité : Juillet-novembre Matin-midi

Coccinelle

Prix : 200 clo
Lieu : Sur les fleurs
Disponibilité : Mars-juin, octobre Midi

Nitidule
Prix : 100 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juillet-septembre Matin-nuit

Scarabée
Prix : 6000 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juillet-Août Nuit

Bousier
Prix : 800 clo
Lieu : Près des boules de neige (rare)
Disponibilité : Décembre-février Soir-nuit

Scarabée Goliath
Prix : 6000 clo
Lieu : Sur les cocotiers (rare)
Disponibilité : Juin-Août Nuit

Luciole
Prix : 300 clo
Lieu : Près des sources
Disponibilité : Juin Nuit

Bupreste
Prix : 2400 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juillet-Août Midi

Longicorne
Prix : 260 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juin-Août Midi

Lucane
Prix : 2000 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juillet-Août Matin-nuit

Copris
Prix : 2000 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juin-Août Nuit

Hanneton foulon
Prix : 10000 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juillet-Août Nuit

Copris irisé

Prix : 10000 clo
Lieu : Sur les arbres (rare)
Disponibilité : Juin-septembre Nuit

Hanneton
Prix : 1350 clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Juillet-Août Nuit

Scarabée Atlas
Prix : 8000 clo
Lieu : Sur les cocotiers (rare)
Disponibilité : Juillet-août Nuit

Scarabée éleph.
Prix : 8000 clo
Lieu : Sur les cocotiers (rare)
Disponibilité : Juillet-Août Nuit

Scarabée Hercule
Prix : 12000 clo
Lieu : Sur les cocotiers (les nuits d'été)
Disponibilité : Juillet-Août Nuit

Puce
Prix : 70 clo
Lieu : Voisin (rare)
Disponibilité : Mars-novembre Matin-nuit

Cloporte
Prix : 250 clo
Lieu : Sous les pierres
Disponibilité : toute l'année Matin-nuit

Moustique
Prix : 130 clo
Lieu : Dans l'air
Disponibilité : Juin-septembre Soir-nuit

Mouche
Prix : 60 clo
Lieu : Rafflesia, Navets pourri ou détritus
Disponibilité : Toute l'année Matin-nuit

Cafard
Prix : ? clo
Lieu : Sur les arbres
Disponibilité : Toute l'année Matin-minuit

Araignée
Prix : 300 clo
Lieu : Dans les arbres
Disponibilité : Mars-novembre

Tarentule

Prix : 8000 clo
Lieu : Au sol (rare)
Disponibilité : juin-Août Nuit

Scorpion
Prix : 8000 clo
Lieu : au sol (rare)
Disponibilité : Juillet-septembre Nuit

LES POISSONS

Etangs / cascades

Écrevisse 250
24h/24 Avril-Septembre (petits étangs)

Éperlan 300
24h/24 Décembre-Février

Fondule Barré 300
24h/24 Avril-Août (petits étangs)

Gar 6000
Étang 16h-9h Juin-Septembre

Gobie Géant 5500
9h-16h Juillet-Août

Grenouille 120
24h/24 Mai-Août (petits étangs)

Omble 3800
4h-9h et16h-21h Mar-Juin et Septembre-Novembre (cascades)

Silure 800
16h-9h Mai-Octobre

Rivières

Anguille 2000
16h-9h Juin-Septembre

Arapaïma 10000
16h-9h Juillet-Septembre

Arowana 10000
16h-9h Juin-Septembre

Ayu 900
24h/24 Juillet-Septembre

Bar 300
24h/24 Toute l´année

Barbeau 200
24h/24 Toute l´année

Bouvière 900
24h/24 Novembre-Février

Carassin 120
24h/24 Toute l´année

Carpe 300
24h/24 Toute l´année

Carpe Koi 2000
16h-9h Toute l´année

Chevaine 200
9h-16h Toute l´année

Crapet 120
9h-16h Toute l´année

Cyprin Doré 1300
9h-16h Toute l´année

Dai yu 15000
16h-9h Décembre-Février

Dorade 15000
Rivière 4h-21h Juin-Septembre

Gobie 300
Rivière 16h-9h Toute l´année

Guppy 1300
Rivière 9h-16h Avril-Novembre

Loche épineuse d´étang 300
24h/24 Mars-Mai

Perche Jaune soleil 240
24h/24 Octobre-Mars

Piranha 2500
9h-16h et 21h-4h Juin-Septembre

Poisson Ange 3000
16h-9h Mai-Octobre

Poisson rouge 1300
24h/24 Toute l´année

Saumon 700

24h/24 Septembre

Saumon Roi 1800
24h/24 Septembre

Saumon Rose 1000
4h-9h et16h-21h Mars-Juin et Septembre-Novembre

Truite Arc-en-ciel 800
4h-9h et16h-21h Mars-Juin et Septembre-Novembre

Vandoise 200
16h-9h Toute l´année

Océan

Bar Commun 160
24h/24 Toute l´année

Calamar 400
24h/24 Décembre-Août

Cardeau (grosse limande) 800
24h/24 Toute l´année

Chinchard 150
24h/24 toute l´année

Clione 1000
24h/24 Décembre-Février

Coelacanthe 15000
(quand il pleut) 16h-9h Toute l´année (à garder pour les concours de pêche)

Hippocampe 1100
24h/24 Avril-Novembre

Limande 300
24h/24 Octobre-Avril

Lune de Mer 4000
4h-21h Avril-Septembre

Marlin bleu 10000
24h/24 Juillet-Septembre

Méduse 100
24h/24 Août

Poisson clown 650
24h/24 Avril-Septembre

Poisson lanterne 2500
16h-9h Novembre-Mars

Poisson lune 240
24h/24 Juillet-Septembre

Poisson Scorpion 400
24h/24 Avril-Novembre

Poulpe 500
24h/24 Mar-Juil Septembre-Janvier

Requin 15000
4h-21h Juin-Septembre

Requin Marteau 12000
24h/24 Juin-Septembre

Scarus 5000
24h/24 Mars-Novembre

Thon 7000
24h/24 Novembre-Mars

Vivaneau 3000
24h/24 Toute l´année

AMÉLIORATIONS DE LA BOUTIQUE DE TOM NOOK

Au fur et à mesure de vos achats, la boutique de Tom Nook évoluera. Attention chaque évolution entraînera la fermeture du magasin pour une journée. Chaque nouveau stade implique un plus grand choix d'objets. Pour la dernière amélioration, un étage se rajoute, ainsi que deux assistants, et surtout un salon de coiffure ouvre ses portes.

Nookoprix : Il faut avoir dépensé 25 000 clochettes chez Tom Nook.
Supernook : Il faut avoir dépensé 90 000 clochettes chez Tom Nook.
Hypernook : Il faut avoir dépensé 240 000 clochettes chez Tom Nook, et avoir une personne d'une autre ville qui a fait des achats

POINTS DE FIDÉLITÉS

A chaque fois que vous dépensez 100 clochettes chez Tom Nook, vous gagnez 1 point de fidélité (5 certains jours, consultez le pannau d'affichage). Voici la grille de récompense.

300 points : Modèle Boutique Nook / Membre de la boutique
5 000 points : Modèle Nookoprix / 5% de réduction
10 000 points : Modèle Supernook / 10% de réduction
20 000 points : Modèle Hypernook / 20% de réduction

99 999 CLOCHETTES

Attention ! La technique qui suit a des conséquences ! Par exemple, elle détruira vos fleurs et les mauvaises herbes envahiront votre maison. Si vous voulez gagner 99 999 clochettes allez à la mairie pour verser environ 10 000 clochettes. Sauvegardez la partie et éteignez la DS. Rallumez-là et allez dans les paramètres de la console pour avancer la date de 10 ans. Eteignez et rallumez la console et lancez le jeu. Allez voir dans votre boîtes aux lettres : la mairie vous remerciera d'avoir versé vos clochettes et vous en remettra en guise d'intérêt. Comme plusieurs années se seront écoulées, les intérêts seront évidemment importants. Vous pouvez utiliser cette méthode plusieurs fois pour être riche.

AGRANDISSEMENTS POUR LES MAISONS

1ère Extension

Payer 19 800 clochettes à la mairie.

2ème extension

Payer 120 000 clochettes à la mairie.

Pièce de gauche

Payer 728 000 clochettes à la mairie.

Pièce de droite

Payer 728 000 clochettes à la mairie.

Etage

Payer 598 000 clochettes à la mairie.

Arrière-salle

Payer 848 000 clochettes à la mairie.

SE DÉBARASSER DE RESETTI

Pour empêcher Resetti de venir vous incommoder, il suffit de déposer des objets au sol devant votre maison, exactement là où il a l'habitude d'apparaître. Resetti ne viendra pas tant que les objets lui coupent la route.

Animal Crossing Calculator

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

VOIR TOM NOOK

Tom Nook apparaîtra à l'écran si, lorsque vous appuyez sur la touche '=', votre total contient uniquement les mêmes chiffres (ex : 5555) ou bien une suite de chiffres (12345). Dans le premier cas, Tom Nook sera entouré de ballons, dans le second cas il apportera des fleurs.

Animaniacs : Lights Camera Action !

© Ignition Entertainment / Warthog 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

1. Wakko, Wakko, Wakko, Wakko, Wakko
2. Dot, Yakko, Brain, Wakko, Pinky
3. Yakko, Dot, Wakko, Wakko, Brain
4. Pinky, Yakko, Yakko, Dot, Brain
5. Pinky, Pinky, Yakko, Wakko, Wakko
6. Brain, Dot, Brain, Pinky, Yakko
7. Brain, Pinky, Wakko, Pinky, Brain
8. Brain Pinky, Pinky, Wakko, Wakko
9. Dot, Dot, Yakko, Pinky, Wakko
10. Brain, Dot, Brain, Yakko, Wakko
11. Akko, Yakko, Pinky, Dot, Dot
12. Pinky, Pinky, Brain, Dot, Wakko
13. Yakko, Wakko, Pinky, Wakko, Brain
14. Pinky, Wakko, Brain, Wakko, Yakko
15. Dot, Pinky, Wakko, Wakko, Yakko

Anno 1701

© Disney Interactive / Keen Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Révéler la carte

Réaliser la combinaison de touches suivante : R, L, B, Y, A, X, L, X.

Or + 5.000

Réaliser la combinaison de touches suivante : L, Y, A, R, B, X, Y, A.

Bois, pierres et fer x20

Réaliser la combinaison de touches suivante : A, B, X, Y, R, X, B, Y, A.

Another Code : Memoires Doubles

© Nintendo / Cing 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

- Cette solution s'attarde essentiellement sur les énigmes et les difficultés du jeu. Pensez à regarder autour de vous un maximum pour ne perdre aucune information et aider votre compagnon, le fantôme D, à retrouver la mémoire.
- Another Code est un jeu qui tire partie des capacités de la Nintendo DS, notamment de son écran tactile et de son micro. Ainsi quand il sera dit dans cette solution de frotter, de gratter ou de souffler, il s'agira de le faire sur la console directement. D'ailleurs, pour commencer à jouer, il faudra vous identifier en posant votre doigt sur le cercle en bas de l'écran.

Chapitre I : Rencontre avec D

Perdue dans ses pensées, Ashley est soudainement réveillée par le capitaine du bateau qui lui apprend que l'île de Blood Edwards n'est plus très loin. Parlez avec Jessica, votre tante, qui a fait le voyage avec vous. Ce ne sera pas précisé à chaque fois, mais lorsque vous pouvez parler avec quelqu'un épuisez tous les sujets de conversations avant de passer à la suite. Pendant la discussion, Ashley prendra une photo de Jessica, montrant ainsi que l'appareil est capable de stocker quelques clichés. Vous arriverez sur l'île juste après la discussion. Mais nulle trace de Richard, le père d'Ashley. Jessica partira à sa recherche, vous laissant seule avec le capitaine. Parlez-lui pour faire passer le temps. Il vous apprendra plusieurs choses sur l'île puis vous donnera des **bonbons**. Partez explorer les environs. En approchant du pont, vous entendrez des cris, probablement votre tante. Le **pont** se relèvera également, comme par magie. Approchez-vous de la vieille machine rouillée. En faisant tourner la manivelle (avec le stylet, donc) vous parviendrez à abaisser le pont pour traverser. Enfoncez-vous dans la forêt. Pratiquement au bout du chemin, il y aura une stèle sur la gauche annonçant que la propriété appartient à la famille Edwards. Vous ne pourrez pas continuer bien loin votre chemin car une grille vous empêche de passer. La pancarte juste à côté est cassée. Ne vous en occupez pas pour le moment, et poursuivez par le sentier de droite. Ce chemin est également bloqué, mais cette fois ce sont des éboulements en travers du chemin. Là encore, prenez à droite, vers le cimetière. En observant les pierres tombales, vous verrez que la plupart des personnes enterrées ici sont issues de la famille Edwards. Il y a notamment les stèles de Henry Edwards 1910-1948 et de Thomas Edwards 1912-1948. Au bout du cimetière, vous pouvez noter qu'une **grosse pierre** est posée contre un mur. Déplacez-la sur la droite. Elle finira par tomber et vous pourrez noter la marque gravée à son dos : un grand D majuscule. Un fantôme apparaîtra. Parlez-lui. Ce dernier se fera appeler D, comme la marque, et vous demandera de l'aider à retrouver sa mémoire. D disparaîtra juste après la conversation.

Continuez alors seule votre route. Vous arriverez vers des ruines marquant l'entrée d'une vieille mine. Examinez le matériel abandonné au fond à gauche. Regardez plus précisément la plaque. Malheureusement, la saleté et la rouille vous empêche de déchiffrer quoi que ce soit. Allez alors voir l'outillage à droite. Dans la boîte rouge, vous trouverez une **brosse métallique** qui fera sûrement l'affaire. Retournez à la plaque et frottez avec votre nouvelle brosse jusqu'à pouvoir lire quelque chose. Notez bien le symbole qui se trouve dessus, il servira un peu plus tard. Prenez une photo, au cas où... Près d'un autre wagonnet, une autre boîte à outils rouge vous donnera un **rouage**. Prenez-le avant de rebrousser chemin jusqu'à la grille fermée de tout à l'heure, et de vous intéresser à la fameuse **pancarte cassée**. En observant la pancarte, Ashley trouvera des morceaux de bois qui pourront l'aider à reconstituer l'inscription. En tournant les morceaux dans le bon sens et en les assemblant correctement, vous pourrez lire : The Edwards Mansion. Remarquez que la seconde moitié du symbole de la mine est dessinée sur la pancarte. Observez le portail, puis le pilier de droite. Il y a un mécanisme qui ne semble pas fonctionner. Ajouter le rouage et il sera comme neuf. Le mécanisme du portail est très simple, il suffit d'appuyer sur les deux symboles qui, superposés, formeront le dessin que vous avez vu à la mine et sur la pancarte. Appuyez sur le troisième bouton de la première ligne, puis sur le second de la deuxième

ligne. Comme par magie, le portail s'ouvrira et vous pourrez passer.

Vous vous retrouverez devant le portail d'un grand manoir, toujours sans aucun signe de vie. En s'approchant du petit poste de garde à gauche, Ashley trouvera les lunettes de Jessica. Entrez dans ce petit bâtiment. Au sol, une blouse blanche toute chiffonnée. Vous ne pourrez pas la prendre, mais regardez dans la poche, une photo dépasse. Il s'agit d'une **photo de Sayoko**, votre mère. L'une des caisses contient des boules en fer. Vous en aurez besoin plus tard, il faudra donc revenir. Près des livres, sur le bureau, vous trouverez une **carte DAS 00**. Ces cartes contiennent des messages laissés par le père d'Ashley. Si vous voulez les lire à nouveau, vous pourrez le faire en accédant l'interface de la DAS. Fouillez ensuite la sacoche sur le bureau. Il renferme un **dossier de recherche Another**. En sortant de la pièce, vous retrouverez D qui vous parlera de ses nouveaux souvenirs. Faites mine de lui parler une seconde fois, mais observez les piliers près de la porte.
Celui de gauche, puis celui de droite. La main à droite ne tient aucune boule de fer. Retournez donc en cherchez une dans la maison du gardien et lancez-là dans la main. Pour la lancer, vous devrez donner un coup de stylet en direction de la main. Lorsque ce sera bon, les lourdes portes s'ouvriront et vous pourrez passer. A chaque fin de chapitre, Ashley se fera passer elle-même un interrogatoire afin de garder des souvenirs intacts. Répondez à ses questions si vous voulez poursuivre l'aventure. Voici les bonnes réponses.
- La prochaine personne a être allé à sa recherche est Jessica.
- Le nom de cette famille était la famille Edwards.
- Les prénoms étaient Henry et Thomas.
- En parlant, D s'est souvenu de son père.
- Dans la sacoche en cuir, il y avait la couverture du dossier Another.

Chapitre II : La demeure de Lawrence

Traversez la grande cour et apprêtez-vous à entrer dans le manoir. D se remémorera quelques souvenirs. Parlez-lui pour en savoir plus puis entrez. Le hall d'entrée est désert. Parlez encore avec D qui souhaite savoir qui est Jessica. Lorsque vous lui aurez expliqué, allez voir la porte du fond. Elle est fermée par un code, que vous ne possédez pas pour l'instant. Examinez le socle au centre de la pièce, il porte une inscription : "Lorsque le trèfle aura quatre feuilles... la porte s'ouvrira." Regardez maintenant les deux tableaux de part et d'autre de la grande salle. Les deux représentent des oiseaux tenant un demi trèfle dans leur bec. Prenez une photo de chaque tableau et ouvrez l'interface DAS. Superposez les deux photos afin de reconstituer le trèfle. Vous aurez ainsi la combinaison de la **porte du hall**. Il s'agit du code **1128**. Le couloir dans lequel vous arrivez donne sur quatre chambres, les deux premières sont fermées à clé. Avant d'ouvrir les autres portes, regardez le tableau tout au bout. Il s'agit de Lawrence Edwards, l'arrière-grand-père de D. Vous entendrez quelqu'un jouer du piano dans la salle de musique. Allez-y. Il s'agit de la porte juste à gauche.

Evidemment, personne n'est là, à part le piano que vous avez entendu. Par terre, vous trouverez des notes provenant du **dossier Another**. Regardez l'étagère et plus précisément l'espace où sont rangés les livres blancs. Ashley tentera de les remettre dans le bon ordre, mais il semble qu'il lui manque quelques livres pour y arriver. Tant pis, elle essayera plus tard. Regardez la commode tout près, vous y trouverez la **carte DAS 902**. Vous pouvez regarder le tableau près du piano, mais l'homme peint ne dira rien à D. Revenez dans le couloir et entrez dans la chambre du majordome, juste en face de la salle de musique. Approchez-vous du bureau et fouillez le bureau, il contient la carte DAS 9011. Regardez le calepin blanc. Prenez la **carte DAS 01** posée juste à côté. Visiblement, quelqu'un a écrit un message avant d'arracher la première page du bloc-notes. Prenez le crayon et commencez à griffonner par dessus. Avec un peu de chance, vous pourrez peut-être lire le message. Malheureusement, la mine du crayon se casse... Regardez dans la cheminée près de la porte. Vous trouverez un **morceau de charbon** qui pourra très bien remplacer le crayon. Passez le charbon sur la page blanche et vous révélerez le message : "Bill will come" (soit "Bill va arriver" en français). Le bureau ne présente maintenant plus d'intérêt, contrairement à la bibliothèque juste à côté et notamment le livre à couverture blanche. Prenez-le, il s'agit du **livre Y**. Montez les escaliers et regardez les trois armoires. La première contient une **lettre**. Elle ne vous est pas destinée, mais rien de vous empêche de la lire tout de même. Cette lettre est signée de la main de Leonard Edward et elle concerne ses enfants. La seconde armoire renferme un album de photos. Lui aussi est dédié aux enfants aux enfants de Lawrence : Henry et Thomas. Dans la troisième et dernière armoire, vous trouverez un papier roulé, une boîte et le journal du majordome. Lisez le journal puis le papier avant de regarder la boîte. Le papier vous permettra de connaître l'arbre généalogique de la famille Edwards. Observez maintenant la boîte. Pour l'ouvrir, vous devrez résoudre un jeu de taquin. Je ne peux malheureusement pas vous aider à ce niveau dans la mesure où la

disposition des pièces change à chaque fois. Sachez toutefois que vous devrez rétablir l'image d'un oiseau. Vous obtiendrez un **médaillon** lorsque la boîte sera ouverte. Allez placer ce médaillon dans le socle du hall d'entrée. Les oiseaux lâcheront la **clé demi-trèfle** qu'ils cachaient sournoisement. Cette clé vous permettra de déverrouiller la porte de la chambre de l'oiseau d'or, la première à droite dans le couloir.

Ne vous occupez pas de l'odeur qui règne dans cette chambre et approchez-vous de la table basse au centre. L'étagère à côté contient un autre livre à couverture blanche. Il s'agit du **livre E**. Posé sur le bureau dans le coin, le coffret à revolver ne servira à rien, pas plus que les poupées. Rappelez-vous simplement qu'elles sont là. Montez les marches et fouillez le vaisselier. Dans l'une des coupes, vous trouverez une autre **clé demi-trèfle**. Allez dans le couloir et tentez d'ouvrir la dernière porte encore fermée. Aucune des deux clés ne viendra à bout de la serrure, mais Ashley a une idée. Manipulez les deux clés pour n'en faire qu'une seule. Il faudra pour cela retourner l'une d'elle et la faire ensuite pivoter sur elle-même. Pour vous aider, sachez qu'un bout de la clé doit représenter un trèfle à quatre feuilles, et que l'autre doit avoir des dents de part et d'autre de la tige.
Cette nouvelle clé permettra d'ouvrir la porte récalcitrante. Enfoncez-la dans la serrure et tournez pour l'ouvrir. Vous voilà dans la chambre de l'oiseau d'argent. Dans le coin près de la porte, une bibliothèque. Comme dans les autres pièces, vous trouverez là un livre à couverture blanche. Il s'agit cette fois du **livre N**. Faites le tour de la chambre. En marchant sur le tapis, Ashley verra une tache, ce qui fera remonter quelques souvenirs dans la tête de D. Regardez la cage d'oiseau par terre. D se rappellera d'autres éléments de son passé. Parlez-lui un peu puis montez les quelques marches. Une feuille est déchirée sur le bureau. Vous pourrez la reconstituer avec le stylet et lire le message qu'elle contient. Jetez aussi un oeil sur le cahier puis filez à la salle de musique. Vous avez désormais tous les livres blancs pour compléter l'étagère, il suffit simplement de le placer dans le bon ordre : **HENRYTHOMAS**. Prenez une photo des livres afin d'avoir une trace de l'ordre des signes astrologiques. Approchez-vous maintenant du piano et frappez quelques touches. D se rappellera de l'existence d'une porte secrète liée à une certaine mélodie. Jouez la mélodie composée par les signes astrologiques des livres et un panneau s'ouvrira derrière l'étagère aux livres. Avant de pouvoir la traverser, Ashley se posera quelques questions. Voici les réponses.
- La clé demi-trèfle ouvrait la chambre de l'oiseau d'or.
- La seconde chambre est baptisée chambre de l'oiseau d'argent.
- Le message du bloc-notes parlait de Bill.
- Il manquait les livres Y, N et E.

Chapitre III : Souvenirs de Franny

Vous arrivez dans un nouveau couloir donnant lui aussi sur quatre pièces. Cet endroit permettra à D de se souvenir d'une certaine Franny. Votre ami insiste également pour vous conduire à l'atelier de peinture. Suivez-le dans la première porte à droite. Le grand coffre posé sur la gauche renferme plusieurs outils qui s'avèreront utiles un peu plus tard. Pour l'heure, regarder le dessin posé sur le chevalet. C'est un portrait de Franny. Il y a un autre dessin sur le bureau. Celui-ci représente Ashley. Richard l'a sûrement dessinée en imaginant à quoi sa fille pouvait ressembler aujourd'hui. Prenez la **carte DAS 02** posée juste à côté. Votre prochaine étape dans l'exploration de la maison est la chambre de Henry, juste en face dans le couloir. Le grand buffet contient la **carte DAS 904**. Lisez-la dans l'interface de la machine. Regardez la photo sur la table basse, puis la bouteille. Cette dernière semble renfermer un objet, mais Ashley n'arrive pas à l'ouvrir. Retournez dans l'atelier de peinture et fouillez le grand coffre. Prenez le **marteau**, il vous permettra de casser la bouteille. Celle-ci cachait bien quelque chose. A l'intérieur, Ashley récupère la **clé oiseau d'or** ainsi qu'une lettre adressée à Henry. Regardez le petit meuble entre les deux lits. Des poupées sont alignées sur un socle. Il semble qu'il manque une poupée... Peut-être que celle que vous avez aperçue dans la chambre de l'oiseau d'or trouverait sa place ici... Traversez la salle de musique et retournez donc chercher la **poupée** sur le bureau de la chambre de l'oiseau d'or. Prenez celle qui joue du tambour. Regagnez la chambre de Henry et déposez la poupée sur le socle. Elle s'emboîte parfaitement, malheureusement, le mécanisme de marche pas. Il faudrait un remontoir pour le mettre en état.

Retournez dans le couloir et ouvrez la seconde porte à droite, il s'agit de la chambre de Franny. Regardez l'ours en peluche près de la l'étagère à poupées. Regardez le ruban sur le lit, D vous en dira un peu plus sur Franny. Ouvrez ensuite le cahier sur le bureau. Il contient plusieurs dessins. L'un d'eux semble inachevé... Le premier tiroir cache, lui, la **carte DAS 903**. Dans le meuble juste à côté, baissez-vous pour ouvrir la petite boîte. Vous trouverez des **tampons** à l'intérieur. Prenez-les et utilisez-les sur le bloc-notes pour terminer le dernier dessin. Afin d'utiliser les tampons, vous devrez refermer le clapet de votre console à deux reprises. Une fois fini, le dessin représente une fillette apeurée par un

homme à qui il manque le bras droit. Entrez dans la dernière salle, c'est celle du cabinet de Henry. Sur la petite table est posé un cadre de photo. Il contient des symboles bizarres ainsi que des dessins. Observez tout ça. Ashley se demande alors s'il ne serait pas possible de faire se refléter les images les unes sur les autres. Regardez de nouveau le cadre. Il y a bien un moyen de faire se refléter le cadre du haut dans celui du bas. Il s'agit de manipuler la Nintendo DS et de fermer doucement le clapet jusqu'à voir l'image du remontoir se projeter dans celle du livre. A droite, les symboles se mettent en forme et représentent la combinaison F3. Tout cela pour vous faire comprendre qu'en fouillant la section F3 de l'immense bibliothèque de la pièce, vous trouverez un livre renfermant le fameux **remontoir**. Cette partie de la bibliothèque se trouve dans le coin, tout à fait à droite. La section 3 est quant à elle tout en bas. Ouvrez le gros livre de cette étagère et vous mettrez la main sur le **remontoir** tant convoité. Avant de courir utiliser l'objet que vous venez de trouver, arrêtez-vous devant la cheminée et observer le tableau juste au dessus. Trois anges jouent de la musique, le premier joue de la trompette, le second de la flûte et le dernier du tambour. Sûrement un indice pour les poupées... Justement, filez voir le socle des poupées. Placez le remontoir sur la droite de l'appareil. Remontez le mécanisme et appuyez sur les poupées correspond aux instruments vus sur le tableau (trompette, flûte et tambour). Vous entendrez un bruit sourd dans une pièce voisine. Retournez dans le couloir. Allez voir tout au bout, il se termine en cul de sac, mais il doit sûrement y avoir un moyen d'ouvrir une porte secrète à en croire les traces sur le mur. Observez les chandeliers, ils sont éteints et vous n'avez rien pour les allumer. Retournez dans le cabinet de Henry. La cheminée a pivoté sur elle-même, libérant un nouveau passage menant dans une petite réserve.

Une valise est posée en hauteur, inaccessible pour Ashley. Soulevez le drap juste en dessous, vous trouverez une **balle de base-ball**. Utilisez cette balle pour cogner la valise et la faire tomber.
Suivant le même principe de la boule de fer du premier chapitre, touchez la valise trois fois pour la faire chuter. En s'ouvrant, vous verrez qu'elle ne contenait qu'une **chaussure**. Visiblement, elle appartient à D. Regardez les caisses près de l'escalier. Sur l'une d'elles, vous verrez des **allumettes** que vous ne manquerez pas de prendre. Observez aussi les deux photos. Hormis la porte ouverte, la différence entre les deux images se situe au niveau des chandeliers et des bougies allumées. Touchez les deux chandeliers pour montrer que vous avez repéré ce détail. Notez les bougies qui sont allumées lorsque la porte est ouverte, puis rendez-vous au bout du couloir. A l'aide de vos allumettes, allumez les bougies selon le schéma de la photo. Pour mémoire, il faut allumer les chandelles 1, 3, 5 et 8. La porte s'ouvre enfin et le chapitre se termine. Ce qui veut dire que vous avez de nouveau droit à un petit interrogatoire.
- L'esquisse de Franny a été dessinée par Henry.
- Richard a dessiné un portrait de Ashley.
- La chambre de Franny a permis d'apprendre le nom du père de D.
- Dans la valise, vous avez trouvé une chaussure.

Chapitre IV : Retrouvailles avec papa

Vous arrivez dans une grande salle à manger. Lisez l'extrait de journal posé sur la table. L'article parle de la mort de la mère de Ashley. Regardez dans les cendre de la cheminée, une feuille de papier n'a pas brûlée entièrement. Il s'agit d'une partie du **dossier Another**. Faites le tour de la salle. Ashley connaîtra un moment de faiblesse, et s'il n'y avait pas D pour lui remonter le moral, elle serait repartie au bateau. Grâce à votre ami, vous pouvez continuer la visite des lieux. La porte de droite mène au salon. Un bruit désagréable se fait entendre. Il s'agit d'une **radio** posée sur le comptoir. Essayez de l'éteindre. Pour cela, tournez les boutons. Mettez le premier bouton sur la diagonale haut/gauche, et le second tout en bas. La radio se mettra à diffuser une musique plus agréable. Une personne arrivera alors : c'est Richard, le père de Ashley. Vous ne pourrez pas lui parler bien longtemps, car un bruit mettra fin à vos retrouvailles et vous serez de nouveau seuls, vous et D. Avant de continuer, prenez le **briquet** dans le cendrier, sur la petite table près des marches.

Vous voilà de nouveau dans un couloir. La porte de droite est verrouillée par un digicode, allez donc à gauche pour le moment. La porte conduit aux cuisines. Examinez tout de suite la porte du cellier à gauche. Elle est condamnée par une corde. Remontez alors aux cuisines. Près de l'évier, vous verrez un mouchoir taché de sang, il ne servira à rien, mais vous indiquera que quelque chose de louche se passe ici. Ouvrez l'un des tiroirs pour trouver la **carte DAS 905** puis ouvrez le four et prenez le **couteau rouillé** qui se trouve à l'intérieur. Armé de cet ustensile, vous viendrez à bout de la corde de la porte et pourrez donc accéder au cellier. Jessica est là, mal en point. Elle prétend que Bill l'a enfermée ici et vous demande de prévenir Richard immédiatement. Avant de partir, fouillez la salle. Dans un coin, vous trouverez un **tableau poussiéreux**. Soufflez pour enlever la poussière et prenez une photo de la toile. Retournez dans le couloir. Sur

la gauche, un autre tableau est accroché au mur. Il ressemble à celui que vous venez de voir. En fait, il représente le même paysage, mais de nuit. Prenez aussi une photo de celui-ci puis ouvrez l'interface photo de votre DAS. Affichez le cliché du premier tableau (clair de lune) sur l'écran du haut, puis superposez l'image du second tableau. Vous voyez les marques noires sur les deux tableaux ? Vous devez vous débrouillez pour les marques des deux tableaux soient au même endroit de l'écran. Ainsi placées, ces marques vont former un code à quatre chiffres : **2369**. Cette combinaison vous permettra d'ouvrir la porte à droite du couloir et d'accéder à une nouvelle séance de questions.
- Dans la cheminée, vous avez trouvé le dossier Another.
- Les soupçons pèsent sur Richard.
- Papa a répondu : "Je n'ai pas tué Sayoko".
- Pour couper la corde, Ashley a utilisé un couteau rouillé.
- Jessica a dit que Bill l'avait mise dans cet état.

Chapitre V : Second Another

Encore et toujours un couloir avec ce coup-ci une porte à droite et une autre au fond. Cette dernière est fermée pour le moment. Allez donc dans l'autre pièce. Il s'agit de la chambre de Lawrence. Cette salle est assez grande. Commencez par examiner le tableau au-dessus de la cheminée. Chaque personnage permettra à D de raviver sa mémoire. Regardez le bureau près du canapé. En utilisant la clé oiseau d'or, vous pourrez ouvrir l'un des tiroirs et voir ce qu'il contient. Il s'agit du journal de Lawrence Edwards. Observez maintenant l'appareil sur la table. C'est un **zootrope**. D vous conseille sur la manière de l'utiliser. Faites-le tourner de gauche à droite... Rien ne se passe. D réfléchit un instant et se souvient qu'il faut mettre une bande de papier pour que le zootrope fonctionne. Repartez en direction de l'atelier de peinture. Vous trouverez une **bande de papier** dans le grand coffre. Muni de cet objet, revenez jusqu'au zootrope. Placez la bande et recommencer à tourner l'appareil. En tournant suffisamment, vous verrez une petite animation d'un oiseau volant de branche en branche. Repérez bien son chemin, vous en aurez besoin très bientôt. Allez maintenant voir la seconde partie de la chambre. En vous approchant du lit, Ashley entendra un bruit venant d'une pièce voisine. Observez la peinture près du lit. L'arbre représenté ressemble étrangement à celui du zootrope. Reproduisez rapidement le chemin décrit par l'oiseau et une petite cache apparaîtra. En appuyant sur le bouton ainsi découvert, vous ouvrirez une porte secrète. Avant d'entrez dans ce nouveau passage, fouillez une étagère pour trouver la **carte DAS 906**.

Un homme gît à terre. Tout laisse à penser qu'il s'agit de Bill. Réveillez-le et discutez avec lui. Il prétend lui aussi être votre père. Qui dit la vérité ? Impossible de le savoir maintenant. L'homme quitte la pièce. Avant de partir à votre tour, lisez la lettre sur la valise, puis celle dans la machine à écrire. D se souviendra alors de son nom. Il s'appelle Daniel. Regagnez le couloir. La porte du fond est maintenant ouverte. Allez voir ce qu'il y a derrière. C'est l'entrée d'un laboratoire. Sa porte est également verrouillée par un code. Ashley remarque qu'il y a des traces sur la vitres. Faites un peu de buée (en soufflant sur la console) pour faire apparaître le code **5819831220**. Tapez ce code sur le cadran puis confirmez-le pour passer. Fouillez l'étagère juste à droite de la porte. Vous y trouverez la **carte DAS 907**. Regardez la photo près de l'ours en peluche. Chaque personne sur l'image devrait vous rappeler quelqu'un, mais les souvenirs sont encore vagues. L'ours en peluche ne vous en apprendra pas plus pour le moment. Récupérez le **dossier Another** sur la caisse en face de l'étagère ainsi que la **carte DAS 908** posée par là. Allez voir le bureau près de la porte de sortie. La photo posée près de l'écran devrait vous mettre sur la piste pour connaître la véritable identité de votre père. Touchez les trois visages pour faire remonter des souvenirs. Entre temps, une carte DAS sera apparue en bas du cadre. C'est la carte CAS blanche (aussi appelée **carte DAS 991**). Elle contient le code d'activation de First Another **ASH853LEY**. Touchez l'écran de l'ordinateur, puis chacun des quatre fichiers. Ils vous informent sur différents sujets et vous révèlent le code supplémentaire pour Another. Il s'agit du code **SAY919OKO**. Revenez à l'ours en peluche. En l'examinant, vous verrez qu'il y a une fente dans son dos. Vous y trouverez la carte DAS rouge (aussi appelée **carte DAS 992**). Elle vous confirmera le code supplémentaire et précisera qu'il s'agit du code d'activation de Second Another. Quittez la pièce par la porte du fond. Le laboratoire continue de ce côté, mais un nouveau boîtier à codes vous ralenti. Entrez successivement les deux codes d'activation Another (ASH853LEY puis SAY919OKO) et vous pourrez passer. Richard est derrière la porte, il vous attend. Parlez-lui, il vous demandera de vérifier sa mémoire. Faites mine de ne pas vouloir et de partir. D tentera de vous convaincre de rester. Répondez à ses questions comme ceci :
- J'ai peur de savoir.
- Je ne pense pas qu'il l'a tuée.
Revenez vers votre père et acceptez de l'aider. Après avoir mis la DAS à l'arrière de la machine, introduisez la carte

blanche pour voir les souvenirs actuels de votre père. Placez ensuite la carte rouge pour visualiser les véritables souvenirs de Richard et vérifier s'il est réellement coupable de la mort de Sayoko. Nouvel interrogatoire de fin de chapitre.
- Ashley a trouvé Richard gisant sur le sol.
- La lettre était adressée à Franny.
- Ashley a entendu la voix de Bill par les haut-parleurs.

Chapitre VI : Fantôme d'une main droite

En compagnie de Richard et Daniel, descendez les escaliers jusqu'à atteindre la grande porte rouillée. Ouvrez-la et entrez dans les tunnels. Suivez la grotte en écoutant ce que Richard a à dire. En chemin, vous trouverez la **seconde chaussure de D** et au bout du tunnel, vous tomberez nez à nez avec Bill. Parlez-lui. Un long dialogue se met en place. Des explications seront données, d'autres points resterons encore dans le flou. Répondez aux questions de Bill comme cela :
- Quelqu'un est entré.
- Elle m'a cachée dans le placard.
- J'ai entendu la voix de maman.
- Elle a dit : "Je ne donnerai pas Another".
- Une détonation.
- Le visage de Bill.
Après ce looooooong interrogatoire, Bill tombera dans le vide et Ashley pourra quitter la grotte avec D. Richard ira quant à lui chercher Jessica.

Chapitre final : Miracle sous une lune de saphir

Les deux jeunes amis arrivent sur une plage. Il fait nuit et le capitaine est en train de chercher la fillette. Rejoignez-le et parlez-lui. Vous entendrez ensuite Richard. Allez vers lui et parlez-lui aussi. Il a trouvé Jessica, elle va bien. Avant de partir, allez voir D qui se trouve sur la gauche. Il vous demandera de lui toucher la main (à condition de l'avoir suffisamment aidé à retrouver la mémoire). Après cela, vous pourrez rejoindre le groupe et quitter cette île. Les véritables retrouvailles entre un père et sa fille peuvent alors débuter... Notez qu'après le générique de fin, vous pourrez souffler les bougies du quatorzième anniversaire de Ashley.

UNE PETITE SURPRISE...

Terminez le jeu deux fois pour avoir droit à une petite surprise après la scène de fin.

LIVRE ZELDA

Avant de prendre le livre blanc dans la bibliothèque, examinez les autres livres pour en trouver un intitulé "The Legend of Zelda : A chronology".

Apollo Justice : Ace Attorney

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TICKETS DE LOTERIE

Le ticket que vous pouvez obtenir à la loterie d'Ema dépend de la façon dont vous lirez la boîte de dialogue.

Ticket "Big Winner"

Laissez le texte s'afficher tranquillement juqu'au bout.

Ticket "Try Again"

Appuyez sur B pour accélérer les textes.

Ticket "You Lose"

Touchez l'écran tactile pour accélérer les textes.

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Cette nouvelle mouture de la série " Ace Attorney " met en scène un nouvel avocat dénommé Apollo Justice. Comme son nom l'indique, notre jeune héros bourré d'intégrité n'aura pour unique but que de faire éclater la vérité au grand jour au cours de ces quatre épisodes. Les habitués des précédentes versions s'y retrouveront sans grand mal, étant donné que la mécanique du jeu s'articule exactement de la même manière que pour les " Phoenix Wright ". Ainsi, il s'agira de mener vos enquêtes à différents endroits et d'examiner un maximum d'objets sur des plans fixes pour éventuellement en récupérer comme pièce à conviction. De la même manière, en discutant à propos des sujets proposés avec les différents personnages que vous rencontrerez au cours de l'aventure et en leur présentant certains objets, vous pourrez acquérir de précieuses informations et également ajouter d'autres preuves au dossier de l'affaire en cours. Tout ceci vous permettra d'être armé le jour du procès, afin de détecter les nombreux mensonges énoncés lors des dépositions des témoins auxquels vous ferez face. Cela fera ainsi pencher la balance en votre faveur et celle de votre client, ne laissant d'autre choix au juge que d'établir un verdict de non culpabilité. À vous maintenant de faire fonctionner votre matière grise en vous plongeant dans l'univers passionnant de cette série, et d'utiliser cette solution complète qui saura vous venir en aide le moment venu...

EPISODE 1 - ATOUT ET VOLTE-FACE

Procès - 1ère partie

La personne que vous devrez défendre n'est autre que Phoenix Wright ! Après que la bouteille fatale ait été ajoutée au dossier de l'affaire, il s'en suivra une discussion au sujet de la partie de poker, suivie de la déposition de l'accusé. Lors

du contre-interrogatoire, attaquez chacune des déclarations de Phoenix Wright. Une nouvelle phrase va alors s'ajouter à la suite des précédentes : " Je plaide le silence pour ce meurtre. Je n'ai jamais touché à l'arme du crime ". Présentez donc la bouteille sur cette déclaration. Suite à la discussion, le portable de Wright sera bientôt ajouté au dossier, tandis qu'Olga Orly est appelée à la barre. Elle ajoutera une photo au dossier. Après avoir écouté sa déposition, une photo des jetons est également ajoutée comme pièce à conviction et le contre-interrogatoire ne tarde pas à commencer. Vous devez présenter sur la cinquième phrase " L'homme là jette sur victime, et l'étrangle à mort " le rapport d'autopsie. La photo du crime 2 sera alors ajoutée au dossier de l'affaire. Présentez-la alors sur la phrase " La victime, il joue toujours avec main sur amulette autour du cou ".

Viendra ensuite une discussion au sujet du médaillon de la victime, puis Olga établira une deuxième déposition. Lors du contre-interrogatoire, attaquez la déclaration " Il y a deux sortes de jetons : petit et gros ", puis insistez. Vous en saurez alors plus sur la valeur des jetons, et devrez choisir d'ajouter cette information au témoignage. Ainsi, sur la phrase " Il y a jetons 100 points et les autres 1000 points. Il y a deux sortes ", présentez la photo des jetons. Lorsqu'il vous sera demandé de trouver l'explication à la contradiction au sujet des jetons, sélectionnez la réponse " Les deux étaient corrects ". Olga fera ensuite une troisième déposition au sujet de la dernière main truquée. Attaquez donc la phrase " Regardez mains des joueurs, on voit triche, évident ! " lors du contre-interrogatoire, puis la déclaration " M. Gomez a trois as dans main, et M. Wright, deux... ça fait 5 as en tout " s'ajoutera à la déposition. Présentez alors la photo des jetons sur cette phrase. Le juge vous demandera de préciser quel aspect contredit la déclaration d'Olga, puis vous pourrez diriger un curseur sur la photo, sur l'écran du bas. Pointez alors sur la carte du milieu, dans le jeu du haut, puis présentez-la.

Vous aurez ensuite la possibilité de choisir entre examiner le jeu de la victime ou celle de l'accusé. Demandez à voir le jeu de la victime, puis les cartes apparaîtront bientôt sur l'écran tactile, après que le jeu ait été ajouté comme pièce à conviction. Gavin vous explique comment examiner les pièces à conviction. Utilisez alors les rouleaux de droite et du bas avec le stylet pour faire pivoter le jeu et observer l'arrière. Vous apercevez une carte au dos bleu. Pointez dessus au stylet, puis choisissez de l'examiner. Durant la discussion qui suivra, Justice finira par accuser Olga du meurtre et cette dernière s'évanouira. Le juge s'apprête à clôturer la séance, mais Wright revient sur un point important : la carte au dos bleu. Il vous demande ensuite quand a-t-elle bien pu avoir été insérée dans le jeu. Répondez " Après le meurtre ", puis " Quelqu'un d'autre " pour la question qui viendra peu après. Wright annonce alors qu'une quatrième personne se trouvait sur les lieux le soir du meurtre. L'audience est levée suite à la discussion.

Vous vous retrouvez alors dans la salle des accusés, et Wright vous fait un petit discours sur le poker et la gestuelle à observer chez chaque personne. Le procès ne tarde pas à reprendre...

Procès - 2ème partie

Olga va revenir à la barre et dévoile alors son vrai visage. Elle fait une nouvelle déposition, au sujet du piège qu'elle a tendu à Wright. Lors du contre-interrogatoire, attaquez la phrase " Quelques secondes plus tard, Wright attrapa une bouteille et s'en servit comme arme ! ", pour ensuite insister, après avoir eu un pressentiment (l'écran a été bleuté une seconde). Peu après, un oeil rouge fixant la main gauche d'Olga apparaît sur l'écran tactile. Appuyez alors sur " percevoir ". Présentez la bouteille lorsque vous aurez accès aux preuves. Une nouvelle phrase s'ajoute ensuite à la déposition d'Olga : " C'est lui le coupable. Et je ne l'ai pas quitté des yeux jusqu'à l'arrivée des flics ". Sur cette phrase, présentez le téléphone portable de Wright.
Une longue discussion a alors lieu, au cours de laquelle Wright viendra mettre son grain de sel, relançant l'idée d'un quatrième protagoniste...

Choisissez Kristoph Gavin lorsque Wright vous demande de nommer celui qui pensait que les cartes étaient bleues. Le juge vous demandera bientôt si vous souhaitez entendre le témoignage de Wright. Choisissez de l'écouter, puis attaquez toutes les phrases de Wright, pour revenir ensuite sur la phrase " Quand je suis revenu, il était mort. Le sang lui coulait d'une plaie au front ", en présentant la photo du crime 1. Enfin, sur la phrase " J'ai découvert le " piège " pendant la partie, et j'ai mis la carte dans la bouteille ", présentez ladite bouteille après avoir pris soin de l'examiner et que Justice constate qu'elle est complètement vide. Suite à la longue discussion, l'audience sera suspendue une nouvelle fois, et vous vous retrouverez dans la salle des accusés, où la fille de Wright viendra vous confier une carte maîtresse. L'as souillé de sang sera alors ajouté au dossier de l'affaire, puis le procès reprend de plus belle.

Procès - 3ème partie

Lors du contre-interrogatoire qui suivra la déposition de Gavin, attaquez la déclaration " Un chauve, une femme sans connaissance... Et Wright, une bouteille à la main ", puis choisissez de présenter une pièce à conviction. Présentez alors l'as souillé de sang, puis suite à la discussion, dites que la personne en contradiction avec la carte souillée de sang est la victime, en pointant sur le " V " de l'écran tactile. Lorsque Wright vous informe qu'ils étaient assis sur des chaises pivotantes, pointez sur la victime au stylet et faites-la tourner pour faire face à son dos. Vous revenez ensuite sur le plan de la scène de crime. Sélectionnez maintenant l'assassin comme élément contradictoire à cette scène. Une fois encore, vous vous retrouvez face au plan de la scène et devez sélectionner la position de l'assassin afin qu'il puisse frapper la victime de front. Placez alors le pointeur sur l'armoire qui fait face à la victime. Wright vous demandera bientôt de la déplacer. Faites donc, en la faisant glisser vers la gauche, puis il s'agira d'indiquer une dernière contradiction à cette scène. Etant donné que l'armoire se trouvait en réalité sur la gauche, Gavin ne pouvait être témoin de cet endroit. Indiquez alors le point bleu marqué d'un 2, comme étant cet élément contradictoire. Une longue discussion va suivre et Gavin reviendra sur les empreintes de la bouteille. Pour expliquer ces empreintes présentes à l'envers sur la bouteille, sélectionnez la photo d'Olga. Wright vous demandera d'examiner une autre bouteille, dans laquelle vous trouverez la carte qu'il avait insérée. Le procès se conclut sur la non culpabilité de Phoenix Wright et Gavin se retrouve écroué. Lors de la scène de discussion entre Wright et Apollo dans la salle des accusés, sélectionnez l'as souillé de sang comme fausse preuve, lorsque cela vous sera demandé.

EPISODE 2 - BOULEVARD DES VOLTE-FACE

Lorsque vous prenez le contrôle d'Apollo, choisissez de discuter avec la fille de Wright, en évoquant les 3 sujets disponibles. Suite à ceci, vous vous retrouverez à la clinique et Wright ne tardera pas à apparaître. Discutez des trois sujets disponibles, puis du quatrième qui se sera ajouté à la liste. Après que le plan ait été ajouté au dossier, quittez l'écran de discussion pour choisir de vous rendre à l'agence artistique de Wright. Une fois à cet endroit, discutez avec Eldoon des deux sujets qui viendront s'ajouter à la conversation. Rendez-vous ensuite sur les lieux de la scène de l'accident, pour discuter avec Petit Ange des deux sujets disponibles. Un nouveau sujet apparaîtra, traitant des éclaboussures de peinture. Evoquez-le, puis quittez l'écran de discussion. Appuyez sur la flèche située en bas à droite de l'écran tactile pour maintenant faire face à l'entrée du parc. Examinez la poubelle pour récupérer le rétroviseur (ajouté au dossier), puis rendez-vous maintenant à l'endroit de la scène du vol du stand. Eldoon apparaît et vous devrez évoquer les 3 sujets disponibles. Examinez la bâche bleue et le bol au sol (ajouté au dossier), puis la voiture de police en passant sur le plan de gauche. Un nouveau sujet à évoquer sera alors disponible.

Suite à cela, rendez-vous au garage de la clinique Meraktis. Examinez-y la voiture, puis regardez le pot d'échappement pour y trouver la culotte de Vérité. Celle-ci sera ajoutée au dossier de l'affaire, tandis qu'il vous faudra ensuite pointer sur le téléphone portable rose situé devant la roue arrière. Une fois cet objet ajouté au dossier, pointez enfin sur l'emplacement du rétroviseur manquant. Choisissez de présenter une pièce à conviction en sélectionnant le rétroviseur dans le dossier. Vous devrez repasser par la maison d'Eldoon pour rejoindre l'agence artistique de Wright. Evoquez les deux sujets disponibles avec Vérité, puis retournez au domaine Kitaki. Présentez alors le rétroviseur à Petit Ange. Pivotez à droite et examinez l'enseigne du parc communal, puis le panneau de la flèche, posé au sol. Parlez à nouveau à Petit Ange, pour évoquer le parc communal. Un nouveau sujet s'ajoute ensuite, que vous devrez bien sûr évoquer. Repassez maintenant par l'agence de Wright pour vous rendre à la clinique Chambouseux...

Trois sujets seront à évoquer avec Wright, tandis que vous devrez repartir à l'agence à tout faire. Vous y retrouverez Alita. Discutez avec elle à propos des 2 sujets disponibles, des deux suivants, puis la lettre rogatoire sera ajoutée au dossier de l'affaire. Rendez-vous maintenant au domaine Kitaki, puis vous retrouverez Konrad Gavin, le frère de Kristoph, qui vous permettra de rejoindre le parc communal. Vous retrouverez Ema, qui refusera de parler au sujet des trois thèmes disponibles. Examinez alors le wagon de derrière pour vous rendre compte qu'il s'agit de celui d'Eldoon, puis retournez au domaine Kitaki pour revenir à l'agence à tout faire. A partir d'ici, vous pourrez retourner à la clinique Chambouseux pour trouver Wright et discuter en tout de trois sujets. Retournez à l'agence, puis parlez avec Vérité, avant d'examiner le haut-de-forme bleu au centre de l'écran. Rendez-vous au domaine Kitaki pour rejoindre le parc communal et présenter la poudre blanche à Ema. Vous pourrez maintenant discuter avec elle plus sérieusement. Evoquez alors les trois sujets (le rapport d'autopsie de Meraktis sera ajouté au dossier), donnez le nom d'Eldoon pour

que le stand soit ajouté au dossier, puis un quatrième sujet s'ajoutera à la suite. Après en avoir discuté, examinez la poubelle rouge située à gauche de l'écran, pour y trouver une autre culotte qui sera ajoutée au dossier. Examinez maintenant la bâche bleue, le stand, le couteau planté au sol, devant le mannequin, et qui sera également ajouté au dossier.

Vous allez alors examiner le couteau plus en profondeur et devrez pointer sur l'empreinte digitale la plus noire. Appuyez maintenant à plusieurs reprises sur l'écran de la DS pour faire apparaître de la poudre blanche. Soufflez ensuite au niveau du micro pour la disperser et faire apparaître l'empreinte. Pour réussir, il faut qu'Ema vous félicite automatiquement (" Très impressionnant ! "). Choisissez ensuite de comparer les empreintes à celles de Willy, puis rendez-vous au centre de détention en passant par l'agence de Wright. Vous y rencontrerez Gros Gains de la famille Kitaki, puis Willy. Suite à la discussion, la première partie du procès débutera bientôt...

Procès - 1er jour, 1ère partie

Vous voici dans la salle des accusés, à parler avec Vérité et Willy. Le procès ne tarde pas à débuter, tandis que vous vous retrouvez face au frère de Gavin. Willy passe à la barre et établi une première déposition. Lors du contre-interrogatoire, attaquez toutes les déclarations du jeune homme, puis le bilan de santé de Willy sera ajouté au dossier de l'affaire. Edgar Tatillon va ensuite comparaître à la barre, et le pistolet sera ajouté comme pièce à conviction. Lors du contre-interrogatoire, présentez le rapport d'autopsie de Meraktis sur la déclaration " Un coup de feu ! La balle toucha l'homme qui tirait le stand, au milieu du front ! ". Pour le deuxième contre-interrogatoire, présentez le pistolet sur " Jetant le pistolet, il fuit la scène ". Dites qu'il est impossible que l'assassin ait porté des gants, puis montrez le couteau lorsque cela vous sera demandé. Lors du contre-interrogatoire au sujet du coup de feu, attaquez les quatre déclarations, et dites à Gavin que cela vous suffit, pour ensuite être contraint de faire une courte pause dans ce procès...

Dans la salle des accusés, écoutez le discours de Vérité et dites que vous vous souvenez, puis le procès reprendra.

Procès - 1er jour, 2ème partie

Lors du premier contre-interrogatoire, attaquez " C'est pourquoi j'ai appelé les forces de l'ordre depuis mon téléphone cellulaire ", puis vous devrez bientôt sélectionner votre bracelet en haut de l'écran tactile. Votre pouvoir va s'activer et un oeil apparaîtra à l'écran. Faites glisser le stylet jusqu'au niveau des doigts du témoin, puis lorsque la phrase défilera à nouveau lentement, attendez que les doigts bougent pour appuyer ensuite sur " percevoir ". L'attention d'Apollo sera alors attirée sur le téléphone portable et il faudra demander son numéro au témoin. Après la discussion, choisissez de présenter une pièce à conviction, puis montrez le rétroviseur. Pour la prochaine déposition de Tatillon, attendez le contre-interrogatoire pour attaquer " J'ai vu l'assassin, la victime, le stand... J'ai tout vu comme en plein jour ! ", puis sélectionnez alors le stand à nouilles en ajoutant que c'est très important. Sur la phrase nouvellement ajoutée " Je me souviens même de l'enseigne sur le stand ! On pouvait lire " NOODLE " ! ", présentez le stand à nouilles. Dites qu'il l'a bien vu, puis placez le pointeur au nord du stand sur le plan de l'écran tactile, pour ensuite valider en appuyant sur " présenter ". Suite au discours de Vérité, choisissez d'accuser le témoin d'un autre crime, puis présentez bientôt la culotte de Vérité au juge. Avant que la séance ne soit levée, vous aurez enfin à présenter l'autre culotte à la Cour...

Suite de l'enquête

Une fois à l'agence Wright, discutez avec Alita des 3 sujets disponibles, puis celle-ci partira. Choisissez alors de vous rendre au centre de détention pour discuter avec Tatillon, au moment où vous étiez sur le point de partir. Vous aurez deux sujets à aborder avec lui, puis vous devrez rejoindre le domaine Kitaki, en repassant par l'agence à tout faire. Trois sujets de conversation vous seront alors proposés avec Petit Ange. Après les avoir tous traités, évoquez le quatrième sujet apparu. Pivotez ensuite sur la droite pour observer à nouveau dans la poubelle, à l'entrée du parc communal. Vous récupérerez alors les pantoufles, et celles-ci seront ajoutées au dossier de l'affaire. Rendez-vous maintenant à la maison d'Eldoon, discutez avec lui à propos des deux sujets disponibles, puis un troisième s'ajoutera. Après l'avoir traité, pivotez sur la gauche, puis vous parlerez automatiquement à Vérité. Retournez au centre de détention en passant par l'agence tout faire, puis vous pourrez cette fois parler à Willy. Discutez avec lui des deux premiers sujets proposés, puis du troisième, et présentez-lui l'une des armes (le pistolet ou le couteau) pour faire apparaître un quatrième sujet à

évoquer.

Retournez ensuite à l'agence à tout faire pour discuter avec Vérité des deux sujets proposés, avant de repartir pour le domaine Kitaki et rencontrer automatiquement Konrad Gavin à l'entrée du parc communal. Rejoignez d'ailleurs cet endroit pour vous retrouver devant Ema afin d'évoquer les trois sujets de discussion disponibles. Choisissez ensuite d'essayer d'effectuer une analyse d'empreintes, puis commencez par faire couler le plâtre dans l'empreinte, en pointant sur celle-ci avec le stylet. Pointez alors sur le séchoir pour l'orienter tout le long de l'empreinte, la faisant ainsi sécher. Effectuez enfin des mouvements de haut en bas en pointant sur le manche du rouleau, afin de bien étaler l'encre sur l'empreinte. Comparez-la maintenant à celle de Willy, puis retournez dans le menu "discuter" afin d'effectuer une nouvelle analyse d'empreintes. Commencez par examiner les empreintes vertes, puis en accomplissant à nouveau toutes les manoeuvres précédentes, comparez l'empreinte à celle de Tatillon. Effectuez maintenant une dernière analyse d'empreintes, en pointant sur la trace de pas indiquée en rouge. Cette empreinte ne semble correspondre à aucune de celles dont vous disposez dans votre dossier. Discutez alors avec Ema au sujet de l'empreinte mystérieuse, puis il vous faudra montrer une pièce à conviction. Présentez alors les pantoufles à Ema, après avoir vérifié la semelle sur le plan en 3D.

Afin que vous puissiez pénétrer dans la clinique Meraktis, Ema vous remet un document qui vous permettra d'y accéder (ajouté au dossier). Repassez alors par la maison d'Eldoon afin de vous rendre à la clinique Meraktis. L'officier vous laissera passer cette fois, et vous pourrez pénétrer dans la clinique en appuyant sur le bouton "se déplacer". Examinez maintenant la porte du bureau du docteur sur la gauche, puis vous vous retrouverez dans son bureau. Jetez un oeil au coffre-fort, puis dites que vous avez ce qu'il faut en présentant la poudre à empreintes. Saupoudrez alors entièrement le clavier à l'aide du stylet, puis soufflez sur le micro de la DS jusqu'à la remarque d'Apollo. Appuyez sur le bouton 5 et sur le 2 pour déclencher l'ouverture du coffre. Récupérez ainsi à l'intérieur le rapport médical de Willy, puis la balle incrustée au fond du coffre. Examinez la fenêtre ouverte du bureau, puis la lampe au sol afin que celle-ci soit ajoutée au dossier de l'affaire. Sortez maintenant du bureau du docteur, pour vous retrouver à l'entrée de la clinique et observer les sandales bleues, à droite de la pile de bols. Celles-ci seront ajoutées au dossier de l'affaire. Examinez également les bols et les pantoufles sur l'étagère.

De retour au parc communal, présentez donc les sandales bleues à Ema, pour ensuite les examiner de plus près sur le plan en 3D. Vérité proposera alors de relever l'empreinte de l'orteil avec la poudre blanche. Répartissez ainsi la poudre sur l'écran tactile, puis soufflez dans le micro de la console pour faire apparaître l'empreinte. Présentez à nouveau les sandales à Ema, puis dites que vous avez une autre chaussure portée par la même personne en votre possession. Sélectionnez les pantoufles, pour les observer sur le plan en 3D, puis faites-les pivoter de manière à regarder à l'intérieur de la pantoufle gauche. Pointez alors avec le stylet sur l'empreinte d'orteil visible. Utilisez la méthode de la poudre blanche pour récupérer l'empreinte de cet orteil, puis présentez les pantoufles à Ema (l'inverse est possible aussi). Comparez-les aux sandales, maintenant que vous avez en votre possession les deux empreintes d'orteil. Vous constatez alors que les deux empreintes correspondent. Quittez maintenant les lieux pour retourner à l'agence tout faire, puis rendez-vous à la clinique Chambouseux pour y trouver Wright et évoquer tous les sujets de conversation avec ce dernier. Suite à la discussion, vous aurez à vous rendre au centre de détention. Discutez avec Willy à propos de tous les sujets proposés, puis présentez-lui le rapport médical le concernant, ainsi que les sandales bleues. Un nouveau sujet de conversation sera ensuite ajouté, et vous aurez à l'évoquer avant d'en faire apparaître un nouveau, au sujet du bilan médical. Rendez-vous enfin chez Eldoon pour lui présenter le rapport médical de Willy. Il vous restera à discuter à propos de ce rapport, pour ensuite évoquer un dernier sujet avant de vous retrouver dans la salle des accusés...

Procès - 2ème jour

Alita comparaît à la barre et va établir sa déposition. Lors du contre-interrogatoire, attaquez la déclaration "Je... ne vois pas qui d'autre aurait pu faire le coup." Dites ensuite que quelqu'un d'autre aurait pu se servir du pistolet, puis présentez le portrait d'Alita. Présentez enfin le rapport médical de Willy à la Cour, suivi des sandales bleues. Alita va effectuer une deuxième déposition, puis lors du contre-interrogatoire, présentez le rapport médical de Willy sur la déclaration "Je n'avais aucune autre raison d'y aller. Je n'ai rien à cacher, vous savez". Sur la déclaration "Pourquoi serais-je retournée maintenant à la clinique pour un rapport vieux de six mois ?", appuyez sur votre bracelet, puis faites descendre l'oeil sur la bague d'Alita. Au moment où elle va bouger, appuyez alors sur "percevoir". Il vous faudra alors présenter le bilan de santé de Willy à la Cour.
Lors de la poursuite du contre-interrogatoire, présentez la balle sur la phrase "Il ne s'est rien passé. Je l'ai prévenu, et je

suis partie ". Suite à une longue discussion, Alita établira une nouvelle déposition, puis il vous faudra attaquer la déclaration "Peu importe si le Dr Meraktis a reçu une balle dans la tempe ou ailleurs". Vous devrez bientôt répondre que l'assassin se trouvait " ailleurs " au moment où il a tiré sur la victime, puis il vous faudra déplacer le curseur sur le stand, à droite de la victime. Validez votre choix par le bouton "présenter ".

Dites un peu plus tard que vous avez la preuve que quelqu'un était bien caché dans le stand à nouilles, puis présentez les pantoufles. Pour ensuite prouver que quelqu'un a bel et bien tenté de faire de la place dans le stand, présentez le bol. Alita va alors effectuer une dernière déposition. Ainsi, lorsque vous devrez effectuer le contre-interrogatoire, utilisez votre bracelet sur la déclaration "Alors, j'ai fini par renoncer, et je suis rentrée chez moi... Je n'ai fait que lui parler !" Déplacez ensuite l'oeil au niveau du foulard et de sa main droite, puis vous la verrez bouger lors de la dernière phrase. Appuyez sur "percevoir", puis confirmez. Il vous faudra ensuite présenter la lampe en tant que preuve de vos dires. Quelques temps après, on vous demandera de montrer la pièce à conviction qui témoigne de ce que le docteur a fait ensuite. Montrez alors le stand à nouilles, puis il vous faudra ensuite déplacer le curseur sur la rivière, tout à fait à gauche du plan de l'écran tactile. Lorsque la discussion déviera à propos de la voiture, il vous faudra dire que celle-ci ne marchait pas. Pour prouver que la voiture était en panne ce soir-là, présentez la culotte de Vérité. Alita va alors être jugé coupable et vous vous retrouverez dans la salle des accusés. Il ne vous restera alors plus qu'à présenter à Willy son rapport médical pour bientôt clôturer cet épisode.

EPISODE 3 - VOLTE-FACE ET SERENADE

Après les longues séquences qui ont suivi, vous vous retrouvez face à Gavin et avez deux sujets de conversation à traiter. Suite à ceci, les paroles de la chanson seront ajoutées au dossier. Examinez maintenant les cartes postales sur la table, puis le graffiti sur le miroir de droite, plus au fond de la pièce. Rejoignez enfin le couloir des coulisses pour y retrouver Ema. Essayez d'évoquer avec elle les trois sujets de conversation disponibles, mais elle ne fera que manger. Examinez maintenant la première porte sur votre droite, puis vous ne tarderez pas à vous retrouver dans la loge de Lamiroir. Un meurtre a été commis et c'est LeTouse qui en a fait les frais. Il essaiera toutefois de vous donner quelques précieuses informations avant que son dernier souffle ne survienne. De retour dans le couloir des coulisses, Gavin vous remet la demande de coopération, qui sera ainsi ajoutée au dossier. Retournez donc faire un tour dans la loge de Lamiroir pour mener votre investigation après avoir évoqué les deux sujets de conversation avec Ema. Commencez ensuite par examiner les deux trous dans le mur de gauche, qui ne sont autres que des impacts de balles. Poursuivez en observant la bouche d'aération, l'escabeau, la broche bleue à gauche au sol (ajoutée au dossier) puis pivotez sur la droite pour examiner le revolver au sol. Celui-ci sera ajouté au dossier, puis il faudra maintenant observer le corps de la victime de plus près. Après avoir pointé dessus, regardez la tache de sang sur le sol, puis ce qu'il tient dans sa main gauche. Un porte-clés est ainsi ajouté au dossier comme pièce à conviction. Présentez maintenant le revolver à Ema, puis un nouveau sujet à évoquer sera ajouté.

Après en avoir parlé avec Ema, rejoignez le couloir des coulisses pour faire une brève rencontre avant de vous déplacer vers la scène. Vous devrez discuter de deux sujets avec Gavin, puis d'un troisième qui apparaîtra ensuite. Gavin vous fera alors écouter un morceau et il vous faudra abaisser tous les curseurs, hormis le n°2. Appuyez sur ce même chiffre pour ensuite le présenter à Gavin. La table de mixage sera alors ajoutée au dossier. Vous avez maintenant à présenter le porte-clés à Gavin, puis vous pourrez parler d'un quatrième sujet apparu. Le moment venu, choisissez la réponse " j'ai remarqué ", puis présentez les paroles de la chanson comme étant le lien entre tous les problèmes de Gavin. Cela vous permettra d'évoquer un nouveau sujet de discussion. Il est temps de rejoindre le couloir des coulisses pour choisir d'entrer dans la loge des Gavinners. Vous y trouverez Lamiroir, avec qui vous pourrez discuter de trois sujets, puis d'un quatrième. Présentez-lui ensuite la broche bleue, puis regardez à nouveau les cartes postales pour que l'une d'entre elles soit ajoutée au dossier de l'affaire. Rejoignez maintenant le couloir des coulisses pour bientôt vous retrouver automatiquement dans la loge de Lamiroir. Discutez avec Ema au sujet de la disparition, puis rejoignez à nouveau la scène en repassant par le couloir. Il ne vous reste plus qu'à examiner la scène surélevée et à suivre les séquences restantes pour bientôt assister au premier jour du procès.

Procès - 1er jour

Le rapport d'autopsie de LeTouse, la photo du crime et le schéma vont être ajoutés au dossier de l'affaire au début du

procès, tandis que la première personne à être appelée à la barre sera Ema. Attaquez toutes ses déclarations, puis suite à la conversation, on vous demandera de présenter des preuves contradictoires. Choisissez alors d'appeler un témoin, puis présentez peu après le portrait de Lamiroir. Celle-ci va donc être appelée à la barre, puis lors du contre-interrogatoire, il vous faudra présenter la broche sur la déclaration "Je ne suis pas retournée en coulisses après la deuxième partie". Vous pouvez maintenant utiliser votre bracelet. Ainsi, sur la déclaration "Je n'ai rien vu. Le corps de M. LeTouse était derrière un mur", activez votre pouvoir en touchant le bracelet, puis déplacez l'oeil au niveau de la glotte de sa gorge. Appuyez ensuite sur "percevoir" lorsque vous la voyez bouger, puis confirmez. Vous aurez alors à présenter la demande de coopération, puis le schéma sur la déclaration qui va suivre.

Lamiroir va ensuite établir une deuxième déposition, puis il vous faudra attaquer la phrase "C'était un adulte ! J'en suis sûre !", lors du contre-interrogatoire. On vous demandera bientôt ce que vous pensez du témoignage. Répondez que " c'est contradictoire ". Ema va ensuite revenir à la barre pour établir une nouvelle déposition. Durant le contre-interrogatoire, attaquez la déclaration "Sans oublier que Tomas a pratiquement laissé sa signature sur les lieux", puis choisissez de " faire objection".
Présentez ensuite la photo du crime sur la phrase "D'après les éléments dont je dispose, j'en conclus que le tireur était aveugle". Sur l'écran tactile, déplacez le curseur au niveau de la tache de sang sur le sol, puis appuyez sur "présenter". Après la longue conversation, touchez avec le stylet la tache de sang sur l'écran tactile, et ce, à trois reprises afin de faire apparaître un message sur lequel pointer le stylet. Lorsqu'on vous demandera si vous êtes en mesure de montrer pourquoi l'accusé jouait les aveugles, choisissez de présenter une pièce à conviction, puis sélectionnez la carte postale. Lamiroir va revenir à la barre pour effectuer nouvelle déposition. Il vous faudra alors attaquer la déclaration "La plupart de mon entourage est au courant, bien sûr, mais personne d'autre", lors du contre-interrogatoire...

Suite de l'enquête

De retour à l'agence tout faire, discutez avec Vérité propos des deux sujets de conversation disponibles, puis évoquez les deux sujets supplémentaires avec Virgil. Suite à la séquence, la cassette vidéo sera ajoutée au dossier comme pièce à conviction. Présentez celle-ci à Virgil, puis rendez-vous au centre de détention pour discuter avec Tomas. Évoquez alors avec lui les trois sujets de conversation, puis rejoignez maintenant le Colisée du Soleil en repassant par l'agence à tout faire. Déplacez-vous pour rejoindre le couloir des coulisses, puis vous ferez face à Lamiroir. Discutez à propos des trois sujets proposés, puis du quatrième, et montrez-lui la cassette vidéo afin d'ajouter l'oreillette au dossier de l'affaire. Présentez cet objet à Lamiroir, avant de vous rendre sur la scène, puis évoquez tout d'abord les deux sujets de conversation avec Virgil. Discutez à propos du troisième sujet, puis examinez le piano sur votre droite afin d'ajouter l'interrupteur au dossier. Retournez maintenant dans le couloir des coulisses, puis rendez-vous dans la loge de Lamiroir pour discuter avec Ema. Evoquez les trois sujets, puis présentez l'interrupteur à la jeune femme pour faire apparaître un quatrième sujet dont vous devrez lui parler. L'interrupteur devient alors un déclencheur à distance dans le dossier de l'affaire, puis le schéma de la salle et l'amorceur y seront ajoutés.

De retour dans le couloir des coulisses, dirigez-vous vers le Colisée du Soleil. Discutez avec Daryan des deux sujets disponibles, puis vous pourrez vous rendre au bureau de Gavin. Une fois à cet endroit, évoquez le sujet de l'affaire pour que le journal borginais soit ajouté au dossier de l'affaire, puis discutez à propos de l'autre sujet de conversation. Examinez ensuite la guitare détruite, puis parlez-en à Gavin pour que l'instrument soit ensuite ajouté au dossier. Suite à la discussion, examinez maintenant le plateau sur lequel est posé un objet oval recouvert de verre, sur le tabouret. Parlez à Gavin de cette boule étrange, puis la réplique sera ajoutée comme pièce à conviction. Montrez enfin l'amorceur à Gavin, puis retournez au Colisée du Soleil, dans le couloir des coulisses, pour enfin rejoindre la scène. Vous pourrez alors y examiner la boîte à guitare rouge, en bas à gauche de l'écran, et ainsi avoir une petite surprise... Évoquez les deux sujets disponibles avec Lamiroir, puis présentez-lui la réplique pour faire apparaître un troisième sujet. Parlez-en avec elle, puis un dernier sujet à traiter apparaîtra. Vous vous retrouverez finalement au centre de détention, et devrez présenter la réplique à Tomas pour définir ce " secret ". Il ne vous reste plus qu'à discuter avec lui au sujet du cocon pour suivre la séquence et bientôt reprendre le procès...

Procès - 2ème jour, 1ère partie

Après avoir suivi la séquence dans la salle des accusés et ajouté un article de journal au dossier de l'affaire, Tomas et Lamiroir comparaîtront bientôt ensemble à la barre. Lors du contre-interrogatoire de leur déposition, il vous faudra utiliser votre bracelet sur la phrase "Il dit que comme les paroles sont en français, il ne les comprend pas". Déplacez

alors votre oeil au niveau de l'oeil droit de Tomas. Lorsqu'il énoncera les mots "en français", appuyez sur "percevoir", puis confirmez. Pour leur prouver qu'il ment, présentez le journal borginais à la Cour. Sur la déclaration qui suivra, "C'est moi qui lui ai expliqué que le crime calquait les paroles de la chanson", utilisez à nouveau votre bracelet pour cette fois regarder la glotte de Lamiroir et appuyer sur "percevoir" lorsque vous la voyez bouger (sur la première partie de la déclaration). Vous devrez ensuite présenter le portrait de Tomas. De retour dans la salle des accusés, vous aurez une discussion avec Tomas et le procès reprendra de plus belle...

Procès - 2ème jour, 2ème partie

Lamiroir va comparaître à la barre et vous aurez à attaquer la phrase "Quand j'ai entendu M. LeTouse et l'inspecteur" en demandant ensuite de quoi ils parlaient. Il vous faudra ensuite présenter le déclencheur à distance sur la phrase "De la fenêtre, j'ai entendu quelqu'un dire "Appuie sur le bouton ! Maintenant !"". Présentez ensuite l'oreillette, puis l'amorceur peu après. Lorsque cela vous sera demandé après la longue discussion, dites que Lamiroir se trouvait " ailleurs ". Sur le lieu du crime, présentez la bouche d'aération du plafond, en haut à gauche de l'écran, mais après avoir pivoté sur l'écran de gauche. Lamiroir va alors établir une nouvelle déposition, puis lors du contre-interrogatoire, présentez la cassette vidéo sur la déclaration "Et pour ce qui est de ma présence à cet endroit... Je ne peux rien vous dire". Au cours de la déposition suivante, attaquez la déclaration "J'avais deux minutes pour m'y rendre", puis choisissez de présenter une pièce à conviction. Montrez alors la broche à la Cour, puis vous aurez enfin à attaquer la déclaration "Je... devais continuer à chanter même en avançant", puis vous vous retrouverez une nouvelle fois dans la salle des accusés. Les fragments calcinés seront alors ajoutés au dossier de l'affaire, puis la troisième partie du procès ne tardera pas à débuter.

Procès - 2ème jour, 3ème partie

Daryan va comparaître, et vous devrez présenter la table de mixage sur la phrase "Les coups de feu lui ont fait oublier les paroles ? Mon oeil ! ". Pour repérer ensuite le coup de feu, présentez le curseur n°1 à la Cour. Il vous faudra enfin présenter les fragments calcinés en guise de preuve. Lors de la prochaine déposition de Daryan, présentez la réplique sur la phrase "Comme en aurais-je pu connaître son imprésario ?" Daryan va ensuite effectuer une dernière déposition, au cours de laquelle il vous faudra présenter l'article de journal sur la déclaration "Ouais, le trafic de cocon ne paye plus". Ensuite, sur la déclaration "Les douanes borginaises connaissent leur boulot. Tout est vérifié, et tout le monde", vous aurez à présenter à la Cour la guitare de Gavin. Vous aurez ensuite à désigner le complice du trafiquant. Pour ce faire, montrez donc le profil de Tomas. Après les différentes séquences, le juge vous demandera si vous êtes en mesure de prouver que Tomas a appuyé sur l'interrupteur. Répondez qu'en effet, vous pouvez le prouver, puis présentez la table de mixage. Pour ensuite prouver que Daryan jouait d'une seule main, présentez la première barre de musique parmi les quatre, en appuyant dessus au stylet. Enfin, demandez à appeler un témoin pour démanteler le plan de Daryan. Présentez alors le portrait de Tomas afin de prouver la culpabilité de Daryan, et il ne vous restera plus qu'à suivre les séquences jusqu'à la fin de l'épisode.

EPISODE 4 - VOLTE-FACE ET SUCCESSION

Vous prenez le contrôle d'Apollo dans l'agence tout faire, puis le ticket de spectacle de magie sera le premier élément ajouté au dossier. En discutant avec Phoenix Wright à propos de quatre sujets, l'enveloppe Grimoire apparaîtra également dans le dossier. Après avoir épuisé les sujets de discussion, rendez-vous au centre de détention, afin de faire connaissance avec votre cliente et discuter des trois sujets proposés. Vera vous remettra ensuite une carte qui sera ajoutée dans vos documents. Prenez la direction du Studio Joseph, puis vous récupérerez dans un premier temps les tableaux de Joseph Monin. Ema apparaît alors, puis en évoquant le premier sujet, la boîte à lettres sera ajoutée au dossier de l'affaire. Discutez à propos du deuxième sujet, puis du troisième, traitant du soir du crime. Il sera alors temps d'examiner les lieux, et d'ainsi récupérer le tableau caché derrière la commode, tout à fait à gauche de l'écran. Examinez ensuite la tasse de café bleue sur la table basse, afin que celle-ci soit également ajoutée au dossier. Inspectez maintenant le bureau dont le tiroir est ouvert, en pivotant sur le côté droit de la pièce. Un zoom va automatiquement être effectué, ce qui vous permettra de récupérer l'enveloppe rouge située dans le tiroir. Il va vous falloir maintenant présenter le tableau caché à Ema, puis la tasse de café. Il vous sera ensuite demandé de l'examiner

de plus près, et vous aurez à pointer la tache bleu ciel de cette tasse, après avoir fait pivoter l'objet sur le plan en 3D. Ceci fera apparaître un nouveau sujet de discussion à évoquer avec Ema, puis vous aurez à lui présenter une nouvelle fois la tasse. Pour vaporiser correctement le réactif de détection, vous devrez appuyer sur retour, et Apollo tentera plutôt de vaporiser le tout sur le bureau de droite. Pointez donc au stylet sur le petit cadre situé sur la gauche du bureau, puis pointez enfin sur le centre du curseur. Ce petit cadre sera d'ailleurs ajouté au dossier, et il vous faudra examiner l'arrière de celui-ci sur le plan 3D.

Présentez enfin l'enveloppe rouge à Ema. Vous allez bientôt l'analyser aux rayons X. Pour ce faire, repassez au stylet l'écran quadrillé jusqu'à entendre un son, puis tournez le bouton jusqu'au bip. Continuez alors un de repasser l'écran quadrillé jusqu'au son, puis tournez à nouveau jusqu'au bip. Effectuez la manoeuvre jusqu'à pouvoir voir apparaître entièrement l'inscription. Vous allez ensuite recommencer la manoeuvre avec l'enveloppe rouge, ce qui vous permettra au final de découvrir le texte écrit sur la carte. Après que l'enveloppe rouge ait été mise à jour dans le dossier, Ema vous remettra la carte de Taurial. Vous n'avez plus rien à faire ici pour le moment, donc rendez-vous au Colisée du Soleil. Évoquez-y avec Virgil les deux sujets disponibles, puis un troisième, avant de lui présenter l'enveloppe grimoire. Montrez-lui ensuite la carte de Taurial, puis discutez à propos du quatrième sujet apparu. Retournez maintenant au centre de détention en passant par l'agence tout faire. Évoquez les trois sujets avec Taurial, puis retournez au studio Joseph. Présentez à nouveau à Ema le tableau caché afin de faire apparaître un nouveau sujet de discussion. Après en avoir parlé avec elle, présentez-lui le portrait, choisissez une des trois toiles, puis il vous faudra la passer aux rayons X en utilisant la méthode précédente, afin de révéler l'ébauche. Répétez l'opération pour les deux autres tableaux, puis vous vous retrouverez bientôt dans la salle des accusés.

Procès - 1er jour, 1er partie

Avant la première déposition, le rapport d'autopsie de Monin sera ajouté au dossier de l'affaire. Taurial va ensuite être appelé à la barre pour donner sa première version des faits. Lors du contre-interrogatoire, attaquez la déclaration "Et vous connaissez la suite. "Une étoile s'éteint !", fin de citation", puis le moment venu, sélectionnez "Le café de "l'étoile"" en ajoutant ensuite que ce témoignage vous paraît très important. Sur la déclaration "Il a pris une gorgée, tout au plus. Une seconde plus tard, il s'écroulait par terre !", présentez la tasse de café. Lors de la deuxième déposition du témoin, vous aurez à attaquer la phrase "On aurait dit qu'il écrivait une lettre... Mais il a vite cacheté l'enveloppe", puis choisissez d'ajouter les dires au témoignage. Ainsi, lorsque le témoin déclarera "C'était une enveloppe jaune... Il paraît qu'elle est restée sur la scène du crime", présentez-lui l'enveloppe rouge en ajoutant bientôt que cela est impossible. Sur la troisième déposition de Tauriel, utilisez votre bracelet sur la phrase "On dira ce qu'on voudra, le talent de Joseph était sans équivalent". Vous aurez à déplacer l'oeil au niveau de l'aisselle droite de Tauriel.
Lorsque vous la voyez transpirer (lors de la deuxième ligne), appuyez sur "Percevoir", puis confirmez. Pour prouver vos dires, présentez maintenant le tableau caché.

Tauriel va établir une nouvelle déposition, au cours de laquelle vous devrez attaquer la déclaration "Et rien n'a quitté le studio après sa mort. Rien". Lorsque le juge vous demandera si vous savez ce qui a pu quitter le bureau ce soir-là, le cas échéant, répondez "Juste une chose". Présentez ensuite la boîte à lettres en guise de preuve, puis attaquez ensuite la phrase "Cette tasse est la seule chose qui ait touché les lèvres de M. Monin ce soir-là". Dites que vous pouvez le prouver, en présentant ensuite à la Cour le petit cadre. Suite à la discussion, vous aurez à montrer l'enveloppe rouge, puis il vous faudra bientôt vaporiser le réactif en bas à droite de la lettre (appuyez trois fois avec le stylet, puis une quatrième fois au centre du carré). Après le long débat qui va suivre, désignez Joseph Monin comme étant le faux indice. Il vous faudra enfin présenter le portrait de Vera, comme étant la vraie faussaire. Vous vous retrouverez peu après dans la salle des accusés.

Procès - 1er jour, 2ème partie

Lorsque Vera établira sa déposition, attaquez-la tout bonnement sur toutes ses déclarations. Sur la phrase "Le timbre représentait mes magiciens préférés... Alors, je l'ai gardé...", présentez-lui le ticket de spectacle de magie, puis observez ce qui va suivre...

7 ans plus tôt - Dernier procès de Phoenix Wright

Durant la discussion avec Enigmar et Vérité dans la salle des accusés, vous recevez une page de carnet qui sera

ajoutée à votre dossier, puis le procès ne tarde pas à débuter...

Procès - 1er jour, 1ère partie

Tektiv, un habitué de la série " Phoenix Wright ", va faire une apparition ici pour émettre une déposition. Le rapport de Melchior et la petite seringue vont être ajoutés au dossier de l'affaire, puis vous recevrez également la lettre de Melchior après la déposition de Tektiv. Lors du contre-interrogatoire, il vous faudra attaquer la déclaration "L'accusé n'a fait que ce qui lui avait été demandé en abattant le vieux d'une balle", puis lorsque cela vous sera demandé, choisissez la proposition "Il a tiré sur autre chose". Pour désigner l'endroit où il a tiré, déplacez le curseur au niveau du front de la poupée de clown située sur la gauche (vous pouvez y voir un trou). Attaquez maintenant les déclarations "La balle provient du pistolet trouvé sur les lieux du crime, il n'y a aucun doute", puis "Et le pistolet appartenait bien aux vieux, pas de doute non plus !". Le pistolet va ensuite être ajouté au dossier de l'affaire, puis il vous restera à présenter ce dernier sur la phrase "Et même s'il a tiré sur le clown, il a quand même tiré sur la victime, gars ! ". Une pause s'impose, vous voici donc dans la salle des accusés. Après la discussion avec Zachary, le procès reprend de plus belle...

Procès - 1er jour, 2ème partie

Tandis que la lettre de Melchior 2 sera ajoutée au dossier, Virgil va établir sa déposition et vous aurez à l'attaquer sur la phrase "Un marché est un marché. J'ai posé sur le front du clown... Le doux baiser de la mort". Sélectionnez alors la proposition au sujet du nombre de pistolets, puis ajoutez que c'est "extrêmement important". Présentez maintenant le pistolet de scène sur la phrase "Il n'y avait qu'un seul pistolet. Je m'en suis servi pour tirer sur le clown". Virgil établira une deuxième déposition, au cours de laquelle il faudra attaquer "Pour lui, l'heure de la mort ne faisait aucun doute : 23 h 10", pour ensuite ajouter au dossier le rapport de perfusion. Ajoutez que cet élément est "très important", puis attaquez la déclaration "L'élixir de la vie... Le reste de la perfusion prouve mon innocence !". Dites alors qu'il y a une contradiction, en présentant ensuite la photo du crime au juge. Vous aurez ensuite à désigner au stylet le sachet contenant le liquide vert, en haut à droite de l'écran. Suite à la discussion, sélectionnez la proposition "Il l'avait déjà vu". Peu de temps après, présentez la petite seringue, puis le journal intime de Melchior ne tardera pas à être ajouté au dossier de l'affaire. Choisissez de présenter une pièce à conviction lorsque cela vous sera proposé, puis désignez la page de carnet.

La séance est arrêtée après la discussion avec Joseph et Zachary, et vous vous retrouverez dans le " Mason System ", un programme qui vous permettra d'alterner entre passé et présent, afin de mener vos enquêtes et découvrir la vérité. Ainsi, tout en restant dans le passé, sélectionnez au stylet la case du centre de détention pour vous y rendre. Vous y parlerez avec Virgil et aurez deux sujets de discussion à traiter.
Lors du deuxième sujet, vous verrez apparaître quatre " verrous-psyché ", bien connus des habitués de la série... Grâce au Magatama de Wright, vous parviendrez plus tard à briser ces verrous et découvrir la vérité. Pour le moment, cochez la case "terminer la recherche", puis rendez-vous au cabinet d'avocats Wright & Co. Discutez avec Vérité des deux sujets, puis deux autres sujets apparaîtront. Lorsque vous évoquerez le troisième sujet, demandez-lui de vous montrer son tour de magie. L'incroyable Monsieur Chapeau sera alors ajouté au dossier. Parlez-lui enfin au sujet de sa mère et vous récupérerez le médaillon de Vérité.

Rejoignez maintenant la salle des accusés n°2. Discutez alors avec Ballaud à propos des deux sujets, puis un troisième s'ajoutera. Après en avoir parlé, vous verrez apparaître deux " verrous-psyché ". Sélectionnez le Magatama en haut de l'écran tactile, puis présentez à Ballaud le portrait de Vérité. Un premier verrou a sauté, puis vous devez maintenant lui présenter l'incroyable Monsieur Chapeau pour faire disparaître l'autre verrou. Évoquez à nouveau le sujet du tour de disparition, puis ceci fera apparaître un nouveau sujet de discussion. Après en avoir parlé avec Ballaud, vous vous retrouverez dans le " Mason System " et pourrez vous rendre au Borsch Club, dans le présent cette fois. Discutez avec Zachary à propos des deux sujets, puis d'un troisième, et le Transfert de droits sera ajouté au dossier de l'affaire. Parlez à Zachary des "sept ans" et présentez-lui le médaillon de Vérité. Un nouvel endroit sera ensuite disponible dans le " Mason System ".

Rendez-vous donc à la cellule n°13. Parlez avec Gavin des deux premiers sujets, puis lorsque vous évoquerez le troisième, vous verrez qu'il sera extrêmement verrouillé... Choisissez d'examiner les lieux, pour observer la main bleue posée sur la table, en bas à gauche de l'écran tactile. Celle-ci sera ajoutée au dossier en tant que vernis à ongles. Vous n'aurez plus rien à faire ici pour le moment, donc terminez la recherche et retournez dans le passé, au Studio Joseph.

Vous devrez évoquer deux sujets de conversation avec Joseph pour ensuite lui présenter la page de carnet et faire ainsi apparaître un troisième sujet. Parlez-en avec lui pour voir apparaître deux verrous-psyché, puis utilisez maintenant votre Magatama. Dites que M. Monin cache le faussaire, en présentant ensuite le portrait de Vera. Maintenant que les verrous ont disparu, vous pouvez faire parler Joseph à propos du carnet de Melchior. Cela fait apparaître un quatrième sujet de discussion à évoquer, et vous devrez choisir de parler à Vera. Avant de discuter avec elle, examinez les lieux, puis pivotez sur le plan de droite. Observez le bureau de gauche pour effectuer un zoom, puis examinez le petit cadre, ce qui vous permet de récupérer le timbre commémoratif. Présentez ce dernier à Vera, en choisissant la remarque "De grands magiciens, non ?". Vous pourrez maintenant évoquer trois sujets avec elle (le timbre commémoratif sera mis à jour dans le dossier de l'affaire). Ceci en fera apparaître un quatrième sujet, puis lorsque vous l'aurez évoqué, vous verrez deux verrous-psyché apparaître...

Utilisez votre Magatama dès maintenant car vous pouvez les faire disparaître. Ainsi, montrez-lui le vernis à ongles pour désigner son porte-bonheur, puis présentez Kristoph Gavin pour désigner le client. Vous pourrez alors la faire parler au sujet du client, et vous en aurez fini avec le Studio Joseph du passé. Il est temps de rejoindre le centre de détention pour faire parler Virgil. Choisissez la case "discuter" pour utiliser votre Magatama, et commencez par lui présenter le pistolet de scène. Montrez ensuite le médaillon de Vérité, suivi du timbre commémoratif. Pour détruire le dernier verrou, répondez "Avec quelqu'un", puis présentez le portrait de Thalassa Grimoire. Vous pourrez alors connaître la vérité au sujet du chantage. Ceci permet de faire apparaître un troisième sujet à évoquer, avant de revenir dans le présent et rejoindre le Studio Joseph. Évoquez-y tous les sujets de conversation disponibles avec Taurial, puis présentez-lui le médaillon de Vérité après avoir parlé de Virgil Grimoire. Un quatrième sujet sera alors ajouté à la conversation, puis vous pourrez quitter les lieux après l'avoir évoqué et récupéré le portrait de Thalassa.

Il est temps de rejoindre à nouveau le Borsch Club pour faire parler Zachary. Utilisez votre Magatama après avoir appuyé sur la case "discuter", puis présentez-lui le timbre commémoratif. Montrez-lui ensuite le portrait d'Apollo Justice, suivi du portrait de Thalassa. Vous pourrez enfin parler librement avec Zachary au sujet du secret Grimoire. Trois autres sujets de discussions vont ensuite être ajoutés, puis lorsque vous aurez évoqué le dernier, les aveux de Zachary seront ajoutés au dossier de l'affaire.
Rejoignez le Colisée du Soleil pour discuter avec Virgil. Commencez donc par évoquer le premier sujet, puis deux verrous-psyché apparaîtront. Activez le Magatama, puis présentez-lui le transfert de droits, suivi des aveux de Zachary. Vous pouvez donc maintenant le faire parler au sujet de Melchior Grimoire, ce qui fera apparaître deux nouveaux sujets à évoquer. Il ne reste plus qu'à retourner à la cellule n°13 pour y examiner l'enveloppe jaune posée sur la table, au centre de l'écran. Vaporisez le réactif sur le timbre en appuyant trois fois dessus au stylet, puis en appuyant une quatrième fois, lorsque le carré apparaîtra. La lettre de Monin sera ajoutée au dossier de l'affaire, tandis que le procès durant lequel Vera s'est écroulée durant sa déposition reprendra...

Procès - Le final

Choisissez de montrer "comment" le coupable s'y est pris, puis présentez le vernis à ongles. Vous devrez enfin désigner la personne qui a empoisonné Vera et il s'agira ensuite de montrer le portrait de Kristoph Gavin. Ce dernier va alors être appelé à la barre. Suite à sa déposition, utilisez votre bracelet sur la déclaration "J'espère quand même que vous n'allez pas m'accuser d'avoir empoisonné son père aussi ?". Déplacez ensuite l'oeil le long de la main droite de Gavin, un peu plus bas, pour y voir une cicatrice. Durant la toute dernière partie de sa déclaration, vous pourrez voir un changement et c'est à ce moment-là qu'il faudra appuyer sur "percevoir", puis confirmer. Pour expliquer comment M. Monin a été empoisonné, présentez le timbre commémoratif. Lorsqu'il vous sera demandé pourquoi Kristoph Gavin a tué Joseph Monin, présentez la page de carnet au juge. Pour montrer le rapport entre le témoin et Joseph, présentez la lettre de Monin. Quelque temps plus tard, vous aurez à effectuer un tout dernier choix concernant le sort de Vera. Celle-ci est "Non coupable"... Vous n'avez alors plus qu'à observer la séquence finale de ce Ace Attorney : Apollo Justice.

Arkanoid DS

© Square Enix / Taito 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE URANOID

Terminez tous les niveaux en sauvant tous les amis pour débloquer ce mode.

VAUS

Terminez toutes les quêtes pour débloquer le pad original Vaus.

BONUS (CLASSIC ARKANOID)

Arrière-plan géométrique

Terminer le jeu ainsi que les modes Uranoid et Quest.

Metal Frame

Terminer le jeu ainsi que les modes Uranoid et Quest.

Twin Block

Terminer le jeu ainsi que les modes Uranoid et Quest.

BGM 10, 11, 12

Débloquez ces musiques en terminant les trois derniers stages du mode Uranoid.

BGM 10 : "Happy smiling"

Obtenez au moins 400 000 points sur Eta.

BGM 11 : "Captain Neo"

Obtenez au moins 400 000 points sur Theta.

BGM 12 : "Revenge of arkanoid"

Obtenez au moins 400 000 points sur Iota.

Art Style : BOXLIFE

© Nintendo / Skip 2009

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES FINS

Fin 1

Remporter au moins 70 points dans les 14 niveaux du mode R&D.

Fin 2

Remporter au moins 100 points dans les 14 niveaux du mode R&D.

Fin 3

Empocher 2 000 010 dollars dans le mode Usine.

Art Style : INTERSECT

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

AMBIANCES

Thème caramel

Faire un Perfect en VS CPU Difficile (médaille d'or).

Thème mer bleue

Obtenir la médaille d'or en mode Endless Normal.

Thème tilleul

Faire un Perfect en VS CPU Expert (médaille d'or).

Thème charbon

Faire un Perfect en VS CPU Expert (médaille d'or).

MUSIQUES ET SKINS

Thème floraison (vert et rose)

Obtenir une médaille d'argent en mode Endless Expert.

Thème bonbon (bleu, rose, jaune)

Obtenir une médaille d'or en mode Endless Normal.

Musique : Savanoia

Obtenir une médaille d'or en mode Endless Expert

Art Style : KUBOS

© Nintendo / Skip 2009

+ D'INFOS FORUM

SALLES DE RELAXATION

Vous devez faire des combos en mode Ten Floors pour débloquer les Relax Rooms. A l'issue des 10 étages, la salle que vous obtiendrez aura la couleur de la meilleure ligne bonus que vous avez obtenue (ou la suivante, si vous possédez déjà cette salle). Il y a 9 salles en tout.

VRAIE FIN

Pour obtenir la vraie fin du jeu, vous devez débloquer toutes les salles de relaxation.

Art Style : PiCTOBiTS

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

FIN+

Terminez tous les niveaux Remix pour débloquer la nouvelle fin.

Asphalt : Urban GT

© Ubisoft / Gameloft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

A DÉBLOQUER

- Dans le mode EVOLUTION, réussissez à terminer premier dans tous les championnats. Vous débloquez alors la Gameloft F1.

- Dans le mode ARCADE, dans ROAD CHALLENGE, terminez premier à toutes les catégories, dans la catégorie Véhicules Bonus, vous aurez accès à la Gamelati 1000 SS, une moto.

- Si vous avez terminé premier dans le mode EVOLUTION, la catégorie Véhicules Bonus vous permet également de choisir la F1 et la Lamborghini Gallardo Police (voiture utilisée dans Course Poursuite).

Assassin's Creed : Altair's Chronicles

© Ubisoft / Gameloft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu une première fois.

Astérix & Obélix XXL 2 : Mission Ouifix

© Atari / Mistic Software 2006

SECRETS

Galerie

Terminez le jeu, sauvegardez votre partie et chargez ce fichier pour trouver la Galerie dans les Options.

Arènes Deathmatch

Terminez le jeu, sauvegardez votre partie et chargez ce fichier pour trouver l'Arène dans les Options.

ATV Quad Frenzy

© THQ / Majesco 2006

+ D'INFOS FORUM

VOLER

Pour voler, appuyez sur A + Y + X.

Aura-Aura Climber

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE MARATHON

Réussir les 10 niveaux Score Attack pour débloquer le mode Marathon.

MODE CLASSIC

Obtenir 30 médailles pour débloquer le mode Classic.

Avalon Code

© Rising Star Games / Matrix Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RETENTER UN DÉFI

Les donjons sont constitués de salles dans lesquelles vous devez réussir un défi pour passer dans la salle suivante. Si vous voulez abandonner une épreuve pour la recommencer ou aller ailleurs, il suffit d'afficher la carte sur le livre, puis de cliquer n'importe où sauf sur les onglets. Vous pouvez également faire ça pour réessayer une épreuve que vous avez déjà terminée.

REGAGNER DES PS

Pour regagner des points de vie, vous devez utiliser des objets de soin, comme le pain ou toute autre nourriture. Mais ces objets consomment des PM et vous vous retrouverez vite à cours. Pour en regagner, vous devrez jongler avec les ennemis en les projetant le plus haut possible à l'aide du combo du jugement.

AUGMENTER LES PS ET LES PM

Pour allonger votre total de PS, vous devrez attendre de trouver des tablettes rouges ou dorées et les scanner. Même chose pour les PM sauf qu'il s'agit de tablettes vertes. Attention, ces stèles sont parfois cachées et peuvent apparaître seulement lorsque vous scannez complètement un endroit en particulier.

STOCKER LES CODES

Etonnamment, le jeu ne comporte aucune interface de stockage de codes digne de ce nom. Vous ne pourrez utiliser que la barre de stockage limitée à 4 codes pour faire vos transferts. Pour gagner du temps, vous pouvez essayer de classer les codes par type en les regroupant dans les fiches des personnages que vous avez scannés.

UTILISER LES FORMULES

Scannez les tablettes pour obtenir des formules permettant de transformer vos armes et vos objets. Vous ne pouvez pas les créer directement, il faut partir d'un objet de base et modifier son code pour le transformer en un objet ayant un titre différent. Par exemple, vous devez placer les codes FEU (1), LUMI (2) et ESPR (2) sur la carte mentale du pain pour obtenir du pain guérisseur. Cliquez ensuite sur l'image du pain guérisseur pour récupérer 3 PS, à condition d'avoir suffisamment de PM.

ACTIVER LES INTERRUPTEURS COLORÉS

Pour activer les interrupteurs colorés dans les donjons, vous devez rajouter l'effet correspondant à la couleur de l'interrupteur sur votre arme. Exemple : feu si l'interrupteur est rouge, forêt s'il est vert, etc.

FRANCHIR DES GOUFFRES

Pour franchir des gouffres, vous devez employer l'attaque sépciale du marteau une fois qu'il est en votre possession. Maintenez le bouton correspond au marteau et relâchez pour vous envoler. Appuyez sur B pour stopper le mouvement.

PAGES DE CODES

Pour obtenir toutes les pages de codes pour les personnages et les ennemis, vous devez les scanner plusieurs fois. Le numéro d'image débloqué pour un monstre varie selon ce qu'il était en train de faire lorsque vous l'avez scanné.

AGRANDIR LA CARTE MENTALE

A chaque fois que vous scannez quelque chose, vous obtenez des points de code qui s'ajoutent à l'expérience totale du livre des prophéties. A force de passer au niveau supérieur, le livre vous permettra d'avoir accès à des cartes mentales plus grandes pour placer davantage de symboles.

SE TÉLÉPORTER

Vous pouvez aller directement d'un lieu à un autre en cliquant sur la carte de votre destination dans le livre des prophéties. Cette astuce ne fonctionne qu'à partir du chapitre 7.

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air

© THQ / TOSE 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

23637	Copper illimité
24463	Chi illimité
34743	Dommages doubles
37437	Cartes au trésor
53467	Discrétion illimitée
54641	Mode déshonneur en un coup
94677	Santé illimitée
97831	Galerie de concepts de personnages

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Into the Inferno

© THQ 2008

PERSONNAGES (MODE VOLLEYBALL THEATRE)

Appa (CHIBI)

Allez sur le menu d'Ember Island et saisissez le code : **Momo / Sokka / Toph**

Azula (CHIBI)

Allez sur le menu d'Ember Island et saisissez le code : **Pakku / Iroh / Appa**

Momo (CHIBI)

Allez sur le menu d'Ember Island et saisissez le code : **Aang / Katara / Zuko**

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

© THQ / TOSE 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans la section dédiée du menu Extras.

28260	Déshonneur en un coup
65049	Vie infinie
66206	Attaques spéciales illimitées
85061	Tous les objets de la galerie
89121	Niveau maximum
90210	Dégâts doublés
99801	Tous les jeux bonus

Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lancez une nouvelle partie et entrez les codes suivants en guise de nom de joueur.

`180978772269`	Gagner 1 000 BP
`332044292925`	Gagner 5 000 BP
`423482942968`	Gagner 10 000 BP
`449824934071`	Warius bronze débloqué

TOUS LES BAKUGAN

Pour débloquer ces Bakugan vous devez avoir terminé le jeu et vous devez effectuer tous les matches dans le parc.

Cycloid

Rejoindre Julie dans un match Tag Team.

Dragonoid

Battre Dan dans un match en un contre un.

Fortress

Rejoindre Dan dans un match Tag Team.

Gorem

Battre Julie dans un match en un contre un.

Harpus

Rejoindre Shun dans un match Tag Team.

Preyas

Battre Marucho dans un match en un contre un.

Sirenoid

Rejoindre Marucho dans un match Tag Team.

Skyress

Battre Shun dans un match en un contre un.

Tentacler

Rejoindre Runo dans un match Tag Team.

Tigrerra

Battre Runo dans un match en un contre un.

BAKUGAN ÉVOLUÉS

Pour obtenir tous ces Bakugan évolués, vous devez d'abord avoir terminé le jeu.

Battle Axe Vladitor

Battre Marduk sans utiliser de cartes boost.

Blade Tigrerra

Battre Runo dans un match Battle Royal.

Delta Dragonoid II

Battre Dan dans un match Battle Royal.

Dual Hydranoid

Battre Masquerade dans un match Battle Royal.

Hammer Gorem

Battre Julie dans un match Battle Royal.

Omega Leonidus

Le récupérer avant de faire le dernier match du mode Story.

Preyas II

Battre Marucho dans un match Battle Royal.

Storm Skyress

Battre Shun dans un match Battle Royal.

BP BONUS

Lancez une nouvelle partie et saisissez les codes suivants en guise de nom de joueur.

1 000 BP	180978772269
5 000 BP	332044292925
10 000 BP	423482942968

Bakugan Battle Brawlers : Les Protecteurs de la Terre

© Activision 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu "Débloquer les codes", sous le bouton Collection. Entrez d'abord ce code : **HXV6Y7BF**. Puis saisissez les codes suivants.

2FKRRMNCDQ	Carte "Tornado Vortex"
82D77YK6P8	Carte "Zorch Thunder"
HUUH8ST7AR	Carte "Water Pillar"
JJUZDEACXX	Carte "Earthen Armor"
QY8CLD5NJE	10 000 coeurs d'énergie
YJ7RGG7WGZ	Carte "Fire Spirit"
YQLHBBSMDC	10 pass Vexos

NOUVEAU PERSONNAGE : MAXUS HELIOS

Trouver les 6 pièges Bakugan de Maxus Helios pour débloquer ce personnage.

Bakugan Battle Trainer

© Activision / Now Production 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Dragonoid ultime

Réussir l'arène 3.

Hydranoid alpha

Réussir l'arène 25 ou terminer le jeu.

Balls Of Fury

© Zoo Digital 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES JOUEURS

Karl Wolfschtagg

Remportez 20 matches.

Master Wong

Terminez le mode Arcade en Facile.

Young Randy

Terminez le mode Story en Facile.

Barnyard Blast : Le Cochon Des Tenebres

© BigBen Interactive / Sanuk Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Mode Facile

A l'écran titre, maintenez X et lancez une nouvelle partie.

Mode Whip (difficile)

A l'écran titre, touchez l'écran 20 fois jusqu'à entendre un son, puis lancez une nouvelle partie.

Batman : L'Alliance des Héros le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Wayforward Technologies 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir depuis le terminal situé au fond à gauche de la Batcave.

2525655 **Arme : Barrière**
2587973 **Arme : Belt Sword**
3527463 **Arme : Flashbangs**
5644863 **Costume : Batsuit médiéval**
6677686 **Défi Proto Sparring**
7665336 **Arme : Fumigènes**

Battles of Prince of Persia

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Akazawa

Finir l'Area Singles avec Mizuki

Akutsu

Finir l'Area Singles avec Muromachi

Atobe

Finir l'Iron Plate 3

Dan

Finir le Ttop of Lefty avec Ryoma

Higashikata

Finir le Kantou Doubles avec Sengoku

Ibu

Finir l'Area Singles avec Kamio

Inui

Finir l'Iron Plate 1

Kabaji

Finir le R-1

Kaidou

Finir le Seigaku Ranking Match

Kaneda

Finir l'Area Mix

Kikumaru

Finir l'Area Match Doubles avec Fuji et Kawamura

Kisarazu Atsushi

Finir l'Area Doubles avec les frères Fuji.

Minami

Finir le I-1

Mizuki

Finir l'Open Cup Singles avec Ryoma

Oishi

Finir le Kantou Mix avec la Seigaku Team B

Oshtari

Finir le Kantou Singles avec Shishido

Sakurai

Finir l'Area Doubles avec Momoshiro et Kamio

Sengoku

Finir la Junior Selection

Shinya

Finir l'Iron Plate 2 en doubles

Tachibana

Finir le Kantou Singles avec Ibu

Tezuka

Finir le Nationals Singles No Miss Complete avec Ryoma sans perdre un point

Ben 10 : Alien Force

© D3 Publisher / 1st Playable Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour bénéficier des avantages offerts par ces codes, vous devez les entrer dans la section triche du menu bonus.

Aliens Infinis

Ben / Swampfire / Gwen / Big Chill

Invincibilité

Kevin / Big Chill / Swampfire / Kevin

Tous les combos

Swampfire / Gwen / Kevin / Ben

Level Lord

Gwen / Kevin / Big Chill / Gwen

Ben 10 : Alien Force : Vilgax Attacks

© Namco Bandai / D3 Publisher 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MASTER CONTROL

Terminer le jeu pour débloquer le Master Control.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer la zone une fois.

Mode Plus Difficile

Terminer le jeu une fois.

TOUS LES PERSONNAGES

Albedo

Vaincre Albedo en mode Plus Difficile.

Lupus Feralis

Vaincre Darkstar en mode Plus Difficile.

Mr. Smoothy

Vaincre Mr. Smoothy en mode Plus Difficile.

Ben 10 : Protector of Earth

© D3 Publisher / 1st Playable Productions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ALIENS OMNITRIX

Cannonbolt

Terminer le niveau Hoover Dam.

Wildvine

Terminer le niveau Seattle Space Needle.

XLR8

Terminer le niveau Grand Canyon.

MASTER CONTROL

Terminez le jeu puis essayez de rassemblez les 30 cartes de sumo. Entrez ensuite dans un niveau "Insane" pour activer le Master Control. Vous pourrez alors utiliser la batterie Omnitrix illimitée et passez d'un alien à un autre sans repasser par votre forme humaine.

CHEAT CODES

Quasi-invincibilité (avec Ben)

A, Gauche, A, Droite, A, Gauche

Débloquer Upchuck

A, Gauche, Y, Droite, X, Haut, B, Bas, Select

Skin de Galactic Enforcer

A, B, X, Y, L, R, Select

Skin de Gwen 10

Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R, Select

Skin de Ultra Ben

Haut, Droite, Bas, Gauche, A, B, Select

MISSION BONUS

Faites : **Gauche, L, Droite, R, Haut, Bas et Select** pour débloquer une mission bonus.

Ben 10 Ultimate Alien : Cosmic Destruction

© D3 Publisher 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et ouvrez le menu de triche pour saisir ces codes.

`cash`	Empocher un million de cash ADN
`classic`	Débloquer Fourarms
`energy`	Régénération d'énergie
`hard`	IA avantagée
`health`	Régénération de santé
`levels`	Débloquer tous les niveaux
`primus`	Débloquer Rath
`upgrade`	Toutes les améliorations au max

Beyblade : Metal Fusion

© Konami / Hudson Soft 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Pour débloquer le menu des mots de passe, vous devez terminer au moins un des scénarios du jeu.

`WlCQtq4hNs`	**Belzebrute Y**
`Zw71nVSJuL`	**Cyber Lambda S**
`DZ4gjMA58V`	**Cyber Pegasus Lambda R**
`bMJ4O7osHq`	**Pegasus Omega M**
`Po0OiV3Qny`	**Pegasus Omega W**

Big Bang Mini

© Southpeak Interactive / Arkedo Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES À DÉBLOQUER

Arcade

Terminer le tutorial.

Challenge

Terminer les niveaux 1, 2, 3 et 4.

Mission

Terminer les niveaux 1 à 9 et battre le boss de fin.

Relax

Compléter tous les objectifs bonus des niveaux 1 à 9.

Réveil

Terminer le mode Mission.

Versus

Terminer le tutorial.

Big Mutha Truckers

© Zoo Digital 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Dans le menu options, rendez-vous dans la partie cheats. Ecrivez-y l'un de ces codes :

`6WL`	Pas de dégâts
`ATJCEHJMJ`	Tout débloquer
`DAISHI`	Baisse de la taille des gens
`GINGERBEER`	Augmentation de la vitesse des camions
`JINGLEBELLS`	Niveau bonus
`LAZYPLAYER`	Débloque les niveaux
`LOTSAMONEY`	Gagner 10 millions de dollars
`PUBLICTRANSPORT`	Pas de limite de temps
`USETHEFORCE`	Navigation par satellite automatique
`VARLEY`	Camion démoniaque
`VICTORS`	Immunité diplomatique

Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DOMAINE DE MAKUTA

Récupérez 6 masques Inika pour accéder au domaine de Makuta.

EXTRAS

Couleurs spéciales

Entrez la rune V-E-Z-O-K et collectez 10 000 pièces Lego.

Disco Craze

Entrez la rune T-H-O-K et collectez 15 000 pièces Lego.

Ferme d'animaux

Entrez la rune P-I-R-A-K-A et collectez 30 000 pièces Lego.

Grosses têtes

Entrez la rune I-R-N-A-K-K et collectez 20 000 pièces Lego.

Invincibilité

Entrez la rune H-A-K-A-N-N et collectez 200 000 pièces Lego.

Mode Makuta

Entrez la rune V-O-Y-A-N-U-I et collectez 5 000 pièces Lego.

Mode Piraka Party

Entrez la rune I-N-I-K-A et collectez 30 000 pièces Lego.

Mort subite

Entrez la rune R-E-I-D-A-K et collectez 150 000 pièces Lego.

Munitions illimitées

Entrez la rune A-V-A-K et collectez 100 000 pièces Lego.

Petits ennemis

Entrez la rune M-A-T-A-N-U-I et collectez 20 000 pièces Lego.

Silhouettes

Entrez la rune Z-A-K-T-A-N et collectez 10 000 pièces Lego.

Voix humaine

Entrez la rune M-A-K-U-T-A et collectez 60 000 pièces Lego.

Black Sigil : Blade of the Exiled

© Graffiti Entertainment / Archcraft

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER VAI

Trouvez les cinq armements après que le monde ait été fusionné, puis retournez à Isapolis.

Blazer Drive

© Sega

MOTS DE PASSE (VERSION JAPONAISE)

Don Quixote

Mot de passe : **waga sani giri miku nuu seni**

Kandatsu

Mot de passe : **rema hebo mesa mage noe yane**

Solomon

Mot de passe : **hichi egu ogo zare tozo zani**

Bleach : Dark Souls

© Sega / Treasure 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Aizen Sousuke

Terminer la 1ère carte du mode Scénario.

Don Kanonji

Terminer la 4ème carte du mode Scénario.

Goteitaishi

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Grandfisher

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ichimaru Gin

Terminer la 2ème carte du mode Scénario à 100%.

Iduru Kira

Battez-le en mode Scénario dans le niveau où vous l'affrontez avec Rangiku.

Kukaku

Terminer la 2ème carte du mode Scénario.

Kyugohanin

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Menos-Grande

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ogihci

Terminer la 3ème carte du mode Scénario.

Rangiku Matsumoto

Battez-la en mode Scénario dans le niveau où vous l'affrontez avec Iduru.

Ririn

Terminer la 4ème carte du mode Scénario.

Rukia Kuchiki

Terminer la 1ère carte du mode Scénario.

Shibata

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Shrieker

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Shuhei Hisagi

Battez-le en mode Scénario.

Soifon

Battez-le en mode Scénario.

Tatsuki

Terminer la 4ème carte du mode Scénario à 100%.

Tosen

Terminer la 1ère carte du mode Scénario à 100%.

Tsukaima

Terminer les quatre cartes du mode Scénario à 100% dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ururu

Terminer la 1ère carte du mode Scénario

Yachiru Kusajishi

Battez-la en mode Scénario.

EMPOCHER 100 000 KAN

Rendez-vous dans la boutique Urahara et ouvrez le menu des mots de passe. Tracez cinq grands cercles dans le sens des aiguilles d'une montre (Jar) ou dans le sens inverse (Chappy) pour recevoir 100 000 kan.

Bleach : The 3rd Phantom

© Sega / Tom Create 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Byakuya Kuchiki

Terminez la coopération de Byakuya, ou bien battez-le au niveau 9 de la tour.

Gin Ichimaru

Battez-le au niveau 6 de la tour en 5 tours (avant Izuru).

Hanatarou Yamada

Terminez la coopération de Hanatarou, ou bien battez-le au niveau 7 de la tour.

Hinamori Momo

Terminez la coopération de Hinamori, ou bien battez-la au niveau 8 de la tour.

Izuru Kira

Terminez la coopération de Izuru, ou bien battez-le au niveau 6 de la tour.

Kaname Tousen

Battez-le au niveau 12 de la tour.

Renji Abarai

Terminez la coopération de Renji, ou bien battez-le au niveau 9 de la tour.

Retsu Unohana

Terminez la coopération de Unohana, ou bien battez-le au niveau 7 de la tour.

S. G. Yamamato

Terminez la coopération de Yamamato, ou bien battez-le au niveau 4 de la tour.

Sajin Komamura

Terminez la coopération de Komamura, ou bien battez-le au niveau 10 de la tour.

Shaolin Fong (Soi Fon)

Terminez la coopération de Soi Fon, ou bien battez-la au niveau 5 de la tour.

Shunsui Kyoraku

Terminez la coopération de Kyoraku ou bien battez-le au niveau 11 de la tour.

Shuuhei Hisagi

Terminez la coopération de Hisagi, ou bien battez-le au niveau 12 de la tour.

Yoruichi Shihouin (présent)

Terminez la coopération de Yoruichi, ou bien battez-la au niveau 5 de la tour.

Yoruichi Shihouin (passé)

Battez-la dans la tour lorsqu'elle est avec Kisuke Urahara.

Bleach : The Blade Of Fate

© Sega / Treasure 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC BONNIE

Terminez le Story Mode de Ganju. En finissant le mode Arcade avec Bonnie, vous obtiendrez 200 000 $.

CARTES DE NIVEAU 4

Terminez le mode Challenge avec Ichigo.

TOUS LES PERSONNAGES

Terminez d'abord une première fois le scénario d'Ichigo, puis remplissez les conditions suivantes.

Aizen	Terminez le scénario de Unmasked Komamura
Hollow Ichigo	Terminez le scénario 23 (Chronicles Of The Soul Reaper)
Kon	Terminez le scénario de Rukia
Kuchiki Rukia	Terminez le scénario de Yorouchi
Kusajika Yachiru	Terminez le scénario de Zaraki Kenpachi
Shigekuni Yamamoto Genryusai	Terminez le scénario de Ichigo
Soi Fon	Terminez le scénario de Ichigo
Tatsuki	Terminez le scénario de Orihime
Ukitake	Terminez le scénario de Ichigo
Yorouchi	Terminez le scénario de Ichigo

MODES BONUS

Survival

Terminez tous les scénarios.

Time attack

Terminez tous les scénarios.

Bob l'Eponge : Bulle en Atlantide

© THQ 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS À DÉBLOQUER

Choix de la zone

Terminez le jeu une fois et utilisez le bus pour y accéder.

Choix de la difficulté

Terminez le jeu une fois.

Squidward Tentecles

Terminez le jeu une fois.

Bob L'Eponge : Dessine ton Heros

© THQ / Altron 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PIÈCES BONUS

Au menu principal, allez sur la section des codes et faites : **Bas, Bas, B, B, Bas, Gauche, Haut, Droite, A**.

Bob l'Eponge et ses Amis : Contre les Robots-Jouets

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSOS CACHÉS

Ces codes sont à saisir dans la section "Unlock Code" du menu Options.

Danny Phantom 2

Mot de passe : Tak, Jimmy, Zim, El Tigre

Bob l'éponge 2

Mot de passe : Patrick, Jenny, Timmy, Tak

TOUS LES PERSONNAGES

El Tigre	Terminer "Pupununu Village"
GIR	Collecter tous les portraits
Invader Zim	Terminer "Retroville"
Jenny	Terminer "Amity Park"
Mr. Blik	Terminer "Fairy World"
Patrick	Terminer "Bikini Bottom"

Bob l'Eponge et ses Amis : L'Ultime Alliance

© THQ / Natsume 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Ennemis monochromes

Technus, Jimmy, Traloc, Plankton

Ennemis en bleu

Beautiful Gorgeous, Zim, Plankton, Technus

Ennemis en rouge

SpongeBob, Tak, Jimmy, Danny

Attaque extra

Dib, Plankton, Technus, Jimmy

Défense extra

Zim, Danny, Plankton, Beautiful Gorgeous

Boss plus coriaces

Plankton, Beautiful Gorgeous, Technus, Traloc

Ennemis plus coriaces

SpongeBob, Dib, Dib, Technus Hard enemies

Santé infinie

Tak, Traloc, Jimmy, Beautiful Gorgeous

KO immédiat

Dib, Tak, Beautiful Gorgeous, Plankton

Partenaire invincible

Plankton, Tak, Beautiful Gorgeous, SpongeBob

Items +

Danny, Beautiful Gorgeous, Jimmy, Technus

Items ++

SpongeBob, Traloc, SpongeBob, Danny

Défense max

Plankton, Dib, Beautiful Gorgeous, Plankton

Pas d'objets de soin

Tak, SpongeBob, Technus, Danny

Réductions

Traloc, Zim, Beautiful Gorgeous, SpongeBob

Super Beautiful Gorgeous

Beautiful Gorgeous, Technus, Jimmy, Beautiful Gorgeous

Super Danny

Danny, Zim, Danny, Beautiful Gorgeous

Super Dib

Zim, Plankton, Dib, Plankton

Super jetpack

Beautiful Gorgeous, Traloc, Jimmy, Jimmy

Super Jimmy

Technus, Danny, Jimmy, Technus

Super Plankton

Tak, Plankton, Dib, Technus

Super Bob l'éponge

Technus, SpongeBob, Technus, Traloc

Super Tak

Danny, Jimmy, Tak, Traloc

Super Technus

Danny, Technus, Tak, Technus

Super Traloc

Traloc, Beautiful Gorgeous, Dib, SpongeBob

Super Zim

Plankton, Zim, Technus, SpongeBob

Boing ! Docomodake DS

© Ignition Entertainment / AQ Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LA ZONE CACHÉE N°6

Terminer toutes les zones 1 à 5.

DÉBLOQUER LA ZONE CACHÉE N°7

Terminez la zone 6 et regardez les crédits jusqu'à la fin.

DOUBLE SAUT

Terminez la zone cachée n°7 et rendez-vous dans la maison Docomodake pour pouvoir acheter la capacité double saut contre 1000 pièces.

Bomberman

© Ubisoft / Hudson Soft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOMBES DANGEREUSES (MODE BATTLE)

Durant une partie en mode Battle, criez dans le micro "Dangerous Bombs" lorsque vous êtes un Revenge Bomber pour que l'explosion de vos bombes ait une portée de 3x3 cases.

Bomberman 2

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ELÉMENTS BONUS

Toutes ces conditions doivent être remplies après avoir terminé le jeu une fois.

Jupe de jolie fille

Obtenir le rang S dans tous les stages de la zone A.

Sac d'école

Obtenir le rang S dans tous les stages des zones B et C.

Marchandise de marin

Obtenir le rang S dans tous les stages des zones D et E.

Bon Bon Bon (ruban)

Obtenir le rang S dans tous les stages de la zone F.

Bomberman Max (4 éléments)

Obtenir le rang S dans tous les stages de la zone G.

Lunettes Ossan Glasses

Compléter 60% du jeu.

Jupe Ossan Shirt

Compléter 70% du jeu.

Gant Ossan Glove

Compléter 80% du jeu.

Chaussure de tennis

Compléter 90% du jeu.

Chapeau haut-de-forme

Poser 10 000 bombs.

Bâton

Vaincre 1 000 enemis.

Chaussures en cuir

Installer 1 000 packs (power-ups).

Smoking

Détruire 6 000 blocs.

NOUVEAUX ÉCRANS TITRE

Ecran alternatif 1

Terminer le jeu une fois.

Ecran alternatif 2

Compléter le jeu à 100%

ARÈNES DU MODE VERSUS

Arène : Flash EX

Eliminer au moins 7000 ennemis en mode Mission.

Arène : Four Leaf

Détruire au moins 4000 blocs en mode Mission.

Arène : Free Roam

Poser au moins 7000 bombes.

Arène : Ice Rink EX

Engranger au moins 30 000 XP en mode Mission.

Arène : Magnet EX

Ramasser au moins 700 packs en mode Mission.

Arène : Quicksand EX

Terminer au moins 300 missions.

Bomberman Land Touch !

© Atlus / Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Bomber House Game +

Terminez le mode Land.

Mode Difficile

Récupérez les 100 cartes du mode Land en Normal, et terminez le jeu.

Ecran titre alternatif

En mode Land Difficile, achetez le jeton au centre d'informations dans la partie du château pour 50 pièces et terminez le jeu.

NOUVEAUX PERSONNAGES (MODE ATTRACTION)

Ao-bon (Bomber bleu)	Payez 10 médailles à Spade Zone
Bomber d'or	Payez 10 médailles à Diamond Zone
Kuro-bon (Bomber noir)	Payez 10 médailles à Castle
Midori-bon (Bomber vert)	Payez 10 médailles à Club Zone
Pretty Bomber	Payez 10 médailles à Heart Zone
Shiro-bon (Bomber blanc)	Débloqué par défaut

Bomberman Land Touch ! 2

© Rising Star Games / Hudson Soft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Utilisez la clé jaune pour sauver Beauty Bomber à la place de la Bomber bleue pour débloquer un mode spécial qui permet d'obtenir toutes les cartes restantes à partir d'un coffre. Pour l'ouvrir, vous devez battre le record du Star Bomber dans le mode Attraction. Les 7 dernières cartes peuvent être obtenues en traversant le mode Spécial jusqu'au niveau 25. Vous aurez alors débloqué le nouvel écran titre.

Bomberman Story DS

© Rising Star Games / Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LES BOMBES LUMINEUSES

Récupérez les six anti-objets et les cinq cartes spéciales disséminés dans le jeu pour débloquer une porte secrète dans le dernier niveau. C'est là que vous trouverez le dernier type de bombes.

Boogie

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES MUSIQUES

Boogie Oogie Oogie

Finir le mode histoire avec Bubba

Dancing in the Street

Finir le mode histoire avec Julius

Love Shack

Finir le mode histoire avec Lea

SOS (Rescue Me)

Finir le mode histoire avec Jet

Tu y Yo

Finir le mode histoire avec Kato

BONUS DE FIN

En finissant les 5 histoires de Boogie, vous débloquerez le niveau Big Dub Hustle Club.

Boulder Dash Rocks

© 10tacle Studios AG / Catnip Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour activer le mode triche, maintenez L et appuyez sur R, Haut, X, X, Bas, R, R. L'inscription "Cheatmode activated" sur l'écran supérieur confirme la manipulation.

Débloquer tous les niveaux, personnages, bonus et modes de jeu.

Maintenir L et appuyer sur Bas.

Remporter le niveau en cours

Maintenir L et appuyer sur X.

Obtenir 5 SuperDiamants

Maintenir L et appuyer sur Gauche.

Débloquer le mode "Slow Motion"

Maintenir L et appuyer sur Droite.

Désactiver les collisions

Maintenir L et appuyer sur Haut.

Enlever les messages de triche de l'écran

Maintenir L, R et A.

Brothers in Arms DS

© Ubisoft / Gearbox Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Médaille de la campagne des Ardennes

Terminez la campagne des Ardennes en mode normal.

Médaille de la campagne de Normandie

Terminez la campagne de Normandie en mode normal.

Médaille de la campagne de Tunis

Terminez la campagne de Tunis en mode Normal.

Héros de Guerre

Terminez le jeu en mode élite.

Vétéran de guerre

Terminez le jeu en mode vétéran.

ARMES SPÉCIALES

Terminez le jeu en mode normal pour débloquer le M1918A2 Light MG, le lance-grenades M7 et le véhicule tank Destroyer (disponible lors des missions de tanks uniquement).

Build-a-Bear Workshop

© The Game Factory / Neko Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran où vous devez choicir un fichier, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Ensuite seulement vous pouvez entrer les codes suivants.

Toutes les activités

Appuyez sur R sur l'écran Workshop.

Tous les niveaux

Maintenez L+R sur l'écran du choix des niveaux.

Tous les mouvements

Appuyez sur L sur l'écran du jardin.

Bust-A-Move DS

© 505 Games / Taito 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

Sound test

Sur le menu principal, faites : Select, A, B, Gauche, Droite, A, Select, Droite pour débloquer le sound test.

Another World

En terminant tous les niveaux "A" du mode puzzle, vous verrez apparaître le code d'Another World. Le voici : sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) faites : A, Gauche, Droite, A pour jouer le mauvais sorcier dans Another World.

Call of Duty 4 : Modern Warfare

© Activision / n-Space 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU BONUS

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour pouvoir accéder au Mile High Club via l'épilogue, à partir du menu de sélection des missions.

Call of Duty : Modern Warfare : Mobilized

© Activision / n-Space 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SURVIE

Il existe deux manières de débloquer ce mode : terminer le jeu en niveau difficile, ou bien entrer un code de triche. Pour cela, allez dans la salle de briefing via le menu principal, puis allez dans les options et faites : **Select, L, R, Select, Y, Y, X, R, L, X, R et Y**. Vous devrez refaire ce code à chaque fois que vous éteindrez la console.

MODES CACHÉS

Mode Arcade

Terminer la campagne en difficulté normale.

Mini-jeux

Terminer la campagne dans n'importe quel mode de difficulté.

Mode Survie

Terminer le jeu dans le mode de difficulté le plus difficile.

ARSENAL BONUS

Terminez la campagne en difficulté Normal pour débloquer l'accès à l'entrepôt d'armes. Jouez ensuite en multijoueur pour débloquer les armes suivantes.

Fusil automatique AA12	100 frags avec la faction alliée
Fusil d'assaut AN94	100 frags avec la faction ennemie
Heckler-Koch HK MG4	500 frags avec la faction ennemie
Mitrailleuse M249 SAW	500 frags avec la faction alliée
M4 à visée rouge	50 frags avec la faction alliée
Mitraillette P90	300 frags avec la faction alliée
Pistolet Skorpion	50 frags avec la faction ennemie
Steyr AUG A3	300 frags avec la faction ennemie

Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / n-Space 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Toute la campagne et toutes les missions Challenge

Sur l'écran des options de la salle de guerre, faites : **Y, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y**.

Captain Tsubasa : New Kick Off

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER ROBERTO HONGO

Terminer tous les défis avec le rang S.

Cars

© THQ / Helixe 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start), faites :

Toutes les voitures
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B.

Musique cachée pour Romones
Haut, Bas, Haut, Bas, A, B, X, Y.

Cartoon Network Racing

© The Game Factory / DC Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans les options puis dans la partie des surnoms et entrez-y un des codes suivants. Attention, l'activation de n'importe lequel de ces codes entraîne la désactivation des sauvegardes tant que la triche est en fonction.

AAARGH	Activer tous les risques et les pickups dans le time trial
STONEME	Les fusées transforment les adversaires non-invulnérables en pierre
IMACOPTER	Vue différente
ROCKETMAN	Roquettes illimitées
SPINACH	Energie illimitée
GIMMIE	Tout débloquer

Castlevania : Dawn of Sorrow

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Boss Rush Mode
Terminez le jeu avec la meilleure fin.

New Game +
Terminez le jeu avec la meilleure fin.

Sound Test
Terminez le jeu avec la meilleure fin.

Julius Mode
Terminez le jeu avec la mauvaise fin (Soma devient Dracula). Ce mode vous permet de contrôler Julius, mais aussi Yoko et Alucard dans un jeu d'action proche des anciens Castlevania et qui est par ailleurs scénarisé.

JOUER AVEC ALUCARD (MODE BOSS RUSH)

Pour jouer avec Alucard en mode Boss Rush, terminez le jeu avec Soma à 100% et terminez le Julius Mode. Ensuite, entrez le code légendaire de Konami lorsqu'apparaît le logo Konami au lancement du jeu : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Attendez à nouveau que le logo apparaisse et faites Haut, Bas, puis maintenez Haut jusqu'à ce que entendiez le bruit d'une porte qui s'ouvre. Si vous allez dans le mode Boss Rush, vous pourrez maintenant contrôler Alucard.

L'ÂME DE LA FLAMME INFERNALE

Terminez le jeu en mode Difficile pour obtenir cette âme de Dracula.

LES DIFFÉRENTES FINS

Pire fin
Battez Dario lors de votre deuxième confrontation avec lui.

Mauvaise fin
Utilisez l'âme paranoïa pour entrer dans le miroir pendant votre deuxième confrontation avec Dario. Battez Aguni (pour le vaincre, je vous conseille d'acheter la hache de guerre pour le frapper par en-dessous et d'utiliser l'âme de la Grande Armure) puis revenez de l'autre côté du miroir et prenez le sceau magique. Rendez-vous ensuite au centre du château pour pénétrer dans la salle du boss sans le talisman de Mina.

Meilleure fin
Utilisez l'âme paranoïa pour affronter Aguni. Récupérez le sceau magique puis revenez au centre du château pour entrer dans la salle du boss en ayant équipé le talisman de Mina

ARMES SPÉCIALES

Ours terreur
Terminez le mode Boss Rush en moin de 8 minutes.

Nunchaku
Terminez le mode Boss Rush en moin de 7 minutes.

Robe mortelle
Terminez le mode Boss Rush en moin de 6 minutes.

Lance-roquettes
Terminez le mode Boss Rush en moin de 5 minutes.

L'ANNEAU RARE

Créez une partie en ayant inséré la cartouche GBA de Aria of Sorrow dans votre DS pour commencer directement avec l'anneau rare.

LE ROI SOMA

Asseyez-vous sur une chaise dans une salle du hall de réception et vous verrez une couronne apparaître.

PASSER LA PAROI SQUELETTE

La plupart des murs bloquant les accès ne peuvent être détruits qu'en actionnant les interrupteurs associés, mais vous pouvez facilement faire disparaître la paroi où est gravée un squelette en utilisant l'âme squelette qui permet d'envoyer un os dessus. De la même façon, vous aurez d'autres portes par la suite qui requièrent ce système-là.

JOUER AVEC ALUCARD (MODE JULIUS)

Pour sélectionner Alucard comme personnage jouable, pénétrez dans le Pavillon du Démon par l'entrée inférieure droite. Vous assisterez à une scène entre Alucard et Julius, au terme de laquelle Alucard rejoindra votre camp.

OUVRIR LES PORTES CODÉES

Pour déverrouiller les portes dorées codées, vous devez faire en sorte que les trois derniers chiffres de votre total d'argent correspondent aux trois chiffres inscrits sur la porte (par exemple 777 ou 666). Vous pouvez affiner plus facilement votre total d'argent en utilisant l'âme du Mimic qui permet de gagner une pièce à chaque fois que vous vous faites toucher.

LA BASCULE

Dans la salle de la grande bascule, vous devez vous équiper d'un marteau pour frapper l'extrémité de la bascule afin de récupérer des bonus. Plus votre marteau est lourd, plus le boulet montera haut, et meilleur sera le lot. Vous pouvez ainsi obtenir des potions, des grandes potions et des super potions selon le niveau que vous atteindrez.

L'ANNEAU DU CHAOS

Obtenez 100% des âmes pour recevoir l'anneau du chaos dans les abysses.

MODE BOSS RUSH PLUS FACILE

Activez l'âme du Démon et utilisez l'épée Valmanway pour vaincre les boss beaucoup plus rapidement.

POUPÉE DE MINA

Insérez la cartouche GBA de Aria of Sorrow dans votre DS pour voir une poupée de Mina dans la salle de Yoko Belnades.

ARGENT FACILE

Le meilleur moyen de gagner de l'argent est de localiser un coffre à trésors et de faire des allers retours pour en piller le contenu qui se renouvelle à chaque fois. Vous en trouverez un dans les jardins de la folie, deux salles au-dessus du téléporteur. Il est gardé par un Catoblèpas.

PASSER DANS LES INTERSTICES

Certaines parois comportent des interstices à mi-hauteur. Pour les passer, vous devrez utiliser l'âme du marionnettiste pour envoyer une poupée de l'autre côté afin de vous téléporter instantanément là où elle aura atterri.

L'ARCHE EN OS

L'arche en os est une âme qui n'a qu'une réelle utilité dans le jeu, vous permettre de passer tranquillement au-dessus des rangées de pics dans la zone engloutie.

LA CLOCHE

Utilisez l'âme de l'hippogriffe pour sauter en direction de la cloche située la plus à gauche dans le clocher, et vous verrez la cloche tomber.

HOMME KONAMI

Au clocher maudit, allez dans la petite salle tapissée de piquants où se trouvent une Bave et un Gélino. Puis utilisez l'âme du Gang Chiroptère pour vous faufiler sur la plate-forme, juste en dessous des piquants. Retirez l'âme, baissez-vous, et l'objet "Homme Konami" (aucune utilité) volera vers vous.

COURONNE CACHÉE

Au Pavillon du Démon, dans une salle aux derniers étages, tout à droite, tuez le serveur squelette et asseyez-vous sur la chaise. Une couronne apparaîtra.

Castlevania : Order of Ecclesia

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES BONUS

Albus

Terminer le jeu après avoir sauvé tous les villageois. Ce mode permet de jouer avec Albus à la place de Shanoa.

Boss Rush

Terminer le jeu après avoir sauvé tous les villageois.

Hard

Terminer le jeu une fois.

Niveau 255

Terminer le jeu en mode Hard pour faire passer la limite maximum des niveaux d'expérience à 255. Ou bien connecter le jeu à Castlevania Judgement sur Wii.

New Game +

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez puis allez sur votre fichier et appuyez sur Droite pour accéder au New Game +. Vous pourrez alors recommencer l'aventure en conservant votre niveau, votre argent et votre équipement.

Sound Test

Terminer le jeu après avoir sauvé tous les villageois.

MÉDAILLES

Durant chaque confrontation avec un boss, vous pouvez obtenir une médaille si vous ne vous faites pas toucher une seule fois. Elle apparaîtra dans un coffre et ne pourra pas être récupérée autrement.

TRÉSORS INVISIBLES

Des coffres invisibles apparaissent à certains endroits lorsque vous vous baissez ou que vous faites une glissade. L'objet Dowsing Hat, obtenu à la fin de la quête de Daniela, permet de les localiser plus facilement à l'aide d'un signal sonore.

Record 1

A Ecclesia, dans la salle qui précède celle où se trouve Barlowe, faites une glissade sous la plus haute plate-forme de gauche pour révéler ce coffre.

Magician Ring

A Kalidus Channel, dans le passage du bas, au niveau du bateau englouti, allez tout en bas et avancez vers la gauche, là où se trouve le fantôme. Faites une glissade sur le sable pour faire apparaître le coffre.

Emperor Ring

A Tymeo Mountains, en haut à droite de la carte, rendez-vous dans la partie souterraine où se trouvent un Fire Demon et des Dullahans. Au bout du chemin, montez le plus haut possible et baissez-vous pour faire apparaître le coffre.

Lovers Ring

A Tristis Pass, cherchez-le à droite sous la cascade.

Star Ring

Au château de Dracula, dans le labyrinthe souterrain, trouvez la salle avec les rochers qui tombent. Baissez-vous à l'endroit où les rochers se cassent pour révéler le coffre.

LES FINS

Mauvaise fin

Lorsque vous êtes amené à affronter Albus, si vous le battez alors que vous n'avez pas délivré tous les villageois, vous aurez droit à la mauvaise fin et au game over. Barlowe vous obligera à utiliser les glyphes Dominus et le jeu se terminera. Une séquence vous montrera l'emplacement des villageois encore captifs.

Bonne fin et château de Dracula

Allez affronter Albus après avoir délivré tous les villageois. Vous devrez alors combattre Barlowe et le vaincre pour avoir accès au château de Dracula.

TRANSFORMATIONS

Il existe trois glyphes qui permettent à Shanoa de se transformer si vous les affectez au bouton R. Vous pouvez les récupérer en éliminant trois ennemis bien précis.

Glyphe	Ennemi	Lieu
Arma Chiroptera	Werebat	Misty Forest Road
Arma Felix	Black Panther	Dracula's Castle
Arma Machina	Automaton ZX27	Dracula's Castle

TECHNIQUES POUR VAINCRE LES BOSS

Arthroverta (700 HP)

Ce boss vous oblige à attaquer modérément en portant seulement quelques coups avant d'aller vous réfugier soit dans le coin à gauche, soit en hauteur en fonction de l'attaque utilisée par le boss. Le glyphe Magnes vous permet de vous propulser rapidement sur les deux points d'attache afin de rester mobile avant de contre-attaquer.

Squelette géant (800 HP)

Encore une fois, le glyphe Magnes est indispensable pour esquiver les attaques du boss, notamment lorsqu'il fonce sur vous. Utilisez Macir et Ascia pour frapper fort et toucher l'ennemi à distance le reste du temps. Si vous avez du mal à éviter ses mouvements, contentez-vous de lui envoyer des haches à distance (Ascia) et accrochez-vous à la première prise en faisant mine de viser dans la direction du boss pour le faire reculer à chaque fois qu'il s'approche.

Brachyura (1800 HP)

Ce crabe géant commence par vous foncer dessus en gravissant la tour. Dépêchez-vous de monter tout en haut à gauche avant de redescendre sur la plate-forme juste en dessous pour frapper le boss avec Macir ou Torpor. En vous accroupissant, vous passerez automatiquement sous la plupart de ses attaques et pourrez détruire les bulles qu'il vous envoie. Lorsque le boss commence à frapper le plafond, préparez-vous à monter tout en haut et répétez l'opération précédente encore deux fois de suite. Dès que vous apercevez l'ascenseur, sautez dedans en vous faufilant dans le trou et appuyez vers le bas pour écraser le monstre.

Anthropophage (2500 HP)

Ce crâne flottant vous attaque avec une multitude de petits projectiles et quatre tentacules extensibles que vous pouvez éviter en faisant des glissades. Rester mobile sans trop vous éloigner en envoyant des haches avec le glyphe Ascia, et n'hésitez pas à recourir à l'union de deux Ascia pour lui infliger un maximum de dégâts afin d'abréger ce combat.

Roussalka (2800 HP)

Vous aurez du mal à frapper cet ennemi au corps à corps, mais cela reste possible si vous portez seulement un coup et que vous faites un saut arrière juste après. Si vous êtes moins pressé, la méthode la plus sûre reste d'équiper deux glyphes Arcus pour la toucher de loin avec des flèches en alternance. Quoi qu'il arrive, gardez toujours un pilier intact pour pouvoir vous y réfugier au cas où elle déclencherait un raz-de-marée. Conservez vos coeurs pour une union de glyphe puissante, la pluie de flèches n'étant pas du tout efficace contre ce boss.

Goliath (4200 HP)

Ce géant est capable de vous tuer en seulement deux ou trois coups, vous devez donc à tout prix apprendre à éviter

chacune de ses attaques. Lorsqu'il avance à grands pas vers vous, arrêtez-vous à côté de son pied, baissez-vous et attendez qu'il soit passé pour le frapper par derrière. Lorsqu'il fait un grand saut, faites une glissade pour passer dessous et contre-attaquez. Si vous tenez jusqu'au bout vous ne devriez pas vous faire toucher. Le nombre de HP de votre adversaire étant particulièrement élevé, il vous faudra un moment avant d'en venir à bout. Le plus simple est d'équiper le glyphe Vol Ascis pour le toucher à distance tout en détruisant les débris qui peuvent tomber du plafond.

Gravedorcus (3600 HP)

Ce boss se cache sous terre pour vous surprendre et vous crache des projectiles lorsqu'il ne vous fonce pas carrément dessus. Le glyphe de glace Vol Grando est idéal pour l'attaquer tout en détruisant les miasmes qu'il vous envoie, mais vous devez absolument rester suffisamment près de lui pour le toucher tout en les détruisant, sinon le combat n'en finira pas. La combinaison des deux Vol Grando n'étant pas terrible ici, n'hésitez pas à en sortir une plus puissante avant de reprendre votre schéma d'attaque avec Vol Grando. Lorsqu'il prend son élan pour sauter vers vous, rapprochez-vous du mur et faites une glissade pour passer dessous avant de le frapper pendant qu'il s'écrase contre la paroi.

Albus (4000 HP)

Une méthode assez simple pour vaincre Albus consiste à sauter par-dessus lui pour se retrouver sans cesse dans son dos pendant qu'il tire. Vous pouvez alors le frapper une fois à ce moment-là, de préférence avec le glyphe de glace Vol Grando en boostant l'INT pour infliger un maximum de dégâts. Procédez ainsi jusqu'à la fin du combat. N'oubliez pas de lui dérober le glyphe Acerbatus en l'absorbant pendant qu'il l'exécute. Vous aurez juste le temps de le récupérer si vous sautez derrière lui avant chacune de ses attaques.

Barlowe (4000 HP)

Barlowe attaque avec une multitude de techniques que vous devez éviter en restant constamment en mouvement. Equipez deux glyphes permettant de frapper à distance (comme les haches Ascia et les sphères de lumière Luminatio) et gardez vos unions pour la fin afin d'en venir à bout rapidement dès qu'il commence à foncer vers vous à toute vitesse. Enchaînez les sauts jusqu'à ce qu'il se calme et recommencez. Là encore, le glyphe de soutien permettant de booster l'INT renforcera considérablement vos magies. Notez qu'il est possible d'absorber son glyphe Globus pendant qu'il l'exécute.

Passe-murailles (9999 HP)

Etant donné le nombre faramineux de points de vie de votre adversaire, vous allez devoir trouver une technique pour l'anéantir instantanément. L'astuce consiste à absorber son glyphe Paries pendant qu'il l'utilise afin de l'éliminer sans même avoir à le toucher. Pour y parvenir, vous devez absolument vous placer sur le bloc bleu au dessus de lui et commencer à absorber le glyphe avant même qu'il l'utilise. Essayez de ne pas vous faire toucher par l'explosion des bombes avant d'y parvenir, mais le combat ne devrait pas durer plus de quelques secondes.

Blackmore (5000 HP)

Ce boss vous accule dans un coin qui ne vous laisse que très peu de marge de manoeuvre. Comme vous ne pouvez pas détruire les ombres qu'il vous envoie, vous êtes obligé de les éviter coûte que coûte. Pour cela, vous devez anticiper leur trajectoire pour, soit passer entre deux, soit vous coller tout près du boss pour éviter le groupe des trois ombres rapprochées. Les attaques directes de Blackmore doivent également être évitées à tout prix en sautant par dessus. Heureusement, vous pourrez attaquer tout en défendant grâce à l'utilisation du glyphe Nitesco (absorbé sur les squelettes nova). Si vous ne l'avez pas, vous pouvez aussi vous en sortir avec Ignis. Equipez-en deux et attaquez sans relâche tout en esquivant, mais conservez vos attaques union pour la fin. Il faudra en effet abréger ce combat dès que Blackmore commencera à enchaîner les attaques rapides. Vous pouvez à nouveau équiper le glyphe de soutien qui booste l'INT pour optimiser les dégâts du Nitesco.

La Mort (4444 HP)

Une fois de plus, le glyphe Nitesco (très utile pour traverser le château de Dracula) prouvera également son efficacité

contre ce boss. La Mort ne possède ici qu'une seule forme, elle ne se transformera donc pas au cours du combat. Elle attaque principalement avec ses faux multiples, mais vous pourrez la frapper tout en détruisant les faux facilement à l'aide du Nitesco. Equipez-en deux et attendez la fin pour déclencher le pouvoir d'union tout en sautant. Pour simplifier ce combat vous pouvez également équiper les bottes de Mercure qui accélèrent votre vitesse de déplacement. Cela vous permettra de changer rapidement de côté pour contre-attaquer toujours en passant derrière le boss. Une autre stratégie consiste à utiliser 1 Vol Luminatio, 1 arme puissante et 1 Rapidus Fio lors de l'utilisation de l'union, afin d'exploiter la faiblesse de la Mort face à la lumière.

Abigor (3000 HP)

Ce centaure géant s'étale sur plusieurs écrans et n'est donc jamais visible en entier. Son corps présente plusieurs points faibles à détruire dans un ordre particulier. Commencez par détruire l'arbalète et les genoux avants en sautant avec un Melio Macir, et boostez votre FOR avec un Vis Fio. Il est impératif de détruire l'arbalète en premier, juste avant de pulvériser les genoux. Immédiatement, courez vers le centre de la pièce pour vous placer entre ses pattes pendant qu'il saute, et changez de glyphes (Vol Fulgur + Melio Scutum + Sapiens Fio). Tout en suivant les mouvements du boss pour éviter de vous faire toucher, attaquez sans relâche l'arbalète de gauche avec le Vol Fulgur jusqu'à ce qu'elle soit détruite. S'il saute, ne bougez pas d'un poil et restez bien entre ses pattes le plus longtemps possible, autrement vous aurez toutes les peines du monde à finir de détruire l'arbalète restante. Si le boss donne un coup de sabot pour vous repousser, sortez le bouclier Melio Scutum tout en avançant vers la droite afin de ne pas être projeté vers l'arrière. Normalement, vous devriez avoir le temps de détruire l'arbalète, mais si ce n'est pas le cas, vous devrez le faire impérativement avant d'entamer la dernière étape. Lorsque vous vous retrouvez derrière le boss, ressortez votre Melio Macir et frappez les sabots arrières pour les détruire complètement. Vous aurez juste à éviter les coups de sabots en reculant et les coups de queue en vous accroupissant juste derrière les sabots pour ne pas vous faire toucher. Ceci fait, vous pouvez monter sur la queue pour atteindre le dos d'Abigor afin de frapper son véritable point faible : sa tête. Equipez deux Melio Hasta et utilisez leur union en sautant pour infliger de lourds dommages à votre ennemi. Continuez ensuite avec les Melio Hasta en n'oubliant pas de booster la FOR avec un Vis Fio, et restez le plus possible en l'air pour éviter d'être projeté en contrebas. Si vous tombez, vous devrez remonter comme précédemment mais les sabots seront beaucoup plus faciles à détruire et les arbalètes ne repousseront pas. Quoi qu'il arrive, arrangez-vous pour ne jamais tomber du côté droit, car vous aurez beaucoup plus de difficultés à remonter. Continuez jusqu'à l'explosion du boss.

Dracula (9999 HP)

1ère phase :
Avant d'entamer ce combat contre Dracula, assurez-vous d'avoir récupéré le glyphe Rapidus Fio qui permet de se déplacer très rapidement. Vous le trouverez dans une cachette secrète du château de Dracula située tout à fait en bas à droite de la carte du château. Durant la première phase du combat, Dracula n'utilise que trois attaques différentes très faciles à éviter si vous écoutez ce qu'il dit juste avant de les lancer. Armez-vous de deux Melio Falcis pour détruire les petites flammes en vous baissant. Faites un long double-saut pour passer par dessus les boules de feu. Enfin, placez-vous un cran à côté du mur pour passer entre la pluie d'acide (les gouttes tombent toujours au même endroit). Avec ces techniques d'esquive, vous ne devriez même pas vous faire toucher. De plus, le Rapidus Fio vous permettra de vous rapprocher très vite de Dracula pour le frapper d'un ou deux coups de Melio Falcis à la tête avant de vous mettre à l'abri de sa prochaine attaque.

2ème phase :
Le comte change ensuite de tactique et marche vers vous pour vous empoigner. Ses attaques sont alors très difficiles à éviter mais la meilleure défense est l'attaque ! Armez-vous d'un glyphe Nitesco et d'un glyphe Melio Falcis pour pouvoir utiliser l'union qui ressemble à une épée laser. Assénez-lui un maximum d'attaques union à la suite jusqu'à ce qu'il soit quasiment mort (un court dialogue se déclenche alors). Si vous avez de la chance, Dracula n'utilisera pas sa plus puissante attaque (les chauve-souris rouges) et vous aurez juste le temps de placer suffisamment d'unions pour le battre. Pour mettre toutes les chances de votre côté, conservez tous vos coeurs pour cette phase du combat et équipez le heaume Reine de Coeur (qui divise la consommation des coeurs par deux) et l'anneau du jugement (qui rend l'union des glyphes beaucoup plus efficace).

3ème phase :

Lorsque Dracula est au bout du rouleau, un court dialogue se déclenche et Shanoa comprend qu'elle n'y arrivera pas avec sa puissance seule. Vous n'avez alors que trois secondes pour équiper les trois glyphes Dominus en même temps (Haine, Colère, Agonie) et lancer l'union de ces trois glyphes. Vous n'avez pas besoin d'avoir conservé de coeurs pour la déclencher mais si vous tardez trop, Dracula lancera une attaque mortelle qui entraînera un game over.

REMONTER LA CASCADE

Dans la Passe de Tristis se trouve une chute d'eau gelée qui repasse à l'état liquide dès que vous vous emparez du glyphe Vol Grando qui se trouve à son sommet. En redescendant, vous devrez rester près du bord gauche et faire un double saut pour atteindre les corniches de gauche qui dissimulent des objets importants et un faux mur derrière lequel se trouve un villageois à sauver. Si vous ne le faites pas quand la cascade est encore gelée, sachez qu'il est encore possible de remonter par le côté droit pour atteindre ces corniches. Placez-vous entre la cascade et le rebord droit et faites un double-saut sans toucher l'eau de la cascade. Le saut est assez difficile à effectuer mais il est tout à fait réalisable. Une fois sur cette corniche, vous ne devriez plus avoir aucune difficulté à monter jusqu'en haut.

LE CERBÈRE

Dans le château de Dracula, une statue de Cerbère garde l'accès menant jusqu'au trône du comte. Pour débloquer cet accès, vous devez équiper et utiliser les trois glyphes suivants : Dextro Custos, Sinistro Custos et Arma Custos, qui correspondent chacun à une des têtes de Cerbère. Chacun de ces glyphes est gardé par l'un des derniers boss du château de Dracula.

REINE DE COEURS

Terminez le mode Difficile pour débloquer l'objet Reine de Coeurs. Il divisera par deux le coût des techniques requérant des coeurs. Vous pouvez également l'obtenir directement en connectant le jeu à Castlevania Judgment sur Wii.

LISTE DES GLYPHES

Glyphes bleus (Touches X & Y)

Confodere

Invocation de Barlowe, à Ecclésia / 5 PM / Type Entaille

Vol Confodere

N°41 Dullahan (**) / 10 PM / Type Entaille

Melio Confodere

Statue Magique, Château de Dracula / 15 PM / Type Entaille

Secare

N°6 Squelette Cimetière (*) / 5 PM / Type Entaille

Vol Secare

Statue Magique, à la Résidence du Géant / 10 PM / Type Entaille

Melio Secare

N°95 Épée Spectrale (****) / 15 PM / Type Entaille

Hasta

N°14 Garde Lance (*) / 5 PM / Type Entaille

Vol Hasta

Statue Magique, Défilé de Tristis / 10 PM / Type Entaille

Melio Hasta

Statue Magique, Château de Dracula / 15 PM / Type Entaille

Macir

Statue Magique, Forêt de Ruvas / 5 PM / Type Frappe

Vol Macir

Statue Magique, Chemin Forestier Brumeux / 10 PM / Type Frappe

Melio Macir

N°91 Cogneur Marteau (****) / 15 PM / Type Frappe

Arcus

N°13 Archer Squelette (*) / 15 PM / Type Entaille

Vol Arcus

Statue Magique, Récif de Somnus / 15 PM / Type Entaille

Melio Arcus

Statue Magique, Château de Dracula / 25 PM / Type Entaille

Ascia

N°9 Chevalier Hache (*) / 15 PM / Type Entaille

Vol Ascia

Statue Magique, Récif de Somnus / 30 PM / Type Entaille

Melio Ascia

N°100 Grand Chevalier (*****) 45 PM / Type Entaille

Falcis

Statue Magique, Île de la prison Minera / 5 PM / Type Entaille

Vol Falcis

N°52 Madame Meurtre (*) / 10 PM / Type Entaille

Melio Falcis

Statue Magique, Château de Dracula / 15 PM / Type Entaille

Culter

Statue Magique, Monastère / 8 PM / Type Entaille

Vol Culter

N°86 Tueur Rouge (****) / 16 PM / Type Entaille

Melio Culter

Statue Magique, Château de Dracula / 24 PM / Type Entaille

Scutum

Statue Magique, Détroit de Kalidus / 5 PM / Aucun type

Vol Scutum

N°57 Homme Lézard (**) / 5 PM / Aucun type

Melio Scutum

Statue Magique, Château de Dracula / 5 PM / Aucun type

Redire

Statue Magique, Fin de la salle d'entraînement / 10 PM / Type Entaille

Cubus

Monastère, Glyphe caché par des pierres empilées / 20 PM / Type Pierre

Torpor

Village de Wygol, Obtenu après avoir sauvé Nikolai / 20 PM / Type Glace

Lapiste

Château de Dracula, Salle des Rochers / 20 PM / Type Frappe

Pneuma

Montagnes de Tyméo, Salle du Vent / 25 PM / Type Entaille

Ignis

N°31 Démon du Feu (Par invocation *) / 25 PM / Type Feu

Vol Ignis

Château de Dracula, Salle des Flammes / 40 PM / Type Feu

Grando

N°27 Démon des Mers (Par invocation *) / 25 PM / Type Glace

Vol Grando

Défilé de Tristis, Sommet de la Cascade Glacée / 40 PM / Type Glace

Fulgur

N°60 Démon Tonnerre (Par invocation *) / 25 PM / Type Foudre

Vol Fulgur

Île de la Prison Minera, Salle de la Foudre / 40 PM / Type Foudre

Luminatio

Phare, salle de la lumière, Sommet du Phare / 25 PM / Type Lumière

Vol Luminatio

N°70 Fomoire Blanc (Par invocation *) / 40 PM / Type Lumière

Umbra

N°36 Fomoire Noir (Par invocation *) / 25 PM / Type Ténèbres

Vol Umbra

Manoir Mystérieux, Salle de l'Ombre remplie de pics / 40 PM / Type Ténèbres

Morbus

Château de Dracula, Salle des 2 Générateurs avec le volet en métal derrière / 25 PM / Type Malédiction

Nitesco

N°82 Squelette Nova (Par invocation *) 20 PM / Types Feu, Lumière

Acerbatus

N°115 Albus (Par invocation*) / 44MP/ Types Foudre, Ténèbres, Malédiction

Globus

N°105 Seigneur Démon (Par invocation*) & N°116 Barlowe (Idem*) 50 PM / Type Frappe

Dextro Custos

Château de Dracula / 16 PM / Type Entaille

Sinestro Custos

Château de Dracula / 16 PM / Type Entaille

Dominus Haine

Obtenu après avoir rencontré Albus au Monastère / 66 PM / Type Ténèbres

Dominus Colère

Obtenu après avoir rencontré Albus à la Résidence du Géant / 66 PM / Type Ténèbres

Glyphes rouges (Touche R)

Magnes

Monastère / 5 PM / Type Lumière

Paries

N°117 Passe-Muraille (Par invocation*)/ 5 PM / Aucun type

Volaticus

Château de Dracula / 20 PM / Aucun type

Rapidus Fio

Château de Dracula, Passage caché en bas du château / 80 PM / Type Entaille

Vis Fio

Statue Magique, Château de Dracula / 80 PM / Aucun type

Fortis Fio

Statue Magique, Détroit de Kalidus / 80 PM / Aucun type

Sapiens Fio

Statue Magique, Colline des Oubliés/ 80 PM / Aucun type

Fides Fio

Statue Magique, Montagnes de Tyméo / 80 PM / Aucun type

Felicem Fio

Statue Magique, au même endroit que Rapidus Fio / 80 PM / Aucun type

Inire Pecunia

Statue Magique, Défilé de Tristis / 80 PM / Aucun type

Arma Felix

N°77 Panthère Noire (****) / 80 PM / Aucun type

Arma Chiroptera

N°35 Chauve-souris Garou (**) / 80 PM / Aucun type

Arma Machina

N°96 Automate ZX27 (*****) / 80 PM / Aucun type

Refectio

Château de Dracula, Salle cachée dans la Librairie / 80 PM / Aucun type

Arma Custos

Château de Dracula / 80 PM / Aucun type

Fidelis Caries

N°12 Nécromancien (Par invocation *) / 80 PM / Type Frappe

Fidelis Alate

N°102 Squelette ailé (*****) / 80 PM / Type Entaille

Fidelis Polkir

N°81 Polkir (***) / 80 PM / Type Feu

Fidelis Noctua

N°61 Hibou (****) / 80 PM / Type Entaille

Fidelis Medusa

N°98 Tête de Gorgone (*) / 80 PM / Type Pierre

Fidelis Aranea

N°25 Araignée Crâne (****) / 80 PM / Type Entaille, Empoisonnement

Fidelis Mortus

N°104 Jiang Shi (*) / 80 PM / Type Frappe, Malédiction

Dominus Agonie

Obtenu après avoir tué Albus au Manoir Mystérieux / 80 PM / Aucun type

GLYPHE RAPIDUS FIO

Ce glyphe est sans doute le plus utile du jeu. Vous le trouverez dans une cachette secrète du château de Dracula située tout à fait en bas à droite de la carte du château. Rendez-vous dans la salle la plus au sud (sud-est) et détruisez le sol pour atteindre une zone où se trouvent plusieurs parois à traverser avec le glyphe Paries. C'est là que vous trouverez le Rapidus Fio. Activez-le avec R pour bénéficier d'un boost de vitesse permanent !

LES DEUX ZONES CACHÉES

Deux endroits spéciaux apparaissent sur la carte du monde si vous trouvez la sortie sud-est du château de Dracula. Elle se trouve juste après la salle contenant le glyphe Rapidus Fio, derrière un faux sol à détruire et plusieurs murs à travers avec le glyphe Paries. Si vous empruntez cette sortie, vous verrez apparaître deux zones spéciales : la **Salle d'entraînement** (qui renferme le glyphe Redire) et la **Grande Caverne**.

GLYPHE CUBUS

Rendez-vous tout à fait à gauche dans le Monastère pour trouver une salle avec des blocs qui tombent à l'infini. Vous devez en détruire suffisamment à la fois pour avoir le temps d'aspirer le glyphe caché dessous. Pour cela, utilisez l'union des deux glyphes Ignis (lance-flammes) ou bien enchaînez les glyphes Globus (avec Y et X) pour libérer assez d'espace entre les cubes. Par ailleurs, si vous réussissez à faire disparaître tous les cubes en même temps, vous trouverez un coffre contenant un anneau de justice.

GLYPHE PNEUMA

Ce glyphe se trouve dans une salle située à l'est des Montagnes de Tymeo. Le seul moyen de l'atteindre est de se positionner tout à fait à l'extrémité droite de la plate-forme pour avoir juste le temps de l'aspirer avant d'être projeté en bas par le souffle qui vient de la droite. Pour cela, vous devez prendre impulsion sur la prise à l'aide du glyphe Magnes et vous élancer pour atteindre la plate-forme. Ensuite, accrochez-vous sur l'autre prise et appuyez dans le sens bas-gauche pour que votre impulsion vous projette sur le bord droit de la plate-forme. Vous devrez alors immédiatement appuyer sur Haut pour aspirer le glyphe Pneuma avant de tomber.

GLYPHE MORBUS

Le glyphe Morbus est caché dans une salle du château de Dracula. Cette salle contient deux générateurs inactifs (un au sol et un au plafond). Pour les réactiver, vous devez leur envoyer du courant électrique en même temps en utilisant deux fois de suite le glyphe Fulgur (lancez-en une avec X et l'autre avec Y).

GLYPHE REDIRE

Le glyphe Redire est la récompense de la Salle d'entraînement, une zone cachée qui se débloque en empruntant la sortie sud-est du château de Dracula. Vous devez atteindre l'issue du centre d'entraînement pour obtenir ce glyphe. Il doit être associé au glyphe Magnes pour vous permettre d'évoluer librement dans les airs.

BONUS DE CONNEXION

Couronne royale

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Course sans fil

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Limite de niveau étendue

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Mode Entraînement

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Parcours 1 à 3

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Records

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Reine de coeur (heaume)

Connectez Order of Ecclesia (DS) à Castlevania Judgment (Wii).

Castlevania : Portrait of Ruin

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIX ANGLAISES OU JAPONAISE

Maintenez L lorsque vous êtes sur l'écran titre et appuyez sur A pour lancer votre partie. Vous entendrez le mot "showtime" et les voix ne seront plus les voix américaines mais les voix japonaises. Cette manipulation fonctionne également pour faire passer le Sound Test de l'anglais au japonais.

BONUS DE FIN

En terminant le jeu avec la meilleure fin, vous débloquerez les modes suivants : Richter & Sisters (nouveau duo), Mode Difficile, Mode Boss Rush (2 et 3), Sound Test et New Game +.

MODE BOSS RUSH

Les trois parcours du mode Boss Rush se débloquent lorsque vous terminez le jeu avec la meilleure fin. Chacun vous confronte à une succession de boss différents et vous permet d'obtenir des objets rares si vous terminez dans les temps.

Récompenses	Chrono
Astral Ring	Parcours 1 en 1mn
Invisible Cape	Parcours 1 en 3mn
Illusion Fist	Parcours 2 en 5mn
Record 1	Parcours 2 en 3mn
Record 2	Parcours 3 en 3mn
Scout Armor	Parcours 3 en 5mn

JOUER AVEC "OLD AXE ARMOR"

Eliminez au moins 1000 Old Axe Armor (ennemi N°92 dans le bestiaire) et sauvegardez. Vous aurez alors la possibilité d'incarner Old Axe Armor lorsque vous commencerez une nouvelle partie après avoir obtenu la bonne fin du jeu. Son attaque ultime est : Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite et Y.

LES FINS

Mauvaise fin

Eliminez Stella et Loretta lorsque vous les affrontez.

Bonne fin

Utilisez le sort Sanctuary de Charlotte lorsque vous vous battez contre Stella et Loretta pour les libérer de la malédiction, puis éliminez Dracula.

Vraie fin

Acceptez le défi de Stella et Loretta après les avoir sauvées, et battez Richter Belmont. Eliminez enfin Dracula avec le Vampire Killer.

SORT SANCTUARY

Vous aurez besoin de ce sort pour libérer Stella et Loretta de la malédiction lorsque vous vous battrez contre elles pour éviter d'obtenir la mauvaise fin du jeu. Le parchemin se trouve dans le tableau Sandy Grave, à l'intérieur de la pyramide, là où un rocher tente de vous écraser dans une salle au sud-est. Utilisez la transformation en crapaud pour vous glisser dans le tunnel de gauche et récupérer le sort.

AFFRONTER RICHTER BELMONT

Après avoir levé la malédiction des deux soeurs, acceptez de relever leur défi pour affronter Richter Belmont dans un terrible face-à-face. Le battre vous permettra d'obtenir la vraie fin du jeu.

LES TABLEAUX CACHÉS

Nest of Evil

Ce portrait situé au sud-ouest du château de Dracula n'est accessible que lorsque Wind vous propose la quête Nest of Evil. Il faut d'abord avoir terminé une petite dizaine de quêtes et complété le jeu à plus de 888%. Rendez-vous alors à l'entrée du château, et passez sous le pont-levis pour trouver un nouvel accès vers le sud. Ce niveau est constitué d'une sucession de salles que vous ne pouvez traverser qu'à la condition d'éliminer tous les ennemis. Vous ne pouvez pas revenir en arrière mais plusieurs téléporteurs sont accessibles et pas moins de 7 boss vous attendent dans ce niveau.

Dark Academy, Forgotten City, Burnt Paradise, 13th Street

Ces 4 tableaux se trouvent la pièce qui jouxte l'endroit où vous devez affronter Stella et Loretta pour les libérer de leur malédiction. Au début, seuls les tableaux Dark Academy et Forgotten City sont accessibles, et vous devrez les terminer pour déverrouiller les autres.

MODE RICHTER

Terminez le jeu en ayant la vraie fin. Ce mode vous sera proposé lorsque vous commencerez une nouvelle partie sur un nouveau fichier. Il remplace le duo Jonathan/Charlotte par le duo Richter/Maria issu de Chi no Rondo.

Les contrôles de jeu dans ce mode-là sont les suivants :

Richter
Changer d'arme secondaire : Select
Forward Slash : Haut, Gauche, Bas, Droite + Y
Jump Slide : Sauter pendant une glissade
Back Hop : Bas + L pendant un saut
Spin Kick : Droite, Bas, Gauche, Droite + Y
Combo Attack : Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite + Y

Maria
Changer d'arme secondaire : Select
Double Dark Special : Haut, Gauche, Bas, Droite + Y
(Note : cette technique crée un double qui absorbe les HP de l'ennemi et permet donc de se régénérer)
Extra pose : Haut pendant plusieurs secondes

MODE SISTER

Terminez le jeu en ayant la vraie fin. Ce mode vous sera proposé lorsque vous commencerez une nouvelle partie sur un nouveau fichier. Il remplace le duo Jonathan/Charlotte par le duo Stella/Loretta. Le gameplay fait appel au stylet pour toutes les atatques magiques.

SORT FROG

Ce sort permet à Charlotte de transformer momentanément Jonathan en crapaud pour lui permettre de se glisser dans les endroits étroits. Le parchemin est obtenu après avoir vaincu Dagon, le boss du tableau Forest of Doom.

SORT OWL

Ce sort permet à Charlotte de transformer momentanément Jonathan en hibou pour lui permettre de voler. Le parchemin se trouve dans le tableau Dark Academy auquel vous ne pourrez accéder qu'après avoir libéré Stella et Loretta de la malédiction en utilisant le sort Sanctuary contre elles. La salle située à leur gauche donne accès à plusieurs tableaux, dont celui de la Dark Academy. Le parchemin est caché dans la pièce située à gauche du premier point de sauvegarde.

TRAVERSER LA BRUME

La partie nord du château qui mène vers la salle du trône est inaccessible tant que vous n'avez pas trouvé le moyen de traverser la brume. Pour cela, vous devez compléter les 4 tableaux au nord du château et battre Brauner.

L'ASCENSEUR

Pour atteindre les objets qui se trouvent sur la gauche de l'ascenseur principal du château, il faut comprendre que celui-ci est divisé en deux comportiments situés l'un au-dessus de l'autre, et que vous pouvez entrer directement dans la partie inférieure si vous descendez tout en bas de la salle.

LE TRAIN

Dans le tableau 13th Street, un train vous empêche d'accéder à la parite ouest du niveau et vous repousse dans la salle précédente. Le seul moyen d'éviter ça est de stopper le train en le repoussant vers la gauche pour le freiner. A l'instant où il apparaît, faites appel au second personnage pour pousser le train ensemble (Gauche + A). Vous devriez le stopper juste avant qu'il ne vous fasse sortir de l'écran.

MODE HARD PLUS FACILE

Pour diminuer la difficulté du mode Hard, combinez-le avec le New Game +. Autrement dit, attendez d'avoir terminé l'aventure pour recommencer le jeu en New Game + avec tous les items de votre première partie, et choisissez de jouer en Hard.

BATTRE LE DOPPELGANGER

Pour vaincre très facilement le Doppelganger qui vous attend à la fin du donjon optionnel (Nest of Evil), il suffit de retirer l'équipement de vos deux personnages avant de pénétrer dans la pièce du boss. Ainsi, le Doppelganger prendra l'apparence de l'un des deux sans aucune arme ni protection, et vous pourrez ensuite reprendre votre meilleur arsenal pour le battre en quelques secondes.

SÉQUENCE BONUS

Pour débloquer une nouvelle séquence de fin, ne soignez pas le prêtre Vincent (le vendeur) lorsqu'il se fait mordre par un vampire.

Cave du Temps

© Konami

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE TEMPS

Pour gagner des unités de temps supplémentaires, allez d'un endroit à un autre en essayant de trouver le chat d'Ethan. Cliquez dessus pour obtenir une unité de temps supplémentaire qui vous permettra de créer davantage de trous temporels.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue: Un nouveau jour

Votre aventure commence dans la chambre du héros, Ethan, un jeune étudiant de presque 17 ans. Le jeune homme se rend compte qu'il a des griffures de chat sur la main. Un petit dialogue arrive, puis un didacticiel des commandes de base.

Touchez avec votre stylet la plus grande des étagères noires,. Un monologue vous apprend que Ethan aime beaucoup les montres, et qu'il aimerait en avoir une pour son anniversaire qui est le lendemain. Ensuite touchez la table, vous aurez une petite présentation des amis du jeune homme apparaît. Puis touchez le lit, la maman Pamela vous demande de descendre pour dîner. Touchez l'icône en haut à droite pour sortir. Une cinématique démarre.

Vous voilà à table, touchez le père. Il vous demandera la sauce soja, elle se trouve à droite de l'image (il faut faire bouger l'image pour voir la bouteille). Maintenant touchez la mère, Ethan lui demandera le sel, découvrant ainsi les marques sur la main de son fils. Timothy, votre père s'inquiètera, après quelques explications vous apprendrez qui est Derek, votre oncle. Touchez les escaliers, une fois dans votre chambre, touchez la fenêtre pour la fermer. Pamela vous informe que le thé est prêt, redescendez.

L'oncle Derek est là, se disputant avec votre père. Il finira par partir, s'en suit une conversation sur votre cadeau d'anniversaire. A nouveau dans votre chambre, suivez le didacticiel, ensuite touchez Sox, votre chat, pour le faire partir, puis touchez votre lit. Un petit résumé plus tard vous vous endormez. Suivi par une cinématique un peu cauchemardesque.

Levé, touchez le sol, votre tapis à disparu, puis le lit et enfin le trou noir. Vous apprendrez que vos parents ont disparuent depuis 12 ans et que vous vivez chez l'oncle Derek. Un premier flashback, 3 images. Rendez-vous dans le salon, Derek vous parlera. Allez dans le menu puis flashbacks, touchez les 3 images, une sera complétée, découvrez le reste et quittez la maison pour vous rendre à l'école.

Deux filles de voir école sont là, elles vous offriront un cadeau d'anniversaire, une belle horloge. Ensuite touchez vous trois amis fraîchement débarqués, après votre conversations retournez chez vous (carte -> Maison d'Ethan), et direction votre chambre. Vous obtiendrez un stylo étrange, et en apprendrez un peu dessus. Allez à l'école, touchez la grille puis le local sur la droite, vérifiez les flashbacks, une fois revenu à l'écran, le stylo rayonnera, utilisez le. Pour cela il suffit de faire un cercle à l'endroit voulu pour ouvrir un trou dimensionnel. Dessinez le cercle autour de la petite boîte rouge (regardez l'écran du haut pour la voir), touchez là et examiner-là. Une petite cinématique plus tard, vous obtiendrez une

lettre de votre père, et aurez plus d'informations sur le stylo, et une belle montre. Refermez le trou. "A suivre...".

Chapitre 1: Le jour évanoui

Vous voilà dans la cour de l'école, de nouveau le jour de votre anniversaire. Votre professeur vous posera une devinette. "Compléter le proverbes suivant: cueillez dès aujourd'hui..." répondez "les roses de la vie" (poème de Pierre de Ronsard). Deux filles viennent pour vous parler de votre cadeau d'anniversaire (le même qui vous ont donné l'horloge). Un flashback, de nouvelles images. Ben apparaît, paniqué, vous annonce qu'Ashley (une des 2 filles) a disparue. Appuyez sur le menu, regardez tout (personnages,objet, et flashback). Une fois fait, entrez dans l'école, parlez au garçon et posez lui la seule question, puis les 2 autres. Dirigez-vous vers le fond du couloir, parlez à Jack le prof puis touchez la double porte. Parlez à la fille du fond, avec les cheveux violet, elle partira. Parlez à votre ami Morris. Il vous parlera de la demoiselle qui vient de partir, elle se prénomme Kori. Vérifiez vos flashbacks, ressortez dans la cours, parlez aux 2 étudiantes, comme pour le garçon du couloir posez leurs vos questions. L'ami Ben revient bredouille, allez au local de poubelles, pour entamer une petite discussion avec le professeur. Allez voir Vin à sa maison et parlez-lui, puis à la gare pour faire de même avec Emily. Retournez dans votre chambre et touchez la bibliothèque marron, l'horloge a disparue!

Retournez à la gare pour voir Ben, puis au parc, touchez l'allée pour voir Morris. Retournez à l'école devant la salle de cours. Une note est accrochée, touchez-la. Après un coup de téléphone Kori arrive, elle demandera une preuve de l'amitié entre vous en Ashley, la fille disparue, pour vous remettre son enveloppe. Retournez chez son frère Vin, après le dialogue vous obtiendrez une photo qui sera votre preuve. Courrez voir Kori pour avoir la précieuse enveloppe. Tout les détails du flashbacks sont remplit, allez au casier, le stylo rayonne une seconde fois, faites votre cercle autour du casier d'Ashley (voir l'image de l'écran du haut), touchez le casier et allez dans "objet", mettez l'enveloppe dans le casier et fermer le trou. Retour dans la chambre d'Ethan, vous aurez votre nouveau cadeau de la part des 2 filles: des gâteaux fait maison. A suivre...

Chapitre 2: Le jour qui a changé

Vous débarquez de nouveau à l'école, vous amis vous parle et emmène au Chronos, le café où vous avez l'habitude de traîner. Lors de la discussion vous apprendrez que Ben a le béguin pour la serveuse, Olivia. Allez voir vos flashbacks puis entamer la conversation avec la dame au comptoir. Olivia revient, vous dit qu'elle a frôler la mort la veille au soir. Un nouveau flashback. Vous voilà devant le café, parlez aux 3 amis devant la porte, l'ambiance a changée. Touchez la porte, vous apprenez la mort d'Olivia les détails sont ceux que vous avez eux quand elle vous a dit avoir frôler la mort la dernière fois, sauf que cette fois le frigo du camion lui est tombé dessus. Foncez au carrefour, Kori arrive, elle vous dira de vous rendre avant l'accident pour l'empêcher. Regardez vos flashbacks.

Dirigiez vous vers la gare et parlez au grand blond, allez ensuite à la bibliothèque, Emily et Ashley y sont, parlez leurs et vérifiez vos flashbacks. Maintenant que tout est confirmés, retournez au Chronos, touchez les bacs à plantes. Le stylo rayonne, faites votre cercle autour du vélo (note: vous pouvez un peu bougez l'image dans le cercle), touchez le vélo puis "examiner"...les câbles de freins ont été coupé. Pour éviter l'accident, Ethan prendra la clé du vélo, fermez le trou.

Vous revoilà au début de cette journée, au Chronos, Olivia est en vie, mais un accident à eu lieu. Un enfant est blessé et le chien du petit est mort (note: vous pouvez les voir en allant devant le parc lors du sauvetage d'Olivia mais ça ne change rien à l'histoire). Petite discussion entre amis, vous apprendrez le nom du chien qu'avait votre bande plus jeune, Shiloh. Allez voir vos flashbacks, puis direction le carrefour. Parler au petit, il se nomme Jacob, son chien s'appelle Lucky, et il vous dira ce qu'il sait sur l'accident qu'il a eu. Rendez-vous dans la ruelle derrière le carrefour (touchez la passage piéton du fond), de nouveau regardez les flashbacks,et demi-tour. Sox est là, jouant avec une sphère de lumière,appelé Chrons, on vous explique ce que c'est.

Dirigez vous vers la parc, et parlez au prof., il posera une question "Que signifie l'expression: le temps c'est de l'argent ?" répondez "le temps est précieux". Allez au café pour poser vos questions à Olivia, vous donnera de bonne informations, notamment sur une personne présente sur le lieu de l'accident, la gérante de la bibliothèque, Sara. Allez la voir, posez lui vos questions et vérifier vos flashbacks. Foncer au carrefour, parlez à Morris et dirigez vous dans la

ruelle. Le stylo rayonne, un message apparaît "L'utilisateur doit avoir le temps d'utiliser le stylo", utilise-le quand même, faites un trou sur le frigo pour l'examiner. Kori arrive, elle vous en dit plus sur le stylo. Une fois partie, Ethan fera un noeud à la ficelle qui tient le frigo, fermez le trou.

Retour au café, le grand blond de la gare est présent, Aaron, c'est le petit ami de la serveuse. Ben se morfond. Vous voilà dans votre chambre, un petit résumé de la journée et une pensée à vos parents, mais rien de bien nouveau. A suivre...

Chapitre 3: Le jour des souvenirs

Vous arrivez devant la bibliothèque, une discussion avec Morris commence sur la disparition des parents d'Ethan. Votre téléphone vibre, c'est Vin qui vous demande de venir au Chronos, Ben a tué quelqu'un! Foncez-y, touchez Ben puis la tâche de sang sur la gauche, et enfin Jacob. Allez voir vos flashbacks. Touchez Morris, posez lui les 2 questions, idem pour Ben et Vin puis au petit garçon. Reparlez à Vin en lui demandant "qui est Aaron ?", puis deux fois à Jacob. Ensuite posez à Ben la seule question que vous n'avez pas posez. Puis "Qu'en pense-tu ?" à Vin et "et maintenant, que faire ?" a Morris. Après cette longue conversation, partez à la recherche de Lucky. Après enquête,pas de chien, vérifiez vos flashbacks. Le chien n'est jamais au même endroit, cependant il faut toujours bouger l'image pour le voir. Un fois trouvez, retournez au Chronos, ce brave toutou vous trouve l'arme du crime. Regardez de nouveau votre flashback, après la conversation le stylo brille. Faite un cercle au sol,près du bac et bouger l'image pour trouver les pinces, une fois obtenu fermer le trou.

Retour devant le café, cette fois c'est Ben qui est à l'hôpital. Regardez vos flashbacks et partez à la gare. Kori s'y trouve, puis Ethan avoue tout à Morris au sujet du stylo et de son pouvoir. Ensuite il vous demandera quoi faire, peut importe ce que vous choisissez en premier, il faudra cliquer sur les 2 réponses. Votre ami vous demande de lui montrer un de ces "trou". Pour cela allez dans les divers lieu de flashbacks que vous avez eu, allée du carrefour, puis allez dans le couloir du fond de l'école, parlez au prof. il vous posera une devinette "tout vient à point..." répondez "a qui sait attendre" pour la signification "attendre le bon moment". Dirigez vous ensuite au local poubelle. Morris vous amène au magasin Aeon, là où se trouvait votre cabane d'antan, Posez lui les 2 questions et filez à la bibliothèque afin d'avoir les informations manquantes. Parler à Sara, répondez lui "par événement" vu que vous n'avez pas la date de l'orage. Une fois l'article obtenu, regardez le flashback avec Shiloh le chien et retournez au magasin Aeon. Votre stylo brille comme d'habitude, faite votre cercle sur la corde qui retient le chien et sélectionnez "objet" puis la pince, fermez le trou et repartez pour le Chronos, mais avant un petit tour aux flashbacks, une nouvelle fois le passé a été changé. Puis vous sortez avec vos 2 amis Ben et Vin promener Shiloh, en chemin vous croisez Morris qui a quittez le banc de l'école et est promeneur de chien à mi-temps. Vous croiserez Kori qui vous parlera du stylo et de votre père. A suivre...

Chapitre 4: Le jour lointain

Vous voilà dans votre maison, discutant avec l'oncle Derek, peut importe ce que vous choisissez, vous devrez demander les 2 questions, vous aurez droit à de belles révélations sur Irving le patron du Aeon. Allez dans la chambre, posez les gâteaux puis retournez au salon, entrez dans le bureau de Derek, touchez les tiroirs sur la droite,en bas. Puis le portable sur la table (c'est le même qu'Ashley, souvenez vous de la discussion avec son frère Vin, le pendentif était un cochon selon Vin et un chien selon sa soeur), puis la petite clé juste à côté. Maintenant touchez l'armoire grise, puis la ranger de livres dans la seconde bibliothèque du bureau. Tout les informations obtenu, sortez et regardez vos flashbacks. Allez à la bibliothèque (pour voir un nouveau personnage, mais ce n'est pas obligatoire), allez au carrefour, parler à la dame et retournez à la bibliothèque, demander pour une recherche par date cette fois, un nouveau lieu est apparût, le mont horloge, allez-y. Le stylo rayonne, faites votre cercle autour de la fenêtre de la porte du bus, et sélectionné "parler",fermer le trou.

Une discussion entre Irving et Derek se lance, retournez à la bibliothèque pour avoir l'article de journal, allez au mont horloge, refaite la même chose, c'est à dire, un cercle autour de la porte, parlez et fermez. Allez à votre maison, puis au Aeon, retournez devant votre maison pour parler à Jack (le professeur), dirigez vous maintenant dans votre chambre. Ensuite allez à l'école, Kori arrive pour parler mais ne vous apprend pas grand chose, à l'intérieur elle vous apprend qu'elle peut passer des personnes d'un trou à l'autre! Regardez vos flashback, retournez dans votre chambre puis

regardez de nouveau les flashbacks. Partez pour le Chronos, Kori vous suit, touchez les pots sur le comptoirs et une discussion démarre. A la gérante, posez lui les 2 questions puis allez voir les images mise à jour. Retournez dans votre salon et touchez l'endroit où la porte du bureau de Derek était.

Allez à la gare pour parler à Ben, à l'allée du par pour parlez à Vin, puis à la bibliothèque, demandez une recherche par événement pour le meurtre de Derek. Regardez vos flashbacks et filez à la gare, touchez l'escalier pour vous rendre à la scène du crime. Utilisez votre style en faisant un cercle sur le haut gauche du cadavre pour trouver une note.

Le lendemain vous vous retrouvez à l'école, parlez à vos 2 amis présent, dans le couloir, parlez au prof, allez au Chronos mais n'utilisez PAS le stylo, il manque des informations pour votre pense-bête. Parlez à Aaron, allez à la maison de Vin pour parlez à sa petite soeur, puis dans l'allée du parc pour faire de même avec Morris et enfin à la gare pour demandez à Olivia quelques conseils supplémentaires. Partez à la bibliothèque pour parlez à Ben, et dirigez vous au Chronos, cette fois utilisez le stylo. Faites votre cercle près du coude de l'oncle, autour de petits pots et déposer votre pense-bête. Regardez vos flashback une dernière fois et une fois dans votre chambre, touchez le gros chat en peluche. A suivre ...

Chapitre 5: Le jour des résolutions

Vous arrivez sur le lieu de l'accident de bus, après la discussion avec Irving allez dans votre chambre. Une fois l'appel de Kori terminé regardez vos flashbacks. Rendez-vous à l'endroit indiqué, la "place libre" (où le Aeon se trouvait), parler à Kori et partez pour l'école, après le dialogue regardez vos personnages, Irving et Jack Twombly (le professeur) sont devenu la même personne, dirigez vous dans le couloir puis regardez vos flashbacks. Retournez dans la cours pour parler à Ashley puis Emily, allez à la bibliothèque et fait une recherche par événement. Regardez de nouveau vos flashbacks, puis allez à la place libre afin d'utiliser le stylo et faites un cercle autour du feu... Vous voilà à parler à Jack (anciennement Irving), à sa question répondez "il reste 1 million d'euro", ensuite regardez vos flashbacks encore une fois, puis entrez dans le couloir du lycée pour y trouver Ashley et Emily.

Après votre conversation avec ces dernières, allez au Chronos, parlez à Morris et à Vin... Regardez à nouveau vos flashbacks après la scène, et parlez à vos 2 amis présent pour avoir des informations sur la mort de Morris, regardez vos flashbacks pour la mise à jour et direction la maison de Vin. Parlez aux 2 garçons, allez à la place libre et engagez la conversation avec le policier du milieu. Maintenant allez dans le couloir de l'école et posez la question "Connait tu Ashley Threet?" à l'étudiant présent, puis les questions qui apparaissent. Regardez vos flashbacks, en sortant du menu utiliser votre stylo sur le casier d'Ashley afin de pouvoir l'examiner. Après la scène, regardez encore vos flashbacks, et foncez chez Vin pour lui parlez, retournez à la place libre pour reparler au Lieutenant de police, puis à la bibliothèque pour parler à Emily. La police est partout, a votre recherche pensant que c'est vous le meurtrier, allez à l'école une première fois, 2 policiers vous ferrons partir, retournez-y jusqu'à voir la jolie Kori seule devant. Sortez de l'école et allez cherchez le portable d'Ashley dans le bureau de votre oncle, le croisant dans le salon, vous finirez par lui avoue avoir fouillé son bureau, mais il vous donnera le portable. Retournez aux casiers de l'école, utilisez le stylo, tout comme les autres fois, sur le casier de votre amie et déposez le portable. Regardez vos flashbacks puis allez à la place libre, devant la souche, utilisez de nouveau le stylo. Faites un cercle autour de la corde et utilisez la pince pour couper la code du chien.

Regardez à nouveau vos flashbacks, rendez vous à la maison et demandez à Derek "Connais-tu Kori ?" puis faites de même avec les 2 autres questions. Regardez encore vos flashbacks et foncez à "Eterna grill" près de la gare. Parlez à Kori, puis après la discussion votre stylo rayonne, utilisez le autour de Derek et "regarder". Regardez vos flashbacks puis utilisez votre stylo Jack arrivera pour vous en empêcher, l'oncle Derek intervient, ré-utilisez le stylo. Le trou doit être sur les entrées de gauche, ensuite parler (votre père possède le stylo qu'il vous lèguera plus tard). Un long dialogue riche en révélations commence. A suivre ...

Chapitre 6: Le dernier jour

Vous vous réveillez enfin, à l'hôpital. Puis vous revoilà à la maison, regardez vos flashbacks et parlez à vos parents. Regardez les flashback restant puis reparlez à votre père. Encore une fois regardez vos flashbacks, maintenant que

tout est complet, partez pour l'école ensuite "aller à la salle 3-B". Le stylo rayonne et faites un trou autour de Kori (milieu de la fenêtre) et "regarder". S'en suit un dialogue dans lequel on vous demandera "Quand Mary Onegin est-est morte ?", répondez "Après que Kori l'est vue" puis:

"Pourquoi Kori a vu Mary" répondez "Mary est encore vivante."

"Quel passé doit être modifié ?" répondez "Attirez Mary dans l'accident du passé."

Regardez vos flashbacks, allez au couloir de l'école puis dans votre maison pour parler avec le père. Touchez la porte du bureau de Derek, faites la mise à jour de vos flashbacks et utiliser le stylo pour faire un trou sur les casiers du fond, mettez le mémo puis regardez encore vos flashbacks. Retournez à votre maison, au bureau pour être précis et parlez à Derek. Il n'a pas lu votre mémo, allez au Chronos, vos amis vous aiderons à trouvez une solution. Allez voir Kori dans le bureau et refaites la même chose aux casiers, mais cette fois mettez le "mémo pour Mary". Les événements ayant encore changés, regardez vos flashback, allez voir Derek (toujours dans son bureau), puis à la gare. Regardez le flashback, il vous manque l'heure, par chance elle y est, sur l'horloge! Utilisez votre stylo et parler à la mère d'Irving (souvenez-vous elle a également un stylo, vous aviez pu lui parlez dans l'accident de bus). Allez voir vos flashbacks et dirigez vous à votre maison pour parler avec vos parents, touchez ensuite la porte du bureau. Durant la on vous posera de nouveau des questions:

"Pourquoi Mary s'est-elle suicidée ?" répondez "L'obsession d'Irving pour Kori."

"Comment éviter le suicide de Mary" répondez "Eloigner Irving de Kori."

"Et si Mary ne s'était pas suicidée ?" répondez "Irving laisse la famille Kairos tranquille."

La question suivante n'a qu'une réponse. Allez à l'école et "aller à la salle 3-B." Utilisez de nouveau votre stylo et au même endroit (milieu de la fenêtre), touchez Kori puis dans les objets choisissez" Derek. Voilà une cinématique suivi d'un "A suivre..." clôturant ainsi ce chapitre.

Epilogue: Vers un autre jour

Dès que vous le pouvez regardez vos flashbacks, ensuite allez au Chronos et parlez à vos 3 amis. Allez vers votre salle de classe pour parler à Jack (le vrai), et dirigez vous vers le local à poubelles. Le stylo rayonne, et faites votre cercle vers le milieu du tas d'ordures (vers le sac bleu), placez-y "réveil et lettre".

De retour dans votre chambre, utilisez pour la dernière fois votre joli stylo, pour faire votre dernier cercle entre les livre et les mouchoirs, placez le stylo...Une cinématique et le générique terminé, une autre scène arrive et c'est la fin de votre aventure.

Cave Story

© Nicalis 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TIME ATTACK

Terminer le jeu en obtenant la meilleure fin pour débloquer le contre-la-montre.

Cérébrale Académie

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MÉDAILLES (MODE ENTRAÎNEMENT)

Bronze	Score > 50g
Argent	Score > 150g
Or	Score > 250g
Platine	Score > 400g

Chibi-Robo ! : Ranger Park

© Nintendo / Skip

+ D'INFOS FORUM

EDITEUR DE NIVEAUX

Pour débloquer l'éditeur de niveaux qui permet de modifier l'apparence des environnements, vous devez terminer le jeu.

ENERGIE INFINIE (KUROS ROSES)

Après avoir terminé le jeu, les Kuros deviendront roses et continueront à envahir votre parc de temps en temps, mais au lieu de noircir les fleurs, ils leur donneront la couleur de l'arc-en-ciel et vous disposerez d'une énergie infinie.

Children of Mana

© Square Enix 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE LE BOSS D'ILLUSIA

Cette créature, qui semble tout droit sortie du film Le Voyage de Chihiro, ne peut pas être blessée de façon directe. Dans un premier temps, équipez votre arc comme arme principale, car c'est lui que vous allez utiliser pendant toute la durée du combat, et placez des gemmes qui augmentent la force et qui permettent de tirer trois flèches au lieu d'une seule. Pendant l'affrontement, vous devez absolument garder vos distances et éviter la main qui sort du sol à intermittences. Lorsque l'ennemi se transforme en fantômes, détruisez-les rapidement avec vos flèches pour localiser celui qui a les yeux rouges. C'est le seul que vous pouvez blesser. Quand le boss reprend sa forme monstrueuse, essayez de le faire atterrir sur le pilier central lorsqu'il saute, afin de lui faire subir d'énormes dégâts.

LA QUÊTE DES ESPRITS ET LE DONJON OPTIONNEL

Si vous allez discuter avec l'esprit que vous avez choisi comme compagnon, il vous lancera un défi que vous devrez relever. Procédez de cette façon avec chacun des 8 esprits du jeu pour obtenir 8 artefacts. Lorsque vous terminerez l'aventure, un nouveau donjon sera accessible si vous vous approchez de l'Arbre Mana une fois que le jeu vous ramène dans le village.

LA CLÉ DU MANOIR

La clé du manoir hanté (la maison de droite dans le village) apparaît dans la demeure de Moti une fois que vous aurez libéré le compagnon de Watts. Elle scintille du côté gauche de la pièce. Elle vous permet d'entrer dans le manoir et de vous emparer du journal qui renvoie vers une quête supplémentaire à Topple, près du lac.

FUSIONS DE GEMMES (CRISTAL DE FORCE)

Cristal de force + Cristal de force = Cristal de vie
Cristal de force + Crochet d'acier = Crochet irrésistible
Cristal de force + Vague sonique = Double entaille
Cristal de force + Multi-swing = Rotation rapide
Cristal de force + Triple coup = Flèches solides
Cristal de force + Balancement lourd = Guérison rapide
Cristal de force + Défense puissante = Parade totale
Cristal de force + Corde de résonance = Berceuse
Cristal de force + Grands murmures = Raz-de-marée météore
Cristal de force + Cristal de science = Cristal scintillant
Cristal de force + Grâce d'Athanor = Epée impitoyable
Cristal de force + Grâce d'Ondine = Chaîne impitoyable

Cristal de force + Grâce de Gnome = Marteau impitoyable
Cristal de force + Grâce de Sylphide = Arc impitoyable
Cristal de force + Grâce de Dryade = Marteau impitoyable
Cristal de force + Grâce de Luna = Chaîne impitoyable
Cristal de force + Grâce de Brindille = Arc impitoyable
Cristal de force + Grâce d'Ombre = Epée impitoyable
Cristal de force + Cristal de défense = Science des voleurs
Cristal de force + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Cristal de force + Herbe miracle = Double goutte
Cristal de force + Remède miracle = Double goutte
Cristal de force + Science du guérisseur = Double goutte
Cristal de force + Science des mages = Double goutte
Cristal de force + Science des anges = Double goutte

FUSIONS DE GEMMES (CROCHET D'ACIER)

Crochet d'acier + Cristal de force = Crochet irrésistible
Crochet d'acier + Crochet d'acier = Griffe irrésistible
Crochet d'acier + Vague sonique = Ame de la gemme
Crochet d'acier + Multi-swing = Expert à la chaine
Crochet d'acier + Triple coup = Ame de la gemme
Crochet d'acier + Balancement lourd = Ame de la gemme
Crochet d'acier + Défense puissante = Orgueil des gemmes
Crochet d'acier + Corde de résonance = Orgueil des gemmes
Crochet d'acier + Grands murmures = Orgueil des gemmes
Crochet d'acier + Cristal de science = Esprit du héros
Crochet d'acier + Grâce d'Athanor = Chaîne impitoyable
Crochet d'acier + Grâce d'Ondine = Chaîne impitoyable
Crochet d'acier + Grâce de Gnome = Chaîne impitoyable
Crochet d'acier + Grâce de Sylphide = Chaîne impitoyable
Crochet d'acier + Grâce de Dryade = Esprit du héros
Crochet d'acier + Grâce de Luna = Esprit du héros
Crochet d'acier + Grâce de Brindille = Esprit du héros
Crochet d'acier + Grâce d'Ombre = Esprit du héros
Crochet d'acier + Cristal de défense = Cœur de progrès
Crochet d'acier + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Crochet d'acier + Herbe miracle = Science de Niccolo
Crochet d'acier + Remède miracle = Science de Niccolo
Crochet d'acier + Science du guérisseur = Vie épuisée
Crochet d'acier + Science des mages = Volonté épuisée
Crochet d'acier + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (VAGUE SONIQUE)

Vague sonique + Cristal de force = Double entaille
Vague sonique + Crochet d'acier = Ame de la gemme
Vague sonique + Vague sonique = Double vague sonique
Vague sonique + Multi-swing = Puissance de gemmes
Vague sonique + Triple coup = Puissance de gemmes
Vague sonique + Balancement lourd = Puissance de gemmes
Vague sonique + Défense puissante = Expert à l'épée
Vague sonique + Corde de résonance = Ame de la gemme
Vague sonique + Grands murmures = Ame de la gemme
Vague sonique + Cristal de science = Esprit du héros
Vague sonique + Grâce d'Athanor = Moral boost
Vague sonique + Grâce d'Ondine = Moral boost
Vague sonique + Grâce de Gnome = Moral boost
Vague sonique + Grâce de Sylphide = Moral boost
Vague sonique + Grâce de Dryade = Epée impitoyable
Vague sonique + Grâce de Luna = Epée impitoyable
Vague sonique + Grâce de Brindille = Epée impitoyable
Vague sonique + Grâce d'Ombre = Epée impitoyable
Vague sonique + Cristal de défense = Cœur de progrès
Vague sonique + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Vague sonique + Herbe miracle = Science de Niccolo
Vague sonique + Remède miracle = Science de Niccolo
Vague sonique + Science du guérisseur = Vie épuisée
Vague sonique + Science des mages = Volonté épuisée
Vague sonique + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (MULTI-SWING)

Multi-swing + Cristal de force = Rotation rapide
Multi-swing + Crochet d'acier = Expert à la chaine
Multi-swing + Vague sonique = Puissance de gemmes
Multi-swing + Multi-swing = Multiples rotations
Multi-swing + Triple coup = Puissance de gemmes
Multi-swing + Balancement lourd = Puissance de gemmes
Multi-swing + Défense puissante = Ame de la gemme
Multi-swing + Corde de résonance = Ame de la gemme
Multi-swing + Grands murmures = Ame de la gemme
Multi-swing + Cristal de science = Esprit du héros
Multi-swing + Grâce d'Athanor = Moral boost
Multi-swing + Grâce d'Ondine = Moral boost
Multi-swing + Grâce de Gnome = Moral boost
Multi-swing + Grâce de Sylphide = Moral boost
Multi-swing + Grâce de Dryade = Chaîne impitoyable
Multi-swing + Grâce de Luna = Chaîne impitoyable
Multi-swing + Grâce de Brindille = Chaîne impitoyable
Multi-swing + Grâce d'Ombre = Chaîne impitoyable
Multi-swing + Cristal de défense = Cœur de progrès
Multi-swing + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Multi-swing + Herbe miracle = Science de Niccolo

Multi-swing + Remède miracle = Science de Niccolo
Multi-swing + Science du guérisseur = Vie épuisée
Multi-swing + Science des mages = Volonté épuisée
Multi-swing + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (TRIPLE COUP)

Triple coup + Cristal de force = Flèches solides
Triple coup + Crochet d'acier = Ame de la gemme
Triple coup + Vague sonique = Puissance de gemmes
Triple coup + Multi-swing = Puissance de gemmes
Triple coup + Triple coup = Solide triple coup
Triple coup + Balancement lourd = Puissance de gemmes
Triple coup + Défense puissante = Ame de la gemme
Triple coup + Corde de résonance = Expert à l'arc
Triple coup + Grands murmures = Ame de la gemme
Triple coup + Cristal de science = Esprit du héros
Triple coup + Grâce d'Athanor = Moral boost
Triple coup + Grâce d'Ondine = Moral boost
Triple coup + Grâce de Gnome = Moral boost
Triple coup + Grâce de Sylphide = Moral boost
Triple coup + Grâce de Dryade = Arc impitoyable
Triple coup + Grâce de Luna = Arc impitoyable
Triple coup + Grâce de Brindille = Arc impitoyable
Triple coup + Grâce d'Ombre = Arc impitoyable
Triple coup + Cristal de défense = Cœur de progrès
Triple coup + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Triple coup + Herbe miracle = Science de Niccolo
Triple coup + Remède miracle = Science de Niccolo
Triple coup + Science du guérisseur = Vie épuisée
Triple coup + Science des mages = Volonté épuisée
Triple coup + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (BALANCEMENT LOURD)

Balancement lourd + Cristal de force = Guérison rapide
Balancement lourd + Crochet d'acier = Ame de la gemme
Balancement lourd + Vague sonique = Puissance de gemmes
Balancement lourd + Multi-swing = Puissance de gemmes
Balancement lourd + Triple coup = Puissance de gemmes
Balancement lourd + Balancement lourd = Swing lourd et rapide
Balancement lourd + Défense puissante = Ame de la gemme
Balancement lourd + Corde de résonance = Ame de la gemme
Balancement lourd + Grands murmures = Expert au marteau
Balancement lourd + Cristal de science = Esprit du héros
Balancement lourd + Grâce d'Athanor = Moral boost
Balancement lourd + Grâce d'Ondine = Moral boost
Balancement lourd + Grâce de Gnome = Moral boost

Balancement lourd + Grâce de Sylphide = Moral boost
Balancement lourd + Grâce de Dryade = Marteau impitoyable
Balancement lourd + Grâce de Luna = Marteau impitoyable
Balancement lourd + Grâce de Brindille = Marteau impitoyable
Balancement lourd + Grâce d'Ombre = Marteau impitoyable
Balancement lourd + Cristal de défense = Cœur de progrès
Balancement lourd + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Balancement lourd + Herbe miracle = Science de Niccolo
Balancement lourd + Remède miracle = Science de Niccolo
Balancement lourd + Science du guérisseur = Vie épuisée
Balancement lourd + Science des mages = Volonté épuisée
Balancement lourd + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (DÉFENSE PUISSANTE)

Défense puissante + Cristal de force = Parade totale
Défense puissante + Crochet d'acier = Orgueil des gemmes
Défense puissante + Vague sonique = Expert à l'épée
Défense puissante + Multi-swing = Ame de la gemme
Défense puissante + Triple coup = Ame de la gemme
Défense puissante + Balancement lourd = Ame de la gemme
Défense puissante + Défense puissante = Parade parfaite
Défense puissante + Corde de résonance = Orgueil des gemmes
Défense puissante + Grands murmures = Orgueil des gemmes
Défense puissante + Cristal de science = Esprit du héros
Défense puissante + Grâce d'Athanor = Epée impitoyable
Défense puissante + Grâce d'Ondine = Epée impitoyable
Défense puissante + Grâce de Gnome = Epée impitoyable
Défense puissante + Grâce de Sylphide = Epée impitoyable
Défense puissante + Grâce de Dryade = Esprit du héros
Défense puissante + Grâce de Luna = Esprit du héros
Défense puissante + Grâce de Brindille = Esprit du héros
Défense puissante + Grâce d'Ombre = Esprit du héros
Défense puissante + Cristal de défense = Cœur de progrès
Défense puissante + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Défense puissante + Herbe miracle = Science de Niccolo
Défense puissante + Remède miracle = Science de Niccolo
Défense puissante + Science du guérisseur = Vie épuisée
Défense puissante + Science des mages = Volonté épuisée
Défense puissante + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (CORDE DE RÉSONANCE)

Corde de résonance + Cristal de force = Berceuse
Corde de résonance + Crochet d'acier = Orgueil des gemmes
Corde de résonance + Vague sonique = Ame de la gemme
Corde de résonance + Multi-swing = Ame de la gemme
Corde de résonance + Triple coup = Expert à l'arc

Corde de résonance + Balancement lourd = Ame de la gemme
Corde de résonance + Défense puissante = Orgueil des gemmes
Corde de résonance + Corde de résonance = Requiem
Corde de résonance + Grands murmures = Orgueil des gemmes
Corde de résonance + Cristal de science = Esprit du héros
Corde de résonance + Grâce d'Athanor = Arc impitoyable
Corde de résonance + Grâce d'Ondine = Arc impitoyable
Corde de résonance + Grâce de Gnome = Arc impitoyable
Corde de résonance + Grâce de Sylphide = Arc impitoyable
Corde de résonance + Grâce de Dryade = Esprit du héros
Corde de résonance + Grâce de Luna = Esprit du héros
Corde de résonance + Grâce de Brindille = Esprit du héros
Corde de résonance + Grâce d'Ombre = Esprit du héros
Corde de résonance + Cristal de défense = Cœur de progrès
Corde de résonance + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Corde de résonance + Herbe miracle = Science de Niccolo
Corde de résonance + Remède miracle = Science de Niccolo
Corde de résonance + Science du guérisseur = Vie épuisée
Corde de résonance + Science des mages = Volonté épuisée
Corde de résonance + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (GRANDS MURMURES)

Grands murmures + Cristal de force = Raz-de-marée météore
Grands murmures + Crochet d'acier = Orgueil des gemmes
Grands murmures + Vague sonique = Ame de la gemme
Grands murmures + Multi-swing = Ame de la gemme
Grands murmures + Triple coup = Ame de la gemme
Grands murmures + Balancement lourd = Expert au marteau
Grands murmures + Défense puissante = Orgueil des gemmes
Grands murmures + Corde de résonance = Orgueil des gemmes
Grands murmures + Grands murmures = Large raz-de-marée
Grands murmures + Cristal de science = Esprit du héros
Grands murmures + Grâce d'Athanor = Marteau impitoyable
Grands murmures + Grâce d'Ondine = Marteau impitoyable
Grands murmures + Grâce de Gnome = Marteau impitoyable
Grands murmures + Grâce de Sylphide = Marteau impitoyable
Grands murmures + Grâce de Dryade = Esprit du héros
Grands murmures + Grâce de Luna = Esprit du héros
Grands murmures + Grâce de Brindille = Esprit du héros
Grands murmures + Grâce d'Ombre = Esprit du héros
Grands murmures + Cristal de défense = Cœur de progrès
Grands murmures + Cristal de pensée = Cœur de progrès
Grands murmures + Herbe miracle = Science de Niccolo
Grands murmures + Remède miracle = Science de Niccolo
Grands murmures + Science du guérisseur = Vie épuisée
Grands murmures + Science des mages = Volonté épuisée
Grands murmures + Science des anges = Ame épuisée

FUSIONS DE GEMMES (CRISTAL DE SCIENCE)

Cristal de science + Cristal de force = Cristal scintillant
Cristal de science + Crochet d'acier = Esprit du héros
Cristal de science + Vague sonique = Esprit du héros
Cristal de science + Multi-swing = Esprit du héros
Cristal de science + Triple coup = Esprit du héros
Cristal de science + Balancement lourd = Esprit du héros
Cristal de science + Défense puissante = Esprit du héros
Cristal de science + Corde de résonance = Esprit du héros
Cristal de science + Grands murmures = Esprit du héros
Cristal de science + Cristal de science = Cristal de pouvoir
Cristal de science + Grâce d'Athanor = Zèle d'Athanor
Cristal de science + Grâce d'Ondine = Zèle d'Ondine
Cristal de science + Grâce de Gnome = Zèle de Gnome
Cristal de science + Grâce de Sylphide = Zèle de Sylphide
Cristal de science + Grâce de Dryade = Zèle de Dryade
Cristal de science + Grâce de Luna = Zèle de Luna
Cristal de science + Grâce de Brindille = Zèle de Brindille
Cristal de science + Grâce d'Ombre = Zèle d'Ombre
Cristal de science + Cristal de défense = Refuge de pureté
Cristal de science + Cristal de pensée = Ultime protection
Cristal de science + Herbe miracle = Refuge de pureté
Cristal de science + Remède miracle = Refuge de pureté
Cristal de science + Science du guérisseur = Refuge de pureté
Cristal de science + Science des mages = Refuge de pureté
Cristal de science + Science des anges = Refuge de pureté

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE D'ATHANOR)

Grâce d'Athanor + Cristal de force = Epée impitoyable
Grâce d'Athanor + Crochet d'acier = Chaîne impitoyable
Grâce d'Athanor + Vague sonique = Moral boost
Grâce d'Athanor + Multi-swing = Moral boost
Grâce d'Athanor + Triple coup = Moral boost
Grâce d'Athanor + Balancement lourd = Moral boost
Grâce d'Athanor + Défense puissante = Epée impitoyable
Grâce d'Athanor + Corde de résonance = Arc impitoyable
Grâce d'Athanor + Grands murmures = Marteau impitoyable
Grâce d'Athanor + Cristal de science = Zèle d'Athanor
Grâce d'Athanor + Grâce d'Athanor = Lien d'Athanor
Grâce d'Athanor + Grâce d'Ondine = Puissance des esprits
Grâce d'Athanor + Grâce de Gnome = Puissance des esprits
Grâce d'Athanor + Grâce de Sylphide = Puissance des esprits
Grâce d'Athanor + Grâce de Dryade = Ame des esprits
Grâce d'Athanor + Grâce de Luna = Ame des esprits
Grâce d'Athanor + Grâce de Brindille = Ame des esprits
Grâce d'Athanor + Grâce d'Ombre = Ame des esprits
Grâce d'Athanor + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce d'Athanor + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce d'Athanor + Herbe miracle = Refuge de flamme

Grâce d'Athanor + Remède miracle = Refuge de flamme
Grâce d'Athanor + Science du guérisseur = Refuge de flamme
Grâce d'Athanor + Science des mages = Refuge de flamme
Grâce d'Athanor + Science des anges = Refuge de flamme

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE D'ONDINE)

Grâce d'Ondine + Cristal de force = Chaîne impitoyable
Grâce d'Ondine + Crochet d'acier = Chaîne impitoyable
Grâce d'Ondine + Vague sonique = Moral boost
Grâce d'Ondine + Multi-swing = Moral boost
Grâce d'Ondine + Triple coup = Moral boost
Grâce d'Ondine + Balancement lourd = Moral boost
Grâce d'Ondine + Défense puissante = Epée impitoyable
Grâce d'Ondine + Corde de résonance = Arc impitoyable
Grâce d'Ondine + Grands murmures = Marteau impitoyable
Grâce d'Ondine + Cristal de science = Zèle d'Ondine
Grâce d'Ondine + Grâce d'Athanor = Puissance des esprits
Grâce d'Ondine + Grâce d'Ondine = Lien d'Ondine
Grâce d'Ondine + Grâce de Gnome = Puissance des esprits
Grâce d'Ondine + Grâce de Sylphide = Puissance des esprits
Grâce d'Ondine + Grâce de Dryade = Ame des esprits
Grâce d'Ondine + Grâce de Luna = Ame des esprits
Grâce d'Ondine + Grâce de Brindille = Ame des esprits
Grâce d'Ondine + Grâce d'Ombre = Ame des esprits
Grâce d'Ondine + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce d'Ondine + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce d'Ondine + Herbe miracle = Refuge d'eau
Grâce d'Ondine + Remède miracle = Refuge d'eau
Grâce d'Ondine + Science du guérisseur = Refuge d'eau
Grâce d'Ondine + Science des mages = Refuge d'eau
Grâce d'Ondine + Science des anges = Refuge d'eau

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE DE GNOME)

Grâce de Gnome + Cristal de force = Marteau impitoyable
Grâce de Gnome + Crochet d'acier = Chaîne impitoyable
Grâce de Gnome + Vague sonique = Moral boost
Grâce de Gnome + Multi-swing = Moral boost
Grâce de Gnome + Triple coup = Moral boost
Grâce de Gnome + Balancement lourd = Moral boost
Grâce de Gnome + Défense puissante = Epée impitoyable
Grâce de Gnome + Corde de résonance = Arc impitoyable
Grâce de Gnome + Grands murmures = Marteau impitoyable
Grâce de Gnome + Cristal de science = Zèle de Gnome
Grâce de Gnome + Grâce d'Athanor = Puissance des esprits
Grâce de Gnome + Grâce d'Ondine = Puissance des esprits
Grâce de Gnome + Grâce de Gnome = Lien de Gnome

Grâce de Gnome + Grâce de Sylphide = Puissance des esprits
Grâce de Gnome + Grâce de Dryade = Ame des esprits
Grâce de Gnome + Grâce de Luna = Ame des esprits
Grâce de Gnome + Grâce de Brindille = Ame des esprits
Grâce de Gnome + Grâce d'Ombre = Ame des esprits
Grâce de Gnome + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce de Gnome + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce de Gnome + Herbe miracle = Refuge de terre
Grâce de Gnome + Remède miracle = Refuge de terre
Grâce de Gnome + Science du guérisseur = Refuge de terre
Grâce de Gnome + Science des mages = Refuge de terre
Grâce de Gnome + Science des anges = Refuge de terre

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE DE SYLPHIDE)

Grâce de Sylphide + Cristal de force = Arc impitoyable
Grâce de Sylphide + Crochet d'acier = Chaîne impitoyable
Grâce de Sylphide + Vague sonique = Moral boost
Grâce de Sylphide + Multi-swing = Moral boost
Grâce de Sylphide + Triple coup = Moral boost
Grâce de Sylphide + Balancement lourd = Moral boost
Grâce de Sylphide + Défense puissante = Epée impitoyable
Grâce de Sylphide + Corde de résonance = Arc impitoyable
Grâce de Sylphide + Grands murmures = Marteau impitoyable
Grâce de Sylphide + Cristal de science = Zèle de Sylphide
Grâce de Sylphide + Grâce d'Athanor = Puissance des esprits
Grâce de Sylphide + Grâce d'Ondine = Puissance des esprits
Grâce de Sylphide + Grâce de Gnome = Puissance des esprits
Grâce de Sylphide + Grâce de Sylphide = Lien de Sylphide
Grâce de Sylphide + Grâce de Dryade = Ame des esprits
Grâce de Sylphide + Grâce de Luna = Ame des esprits
Grâce de Sylphide + Grâce de Brindille = Ame des esprits
Grâce de Sylphide + Grâce d'Ombre = Ame des esprits
Grâce de Sylphide + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce de Sylphide + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce de Sylphide + Herbe miracle = Refuge de vent
Grâce de Sylphide + Remède miracle = Refuge de vent
Grâce de Sylphide + Science du guérisseur = Refuge de vent
Grâce de Sylphide + Science des mages = Refuge de vent
Grâce de Sylphide + Science des anges = Refuge de vent

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE DE DRYADE)

Grâce de Dryade + Cristal de force = Marteau impitoyable
Grâce de Dryade + Crochet d'acier = Esprit du héros
Grâce de Dryade + Vague sonique = Epée impitoyable
Grâce de Dryade + Multi-swing = Chaîne impitoyable
Grâce de Dryade + Triple coup = Arc impitoyable

Grâce de Dryade + Balancement lourd = Marteau impitoyable
Grâce de Dryade + Défense puissante = Esprit du héros
Grâce de Dryade + Corde de résonance = Esprit du héros
Grâce de Dryade + Grands murmures = Esprit du héros
Grâce de Dryade + Cristal de science = Zèle de Dryade
Grâce de Dryade + Grâce d'Athanor = Ame des esprits
Grâce de Dryade + Grâce d'Ondine = Ame des esprits
Grâce de Dryade + Grâce de Gnome = Ame des esprits
Grâce de Dryade + Grâce de Sylphide = Ame des esprits
Grâce de Dryade + Grâce de Dryade = Lien de Dryade
Grâce de Dryade + Grâce de Luna = Orgueil des esprits
Grâce de Dryade + Grâce de Brindille = Orgueil des esprits
Grâce de Dryade + Grâce d'Ombre = Orgueil des esprits
Grâce de Dryade + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce de Dryade + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce de Dryade + Herbe miracle = Refuge de forêt
Grâce de Dryade + Remède miracle = Refuge de forêt
Grâce de Dryade + Science du guérisseur = Refuge de forêt
Grâce de Dryade + Science des mages = Refuge de forêt
Grâce de Dryade + Science des anges = Refuge de forêt

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE DE LUNA)

Grâce de Luna + Cristal de force = Chaîne impitoyable
Grâce de Luna + Crochet d'acier = Esprit du héros
Grâce de Luna + Vague sonique = Epée impitoyable
Grâce de Luna + Multi-swing = Chaîne impitoyable
Grâce de Luna + Triple coup = Arc impitoyable
Grâce de Luna + Balancement lourd = Marteau impitoyable
Grâce de Luna + Défense puissante = Esprit du héros
Grâce de Luna + Corde de résonance = Esprit du héros
Grâce de Luna + Grands murmures = Esprit du héros
Grâce de Luna + Cristal de science = Zèle de Luna
Grâce de Luna + Grâce d'Athanor = Ame des esprits
Grâce de Luna + Grâce d'Ondine = Ame des esprits
Grâce de Luna + Grâce de Gnome = Ame des esprits
Grâce de Luna + Grâce de Sylphide = Ame des esprits
Grâce de Luna + Grâce de Dryade = Orgueil des esprits
Grâce de Luna + Grâce de Luna = Lien de Luna
Grâce de Luna + Grâce de Brindille = Orgueil des esprits
Grâce de Luna + Grâce d'Ombre = Orgueil des esprits
Grâce de Luna + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce de Luna + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce de Luna + Herbe miracle = Refuge de lune
Grâce de Luna + Remède miracle = Refuge de lune
Grâce de Luna + Science du guérisseur = Refuge de lune
Grâce de Luna + Science des mages = Refuge de lune
Grâce de Luna + Science des anges = Refuge de lune

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE DE BRINDILLE)

Grâce de Brindille + Cristal de force = Arc impitoyable
Grâce de Brindille + Crochet d'acier = Esprit du héros
Grâce de Brindille + Vague sonique = Epée impitoyable
Grâce de Brindille + Multi-swing = Chaîne impitoyable
Grâce de Brindille + Triple coup = Arc impitoyable
Grâce de Brindille + Balancement lourd = Marteau impitoyable
Grâce de Brindille + Défense puissante = Esprit du héros
Grâce de Brindille + Corde de résonance = Esprit du héros
Grâce de Brindille + Grands murmures = Esprit du héros
Grâce de Brindille + Cristal de science = Zèle de Brindille
Grâce de Brindille + Grâce d'Athanor = Ame des esprits
Grâce de Brindille + Grâce d'Ondine = Ame des esprits
Grâce de Brindille + Grâce de Gnome = Ame des esprits
Grâce de Brindille + Grâce de Sylphide = Ame des esprits
Grâce de Brindille + Grâce de Dryade = Orgueil des esprits
Grâce de Brindille + Grâce de Luna = Orgueil des esprits
Grâce de Brindille + Grâce de Brindille = Lien de Brindille
Grâce de Brindille + Grâce d'Ombre = Orgueil des esprits
Grâce de Brindille + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce de Brindille + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce de Brindille + Herbe miracle = Refuge de lumière
Grâce de Brindille + Remède miracle = Refuge de lumière
Grâce de Brindille + Science du guérisseur = Refuge de lumière
Grâce de Brindille + Science des mages = Refuge de lumière
Grâce de Brindille + Science des anges = Refuge de lumière

FUSIONS DE GEMMES (GRÂCE D'OMBRE)

Grâce d'Ombre + Cristal de force = Epée impitoyable
Grâce d'Ombre + Crochet d'acier = Esprit du héros
Grâce d'Ombre + Vague sonique = Epée impitoyable
Grâce d'Ombre + Multi-swing = Chaîne impitoyable
Grâce d'Ombre + Triple coup = Arc impitoyable
Grâce d'Ombre + Balancement lourd = Marteau impitoyable
Grâce d'Ombre + Défense puissante = Esprit du héros
Grâce d'Ombre + Corde de résonance = Esprit du héros
Grâce d'Ombre + Grands murmures = Esprit du héros
Grâce d'Ombre + Cristal de science = Zèle d'Ombre
Grâce d'Ombre + Grâce d'Athanor = Ame des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce d'Ondine = Ame des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce de Gnome = Ame des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce de Sylphide = Ame des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce de Dryade = Orgueil des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce de Luna = Orgueil des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce de Brindille = Orgueil des esprits
Grâce d'Ombre + Grâce d'Ombre = Lien d'Ombre
Grâce d'Ombre + Cristal de défense = Vertu de sécurité
Grâce d'Ombre + Cristal de pensée = Vertu d'équilibre
Grâce d'Ombre + Herbe miracle = Refuge d'ombre

Grâce d'Ombre + Remède miracle = Refuge d'ombre
Grâce d'Ombre + Science du guérisseur = Refuge d'ombre
Grâce d'Ombre + Science des mages = Refuge d'ombre
Grâce d'Ombre + Science des anges = Refuge d'ombre

FUSIONS DE GEMMES (CRISTAL DE DÉFENSE)

Cristal de défense + Cristal de force = Science des voleurs
Cristal de défense + Crochet d'acier = Cœur de progrès
Cristal de défense + Vague sonique = Cœur de progrès
Cristal de défense + Multi-swing = Cœur de progrès
Cristal de défense + Triple coup = Cœur de progrès
Cristal de défense + Balancement lourd = Cœur de progrès
Cristal de défense + Défense puissante = Cœur de progrès
Cristal de défense + Corde de résonance = Cœur de progrès
Cristal de défense + Grands murmures = Cœur de progrès
Cristal de défense + Cristal de science = Refuge de pureté
Cristal de défense + Grâce d'Athanor = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce d'Ondine = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce de Gnome = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce de Sylphide = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce de Dryade = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce de Luna = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce de Brindille = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Grâce d'Ombre = Vertu de sécurité
Cristal de défense + Cristal de défense = Courage de revenir
Cristal de défense + Cristal de pensée = Courage de revenir
Cristal de défense + Herbe miracle = Ultime miracle
Cristal de défense + Remède miracle = Ultime miracle
Cristal de défense + Science du guérisseur = Méditation
Cristal de défense + Science des mages = Cantrip
Cristal de défense + Science des anges = Bénédiction

FUSIONS DE GEMMES (CRISTAL DE PENSÉE)

Cristal de pensée + Cristal de force = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Crochet d'acier = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Vague sonique = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Multi-swing = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Triple coup = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Balancement lourd = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Défense puissante = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Corde de résonance = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Grands murmures = Cœur de progrès
Cristal de pensée + Cristal de science = Ultime protection
Cristal de pensée + Grâce d'Athanor = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Grâce d'Ondine = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Grâce de Gnome = Vertu d'équilibre

Cristal de pensée + Grâce de Sylphide = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Grâce de Dryade = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Grâce de Luna = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Grâce de Brindille = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Grâce d'Ombre = Vertu d'équilibre
Cristal de pensée + Cristal de défense = Courage de revenir
Cristal de pensée + Cristal de pensée = Courage de revenir
Cristal de pensée + Herbe miracle = Miracle de druide
Cristal de pensée + Remède miracle = Miracle de druide
Cristal de pensée + Science du guérisseur = Méditation profonde
Cristal de pensée + Science des mages = Cantrip puissant
Cristal de pensée + Science des anges = Bénédiction glorieuse

FUSIONS DE GEMMES (HERBE MIRACLE)

Herbe miracle + Cristal de force = Double goutte
Herbe miracle + Crochet d'acier = Science de Niccolo
Herbe miracle + Vague sonique = Science de Niccolo
Herbe miracle + Multi-swing = Science de Niccolo
Herbe miracle + Triple coup = Science de Niccolo
Herbe miracle + Balancement lourd = Science de Niccolo
Herbe miracle + Défense puissante = Science de Niccolo
Herbe miracle + Corde de résonance = Science de Niccolo
Herbe miracle + Grands murmures = Science de Niccolo
Herbe miracle + Cristal de science = Refuge de pureté
Herbe miracle + Grâce d'Athanor = Refuge de flamme
Herbe miracle + Grâce d'Ondine = Refuge d'eau
Herbe miracle + Grâce de Gnome = Refuge de terre
Herbe miracle + Grâce de Sylphide = Refuge de vent
Herbe miracle + Grâce de Dryade = Refuge de forêt
Herbe miracle + Grâce de Luna = Refuge de lune
Herbe miracle + Grâce de Brindille = Refuge de lumière
Herbe miracle + Grâce d'Ombre = Refuge d'ombre
Herbe miracle + Cristal de défense = Ultime miracle
Herbe miracle + Cristal de pensée = Miracle de druide
Herbe miracle + Herbe miracle = Courage de combattre
Herbe miracle + Remède miracle = Courage de l'emporter
Herbe miracle + Science du guérisseur = Miracle de guérisseur
Herbe miracle + Science des mages = Miracle des mages
Herbe miracle + Science des anges = Miracle de l'ange

FUSIONS DE GEMMES (REMÈDE MIRACLE)

Remède miracle + Cristal de force = Double goutte
Remède miracle + Crochet d'acier = Science de Niccolo
Remède miracle + Vague sonique = Science de Niccolo
Remède miracle + Multi-swing = Science de Niccolo
Remède miracle + Triple coup = Science de Niccolo

Remède miracle + Balancement lourd = Science de Niccolo
Remède miracle + Défense puissante = Science de Niccolo
Remède miracle + Corde de résonance = Science de Niccolo
Remède miracle + Grands murmures = Science de Niccolo
Remède miracle + Cristal de science = Refuge de pureté
Remède miracle + Grâce d'Athanor = Refuge de flamme
Remède miracle + Grâce d'Ondine = Refuge d'eau
Remède miracle + Grâce de Gnome = Refuge de terre
Remède miracle + Grâce de Sylphide = Refuge de vent
Remède miracle + Grâce de Dryade = Refuge de forêt
Remède miracle + Grâce de Luna = Refuge de lune
Remède miracle + Grâce de Brindille = Refuge de lumière
Remède miracle + Grâce d'Ombre = Refuge d'ombre
Remède miracle + Cristal de défense = Ultime miracle
Remède miracle + Cristal de pensée = Miracle de druide
Remède miracle + Herbe miracle = Courage de l'emporter
Remède miracle + Remède miracle = Courage d'endurer
Remède miracle + Science du guérisseur = Miracle de guérisseur
Remède miracle + Science des mages = Miracle des mages
Remède miracle + Science des anges = Miracle de l'ange

FUSIONS DE GEMMES (SCIENCE DU GUÉRISSEUR)

Science du guérisseur + Cristal de force = Double goutte
Science du guérisseur + Crochet d'acier = Vie épuisée
Science du guérisseur + Vague sonique = Vie épuisée
Science du guérisseur + Multi-swing = Vie épuisée
Science du guérisseur + Triple coup = Vie épuisée
Science du guérisseur + Balancement lourd = Vie épuisée
Science du guérisseur + Défense puissante = Vie épuisée
Science du guérisseur + Corde de résonance = Vie épuisée
Science du guérisseur + Grands murmures = Vie épuisée
Science du guérisseur + Cristal de science = Refuge de pureté
Science du guérisseur + Grâce d'Athanor = Refuge de flamme
Science du guérisseur + Grâce d'Ondine = Refuge d'eau
Science du guérisseur + Grâce de Gnome = Refuge de terre
Science du guérisseur + Grâce de Sylphide = Refuge de vent
Science du guérisseur + Grâce de Dryade = Refuge de forêt
Science du guérisseur + Grâce de Luna = Refuge de lune
Science du guérisseur + Grâce de Brindille = Refuge de lumière
Science du guérisseur + Grâce d'Ombre = Refuge d'ombre
Science du guérisseur + Cristal de défense = Méditation
Science du guérisseur + Cristal de pensée = Méditation profonde
Science du guérisseur + Herbe miracle = Miracle de guérisseur
Science du guérisseur + Remède miracle = Miracle de guérisseur
Science du guérisseur + Science du guérisseur = Science d'alchimistes
Science du guérisseur + Science des mages = Science des druides
Science du guérisseur + Science des anges = Miracle d'alchimiste

FUSIONS DE GEMMES (SCIENCE DES MAGES)

Science des mages + Cristal de force = Double goutte
Science des mages + Crochet d'acier = Volonté épuisée
Science des mages + Vague sonique = Volonté épuisée
Science des mages + Multi-swing = Volonté épuisée
Science des mages + Triple coup = Volonté épuisée
Science des mages + Balancement lourd = Volonté épuisée
Science des mages + Défense puissante = Volonté épuisée
Science des mages + Corde de résonance = Volonté épuisée
Science des mages + Grands murmures = Volonté épuisée
Science des mages + Cristal de science = Refuge de pureté
Science des mages + Grâce d'Athanor = Refuge de flamme
Science des mages + Grâce d'Ondine = Refuge d'eau
Science des mages + Grâce de Gnome = Refuge de terre
Science des mages + Grâce de Sylphide = Refuge de vent
Science des mages + Grâce de Dryade = Refuge de forêt
Science des mages + Grâce de Luna = Refuge de lune
Science des mages + Grâce de Brindille = Refuge de lumière
Science des mages + Grâce d'Ombre = Refuge d'ombre
Science des mages + Cristal de défense = Cantrip
Science des mages + Cristal de pensée = Cantrip puissant
Science des mages + Herbe miracle = Miracle des mages
Science des mages + Remède miracle = Miracle des mages
Science des mages + Science du guérisseur = Science des druides
Science des mages + Science des mages = Science des sorciers
Science des mages + Science des anges = Miracle du sorcier

FUSIONS DE GEMMES (SCIENCE DES ANGES)

Science des anges + Cristal de force = Double goutte
Science des anges + Crochet d'acier = Ame épuisée
Science des anges + Vague sonique = Ame épuisée
Science des anges + Multi-swing = Ame épuisée
Science des anges + Triple coup = Ame épuisée
Science des anges + Balancement lourd = Ame épuisée
Science des anges + Défense puissante = Ame épuisée
Science des anges + Corde de résonance = Ame épuisée
Science des anges + Grands murmures = Ame épuisée
Science des anges + Cristal de science = Refuge de pureté
Science des anges + Grâce d'Athanor = Refuge de flamme
Science des anges + Grâce d'Ondine = Refuge d'eau
Science des anges + Grâce de Gnome = Refuge de terre
Science des anges + Grâce de Sylphide = Refuge de vent
Science des anges + Grâce de Dryade = Refuge de forêt
Science des anges + Grâce de Luna = Refuge de lune
Science des anges + Grâce de Brindille = Refuge de lumière
Science des anges + Grâce d'Ombre = Refuge d'ombre
Science des anges + Cristal de défense = Bénédiction
Science des anges + Cristal de pensée = Bénédiction glorieuse
Science des anges + Herbe miracle = Miracle de l'ange

Science des anges + Remède miracle = Miracle de l'ange
Science des anges + Science du guérisseur = Miracle d'alchimiste
Science des anges + Science des mages = Miracle du sorcier
Science des anges + Science des anges = Courage de revenir

Chrono Trigger

© KOCH Media / Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE NIZBEL II

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

TOUTES LES FINS DU JEU

Fin N°1 "Beyond Time"

Battez Lavos après avoir ressuscité Crono à Death Peak.

Fin N°2 "Reunion"

Battez Lavos pendant que Crono est mort.

Fin N°3 "The Dream Project"

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

Fin N°4 "The successor of Guardia"

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

Fin N°5 "Good Night"

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

Fin N°6 "The Legendary Hero"

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

Fin N°7 "The Unknown Past"

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

Fin N°8 "People of the times"

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

Fin N°9 "The Oath"

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

Fin N°10 "Dino age"

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

Fin N°11 "What The Prophet Seeks"

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

Fin N°12 "Memory lane"

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

Fin N°13 "Dream's Epilogue"

Battre le Dream Devourer avant l'Eclipse du Temps.

VORTEX DIMENSIONEL (DONJON OPTIONNEL DS)

Terminez le jeu en battant Lavos à la fin du Black Omen. Vous aurez alors accès à ce nouveau donjon optionnel en trois parties.

LOST SANCTUM (DONJON OPTIONNEL DS)

Débloquer d'abord le Black Omen à l'ère 12 000 B.C. Le donjon Lost Sanctum apparaîtra aux âges 65 Million BC ou 600 AD.

NEW GAME +

Battez Lavos et obtenez n'importe laquelle des 12 fins du jeu pour pouvoir recommencer l'aventure en New Game +.

CAPSULES DE FORCE À VOLONTÉ

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

LES LIVRES MAGIQUES

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

SOLUTION COMPLÈTE

Scène 1 : La Foire du Millénaire

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

Quittez votre chambre et allez parler à votre mère pour récupérer un peu d'argent. Sortez ensuite de votre maison et jetez un coup d'oeil à la carte monde. Au nord se trouve la foire, mais avant, allez visiter les maisons qui sont à proximité pour récolter des informations. Ces infos sont parfois nécessaires lorsque vous êtes bloqué ou perdu. Dans la Résidence du maire, vous recevrez une tonne d'informations concernant les commandes et les combats. Une fois à l'intérieur, la première fille vous informe qu'il existe quelques trésors à trouver ; le premier est à gauche, dans le coin (avant la cuisine). Parlez aux autres personnages et allez à l'étage supérieur. Un deuxième un trésor se trouve entre les deux lits, prenez-le et parlez aux résidents de cet étage (parlez à celui qui se trouve devant le trésor deux fois et il vous donnera 300G). Quittez ensuite la maison et dirigez-vous vers la foire qui a lieu à la Place de Lynne.

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

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

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

Scène 2 : Le retour de la reine

Vous vous retrouvez seul au milieu des arbres sans carte, vous allez donc devoir avancer aveuglement pour

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

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

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

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

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

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

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

Scène 3 : La princesse disparue

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

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

Après avoir fait sa connaissance, Gren se joint à votre petit groupe pour vous aider à sauver la reine Lynne. Il affirme

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

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

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

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

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

Scène 4 : De retour chez nous !

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

Scène 5 : Le procès

Le jugement dépend de vos actes durant la Foire du Millénaire. Pour être innocenté il fallait :
- vérifier que Marle se portait bien avant d'aller chercher le médaillon.
- trouver le chat et le ramener à la petite fille.
- refuser de manger avec le vieil homme.
- laisser Marle choisir ses bonbons.
- dire que vous n'étiez pas intéressé par la fortune de Marle.

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

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

Prenez tout les objets que vous trouverez car ils sont très importants puisque vous allez devoir vous battre contre un boss assez difficile. Ignorez pour le moment les cellules à moitié ouvertes, vous y reviendrez plus tard. Prenez surtout le verre qui est dans votre cellule car il régénère votre barre de vie et n'oubliez pas de sauvegarder. Maintenant que vous avez fait le tour, retournez vers l'escalier qui mène à l'endroit par lequel vous êtes venu et repassez le pont puis tournez à gauche. Continuez à avancer puis montez les escaliers et traversez le pont et vous allez encore trouver quatre escaliers.
Passez d'abord par l'escalier qui mène vers un coffre puis descendez et prenez le deuxième qui vous mènera vers une cellule avec un trou dans le mur du fond (ce trou débouche à l'extérieur). Rebroussez chemin et descendez pour aller dans une des cellules qui sont à moitié ouvertes. Prenez le contenu du coffre qui contiendra une Tente.

Maintenant dirigez-vous vers la sortie (troisième escalier) puis montez et passez la porte. Vous arrivez donc à l'entrée de la prison. Il devrait y avoir un gardien à terre, dans les vappes, fouillez-le et vous obtiendrez cinq super-potions. Vous trouverez également un bout de papier qui vous fournira des informations sur le prochain boss.
1 - La tête du dragon d'assaut répare les dégâts infligés au reste du corps.
2 - Un bouclier spécial la protège du feu et des foudres du ciel.

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

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

Scène 5 : Au-delà des ruines

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

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

Maintenant que vous êtes prêt, allez au sous-sol en descendant par les échelles. A l'intérieur et vers le nord, vous trouverez un terminal qui nécessite un mot de passe (que vous découvrirez plus tard). Maintenant, montez à l'échelle de gauche et traversez les poutres vers le nord. En cours de route, vous passerez à coté d'une statue qui vous affirme que

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

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

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

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

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

Accès aux égouts

Vous êtes repéré par une sentinelle qui va porter l'information de votre intrusion au Sieur Rampant, le mini boss de ce niveau. Allez tout d'abord à droite pour ouvrir le coffre et obtenir 600 G puis retournez vers la gauche et passez le pont. Battez les premières créatures puis espionnez les prochaines pour écouter leur conversation. Ensuite, suivez-les et descendez par l'escalier. Si vous trouvez que les combats sont trop difficiles, essayez de les éviter (la plupart d'entre eux peuvent l'être facilement).
Allez à gauche puis à droite et lisez le papier qui vous dit qu'il ne faut faire aucun bruit pour éviter les monstres. Quatre pièges vous sont tendus, tous menant à des combats. Si vous examinez le chat, il miaulera et vous serez attaqué par trois Nérées.

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

Dôme du Gardien

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

Mont des Défunts

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

Ruines n°32

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

Dôme de Prométhée

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

Scène 6 : L'usine désaffectée

L'usine

Dirigez-vous vers le terminal pendant que Robo désactive la sécurité. Consultez-le et ouvrez le passage qui se trouve sous le coffre. Ouvrez ensuite le coffre et empruntez ce passage. Continuez votre chemin en battant les monstres qui vous arrêtent jusqu'à trouver une porte. Celle-ci conduit jusqu'à une grande salle. Prenez le contenu des deux coffres ; il s'agit d'un Bras marteau et d'une Veste de Titane. Neutralisez les lasers via le terminal et quittez la pièce. Prenez à droite jusqu'à un ascenseur. Une fois en bas, prenez à gauche et avancez jusqu'au coffre. Saisissez le Pistolet à plasma et utilisez l'ordinateur pour ouvrir la porte de sortie. A ce moment, vous pouvez soit quitter l'usine soit continuer.

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

Quittez cette dernière et avancez sur le tapis roulant. Sortez et descendez pour trouver une porte. Franchissez-la et escaladez l'échelle jusqu'en haut. Avancez et traversez le pont. Prenez le contenu du coffre et entrez. Saisissez les objets se trouvant dans les deux coffres qui sont à l'intérieur puis consultez l'ordinateur pour trouver le mot de passe qui vous permet de contrôler la grue. Sortez par la gauche et faites la manipulation requise devant le panneau de contrôle (X, A puis B, B). Cela vous permet de déplacer les deux barils et libérer la porte. Quittez la pièce par la droite et

descendez par l'échelle. Avancez et prenez le contenu des coffres. Allez jusqu'à l'ordinateur et consultez-le pour obtenir les nouveaux codes (X, A, B et Y). Ils vous permettront d'ouvrir la dernière porte. Sortez et prenez à droite puis avancez et prenez l'ascenseur qui mène au hall de l'usine. Montez dans le deuxième ascenseur et descendez à trois reprises. Sortez et entrez le mot de passe devant l'interrupteur puis actionnez-le. C'est là que le système de sécurité deviendra hors de contrôle.

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

Retour au Dôme de Prométhée

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

La Fin Des Temps

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

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

Chrono : la lumière
Gren : l'eau
Marle : l'eau
Ayla : pas d'élément
Lucca : le feu
Robo : pas d'élément

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

Scène 7 : Le village des mystiques

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

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

Allez aux Grottes d'Héclan. Une fois sur place, vous serez attaqué par de nombreux monstres dont la plupart résiste à

merveille aux attaques physiques. N'hésitez donc pas à les foudroyer, les bruler ou les geler. Battez-les et prenez l'échelle pour descendre et vous emparer de l'Ether qui se trouve dans le coffre qui est à votre droite. Descendez via l'échelle et les escaliers et entamez de nouveaux combats. Dans la pièce d'en face, deux combats vous attendent. Sortez vainqueur puis prenez le Foulard Magique qui est dans le coffre.

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

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

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

Scène 8 : Le héros légendaire

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

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

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

Scène 9 : Tarta et la grenouille

Avant d'aller à la montagne, placez Lucca dans votre équipe (son feu vous sera très utile contre les Organ marteau).

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

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

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

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

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

Scène 10 : Pierre rouge, Pierre rare

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

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

A la Tente d'Ioka, vous pouvez acheter des objets en parlant au dernier personnage, à gauche. Vous pouvez aussi

échanger les objets que vous aviez ramassés précédemment contre des armes et des armures.

ARMES
Pétales + Crocs = Pistolet à rubis (pour Lucca)
Pétales + Cornes = Arc de shaman (pour Marle)
Pétales + Plumes = Bras de pierre (pour RoBo)
Crocs + Cornes = Sabre d'ivoire (pour Chrono)

PROTECTIONS
Crocs + Plumes = Veste de rubis (résiste au feu)
Cornes + Plumes = Armet de pierre

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

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

Scène 11 : Suivre empreintes !

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

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

Vous allez d'abord tomber nez à nez avec quatre Créatures. Si vous ne les attaquez pas, elles disparaîtront dans le sol laissant derrière elles des trous béants. Appuyez sur A devant l'un des trous pour les rejoindre et les combattre. Utilisez la foudre pour les débarrasser de leurs boucliers puis attaquez-les au corps à corps. Après le combat, avancez jusqu'à une pièce qui grouille d'ennemis. Prenez d'abord le contenu des coffres (un Armet de pierre et un Méga-éther) puis allez à droite pour trouver une porte. Franchissez-la puis allez vers le nord. A ce stade de votre progression, vous pouvez quitter les grottes par la porte de gauche. Si vous décidez de continuer, avancez vers le nord. Vous rencontrerez de nouveaux reptiles, éliminez-les et vous ferez apparaitre un point de sauvegarde. Sauvegardez et sortez. Plus loin, vous rencontrerez Azara qui vous demande l'utilité de la Clé Stabilisatrice. Il vous faudra, dans tous les cas, affronter Nizbel.

Boss : Nizbel
Pour vaincre Nizbel, il faut commencer par le foudroyer grâce aux pouvoirs de Chrono. Dès que sa défense est au plus

bas, attaquez-le avant qu'il n'utilise l'énergie cumulée et qu'il vous enlève la plus grande partie de vos points de PH. Soignez-vous continuellement jusqu'à en venir à bout.

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

Scène 12 : A l'attaque, Grandleon

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

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

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

Palais du Magistère

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

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

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

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

Dans la salle suivante, allez droit devant vous en évitant ou en tuant toutes les créatures pour éviter la créature en forme de boule. Descendez les chaine quand il passe puis remontez-les et continuer. Combattez aussi des jongleurs et allez vers la prochaine salle. Vinnie ouvrira des trappes sous vos pieds. La première fois que vous tomberez, vous

devrez affronter un groupe de Descendants. Après les avoir vaincus, prenez les deux coffres, en haut à gauche, et les deux autres en haut à droite ainsi qu'une Gélule de Magie (en bas à droite). Dans cette pièce, vous trouverez quatre éléments ressemblants à des points de sauvegarde. Marchez sur l'un d'eux pour effectuer un combat, sauvegarder ou vous faire téléporter vers la dernière salle visitée. Longez les murs de la salle pour atteindre Ozzie, il s'enfuira une fois de plus.

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

Scène 13 : Aller simple vers le passé

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

ARMES
Pétale + Croc = Pistolet onirique : (Lucca)
Pétale + Corne = Arc onirique : (Marle)
Pétale + Plume = Bras de magma : (RoBo)
Croc + Corne = Sabre antique : (Chrono)

PROTECTIONS
Croc + Plume = Veste de rubis (résiste au feu)
Corne + Plume = Armet de pierre

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

Scène 14 : La loi du plus fort

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

Libérez-le, prenez le contenu du coffre et suivez-le. Avancez en sa compagnie et montez les escaliers. Entrez dans la pièce dans laquelle se trouvent deux interrupteurs. Chaque interrupteur sert à actionner une trappe qui fera disparaitre un groupe d'ennemis. Franchissez la porte de droite effectuez les deux combats. Utilisez l'attaque solo Foudre ou Foudre² pour réduire les défenses de vos ennemis. Passez ensuite la porte puis prenez la Méga-potion qui se trouve dans le coffre de gauche. Ignorez celui de droite et rebroussez chemin. Franchissez maintenant la porte de gauche.

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

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

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

Scène 15 : Zhyle, royaume magique

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

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

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

Maintenant que vous connaissez le secret des Gnus, vous pouvez retourner à Kajar et gratter le dos de celui qui vous tourne le dos (dans la salle du Nord) pour obtenir une Gélule de magie. Franchissez alors la porte qui est à droite de la pièce qui mène aux chambres à coucher puis celle de droite. Ecoutez la conversation entre Sarah et Janus (le garçon qui vous a prédit la mort tout à l'heure) avant d'apprendre que la Reine demande à voir Sarah. Cette dernière est emmenée au sanctuaire sous-marin. Suivez-la et regardez-la essayer d'ouvrir la porte avec son pendentif. Essayez d'en faire de même, sans succès. Franchissez la porte de gauche, qui mène à la salle du réceptacle sacré. Une fois devant le réceptacle, votre médaillon change de couleur et brillera d'un rouge écarlate. Retournez à la porte et ouvrez-la. De

l'autre coté de la porte se trouve la reine qui vous demande de vous présenter. Exécutez-vous avant que cette dernière ne demande à ses hommes de vous chasser (le Prophète ne voit pas d'un très bon oeil votre petite incursion). Combattez les soldats mais vous finirez quand même dehors.

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

Scène 16 : Briser le sceau

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

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

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

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

Scène 17 : Le sage du Mont du tourment

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

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

Traversez la chaîne et suivez le chemin jusqu'à la section suivante. Avancez en prenant le contenu des coffres puis utilisez la chaine pour continuer droit devant vous. Lorsque vous atteindrez un endroit où il faudra choisir entre monter sur une chaîne pour aller en haut ou à droite, ouvrez les deux coffres qui sont à droite et montez. Combattez les créatures en utilisant des attaques puissantes comme foudre². Elle peut vous aider à éliminer tous vos ennemis en même temps (si vous êtes sur le point de mourir, fuyez). Suivez le chemin puis prenez à droite pour ouvrir deux coffres. Revenez et continuez votre chemin jusqu'au point de sauvegarde et la chaîne conduisant à la section suivante. Il existe un boss dans les parages, sauvegardez et utilisez une tente en cas de besoin.

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

Scène 18 : Là-haut dans le ciel

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

Scène 19 : L'appel de Lavos

Palais de l'Océan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La meilleure équipe pour battre les deux monstres sera composée de Chrono, Lucca et Gren. Vous devez utiliser les Ondes soporifiques de Lucca pour endormir les deux monstres et en attaquer un seul à la fois. Utilisez le Sabre de feu², une technique en duo de Chrono et Lucca pour infliger un max de dégâts.

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

Scène 20 : Le nouveau roi

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

En fin de compte, vous atterrirez devant le Village des survivants. Allez à la tente de gauche pour sauvegarder puis

visitez celle du milieu pour acheter de nouveaux équipements chez le Gnu. Ensuite, allez à la Place du Village et parlez à tout le monde et particulièrement à la femme qui est près de la plante et qui vous demande si elle devrait plutôt la planter ou la bruler. Conseillez-lui de la planter. Un habitant affirme avoir aperçu une ombre au cap nord. Allez sur place en vous dirigeant vers le nord. Sur place, vous trouverez Magus, vous pouvez le combattre ou pas. Si vous le combattez, vous gagnez une amulette et si vous le laissez se joindre à votre groupe il vous sera d'une aide inestimable. Allez vers l'Ibis puis montez à bord. Vous apercevrez alors le Palais de l'Océan. Vous pouvez le visiter mais votre niveau actuel ne vous permet pas de progresser très longtemps. Allez plutôt vers la Fin des Temps.

Scène 21 : L'oeuf du temps

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

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

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

Fin Des Temps

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

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

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

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

3- L'Origine des Machines
Cette quête se déroule en l'an 2300. Vous devez éliminer Cerveau Mère et trois Moniteurs.

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

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

6- Le Coquillage Arc-en-ciel
Cette quête se déroule au Moyen-âge. Trouvez le coquillage qui permet à Bosch de créer de nouvelles armes.

Scène 22 : L'heure fatidique

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

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

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

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

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

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

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

Enfin, vous combattrez la Reine à nouveau mais sous une nouvelle forme. Ce combat est plus dur que le précédent et il vous faudra beaucoup de patiente pour venir à bout de votre ennemi. Il existe trois cibles ; la tête du boss ainsi que ses deux mains. Ne visez pas les mains et concentrez toutes vos attaques sur la tête de votre ennemi. Soignez votre équipe

à chaque tour et utilisez les attaques physiques pour réduire la barre de vie de la Reine. Lorsque vous l'aurez éliminé, Lavos réapparait et détruit le Songe Obscur. Il ne vous reste qu'à le combattre.

LAVOS

Pendant la première partie du combat, Lavos prend la forme de plusieurs boss que vous aviez rencontrés au cours de votre voyage. Ces boss sont :
-Dragon d'assaut
-Gardien
-Héclan
-Abomination
-Gran&leon
-Nizbel II
-Magus
-Azara & Tyrannosaure
-Giga Gaia

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

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

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

TROUVER LE VAINQUEUR DE LA COURSE À PIEDS

Méthode 1

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

Méthode 2

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

LES PROTECTIONS DE TABAN

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

SAUVER FRITZ

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

DES ETHERS EN PROMOTION

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

DES TENTES À L'INFINI

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

LA RÉCOMPENSE DE JOHNNY

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

LES COFFRES DU CHÂTEAU

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

LE MALENTENDU

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

JOUER AVEC MAGUS

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

VOLER LES ADVERSAIRES

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

PORTES ET COFFRES SCELLÉS

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

APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES

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

RENOMMER VOS PERSONNAGES

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

RENOMMER L'EPOCH

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

TECHNIQUES SECRÈTES

Ténèbres sans Fin

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

Fission Oméga

Personnages : Lucca - Robo - Magus
Requis : la Pierre bleue, trouvable dans la Griffe Du Géant à l'intérieur d'un coffre.

Piqué Mégatonne

Personnages : Robo - Frog - Ayla
Requis : la Pierre argentée, trouvable dans les ruines Laruba en parlant au Nu.

Danse Poyozo

Personnages : Marle - Lucca - Ayla
Requis : la Pierre blanche, trouvable dans le Présage Noir dans un coffre après Terra Mutant.

Songe Grandiose

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

LA FORÊT DE FIONA

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

LA RÉSURRECTION DE CRONO

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

LES ARMES ULTIMES

Le SuperShoot (Lucca)

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

de ces ancêtres en train de faire la cuisine, et qui souhaite de la viande. Surtout ne lui vendez pas, mais donnez lui plutôt. Revenez à présent en l'an 1000 pour voir que l'homme est devenu très généreux, et il vous donnera la pierre. Retournez la mettre dans le repaire solaire, puis allez en l'an 2300 pour voir que la pierre est enfin régénérée. Prenez Lucca dans votre équipe afin qu'elle fabrique grâce à cette pierre son arme ultime.

La Main Terra (Robo)

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

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

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

La Faucille (Magus)

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

L'Arc-en-Ciel (Crono)

Allez en l'an 600 au café, près des Ruines du Nord, et parlez à Toma avec Frog. Il vous donnera le Papier Toma. Allez en l'an 1000, et allez sur la tombe de ce dernier, qui se trouve non loin de là à l'ouest. Frog y placera ce que Toma vous

avait donné, et son âme arrivera alors pour vous indiquer où se trouve la conque tant recherchée. Allez donc à cet endroit, à savoir la Griffe du Géant, en l'an 600 à l'aide d'Epoch. Après être entré, allez en bas récupérer le coffre et continuez dans la salle de droite pour y actionner les interrupteurs. Tombez dans le trou, actionnez l'interrupteur de gauche, et prenez la table force derrière la gueule. Descendez encore et encore tout en prenant les trésors, puis continuez vers la gauche. Vous serez alors dans ce qui était l'entrée du repaire. Prenez les escaliers de gauche et une fois monté, allez à droite puis ouvrez le coffre de droite pour actionner un piège. Vous atterrirez dans la salle des prisonniers. Montez les escaliers de gauche où se trouve une table force, puis allez vers ceux de droite. Dans ma cellule, vous pourrez trouver une ouverture derrière laquelle se trouve le Boss Tyrano Fer. Après l'avoir vaincu, vous trouverez enfin la conque Arc-en-Ciel. Mais vous ne pouvez pas la porter tout seul, vous vous adressez donc au roi de Guardia pour lui demander de l'aide. Il vous dira qu'il le gardera de génération en génération pour vous. Retournez alors en 1000 pour la récupérer. Mais quand vous irez la demander au roi, vous verrez qu'elle a disparu, le roi étant lui-même soupçonné du vol. Etant en plein procès, vous devrez retrouver l'arc-en-ciel pour l'innocenter. Descendez puis prenez les escaliers de droite qui mène aux caves du château. Au bout de votre chemin se trouve la conque. Prenez-la, et montrez-la au tribunal. Vous arriverez juste à temps. Le chancelier montrera sa vraie forme, celle de Yakra XIII. Une fois vaincu, vous pourrez aller chez Melchior qui vous forgera l'arme ultime de Crono, à condition d'avoir également la pierre du soleil.

LES DIFFÉRENTES FINS

1) Au-delà du temps

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

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

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

2) Retrouvailles

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

Conditions : Battre Lavos sans avoir ressuscité Chrono.

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

3/ Dream Team

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

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

4) Descendants de Gardia

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

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

5) Bonne nuit

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

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

6) Le héros légendaire

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

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

7) Passé inconnu

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

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

8) Les habitants du temps

Quelques images à côté des crédits.

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

9) Le serment

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

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

10) Âge des sauriens

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

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

11) Ce que recherche le prophète

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

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

12) Réunion de bilan ?

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

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

Mauvaise Fin 1 : Apocalypse

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

Conditions : Perdre le combat contre Lavos.

Mauvaise Fin 2 : Invocation

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

Conditions : Perdre le combat contre Magus en 600.

City Life DS

© Monte Cristo Multimédia / Wizarbox 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Empocher 1 million de dollars

Mettez le jeu en pause et faites : **A, B, Y, L et R**.

Tous les bâtiments

Mettez le jeu en pause et maintenez appuyées les touches **B, Y, X et R** pendant 2 secondes.

Claymore

© Digital Works Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Miria

Terminer le jeu avec Clare.

Teresa

Terminer le jeu avec Miria.

MODES BONUS

Déverrouiller le "Movie Theater" et le "Sound Test"

Terminer le jeu avec Clare, Miria et Teresa. Les cinématiques en 3D se débloquent au fur et à mesure de votre progression.

CONTENU DU MODE EXTRA

En terminant le jeu avec Clare, vous pourrez débloquer le contenu du mode Extra : **Sound Test, Galerie de personnages et mode Theater**. Le contenu restant se débloquera une fois que vous aurze terminé le jeu avec Miria et Teresa.

Clochette et la Pierre de Lune

© Buena Vista Interactive / Genius Sonority 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

Rendez-vous dans le ministère de l'automne pour entrez les codes suivants dans le livre des sorts.

10 graines de fleurs

1445 - 5275 - 2863

10 noix

2793 - 9162 - 0449

10 citrouilles

3010 - 8766 - 0864

10 feuilles

7512 - 4530 - 8252

10 vers à soie

0431 - 0738 - 6429

10 brindilles

9051 - 9214 - 2887

Déverrouiller le kit DS Fée dans le DGamer.

7163 - 9136 - 7487

Déverrouiller le stylet DS Sceptre dans le DGamer.

7451 - 8050 - 0684

Déverrouiller l'étui DS Bricole dans le DGamer.

2942 - 4327 - 6109

OBJETS POUR LES FÉES DES JARDINS

Rendez-vous au ministère de l'automne et entrez les codes suivants dans le livre des sorts.

Déverrouiller la jupe, le bustier, le serre-tête et les ballerines de Dahlia.

9371 - 1418 - 1583

Déverrouiller le serre-tête de Pansy.

4381 - 9426 - 6582

Déverrouiller la jupe de Pansy.

1823 - 6488 - 0698

Déverrouiller les ballerines de Pansy.

7939 - 2022 - 0172

Déverrouiller le bustier de Pansy.

0003 - 5285 - 1616

OBJETS POUR LES FÉES DES LUMIÈRES

Rendez-vous au ministère de l'automne et entrez les codes suivants dans le livre des sorts.

Déverrouiller la jupe, le bustier, le serre-tête et les ballerines de Lantana.

3328 - 4360 - 6775

Déverrouiller le serre-tête de Marigold.

1264 - 3468 - 9475

Déverrouiller la jupe de Marigold.

5083 - 3737 - 9968

Déverrouiller les ballerines de Marigold.

5904 - 5237 - 0564

Déverrouiller le bustier de Marigold.

4764 - 3013 - 6282

OBJETS POUR LES FÉES DES EAUX

Rendez-vous au ministère de l'automne et entrez les codes suivants dans le livre des sorts.

Déverrouiller la jupe, le bustier, le serre-tête et les ballerines de Cucurma.

9662 - 7452 - 5024

Déverrouiller le serre-tête de Tillandsia.

6904 - 4575 - 3307

Déverrouiller la jupe de Tillandsia.

0384 - 6266 - 1444

Déverrouiller les ballerines de Tillandsia.

9288 - 6449 - 1545

Déverrouiller le bustier de Tillandsia.

3133 - 6138 - 0316

OBJETS POUR LES FÉES BRICOLEUSES

Rendez-vous au ministère de l'automne et entrez les codes suivants dans le livre des sorts.

Déverrouiller la jupe, le bustier, le serre-tête et les ballerines de Poinsettia.

7891 - 5940 - 5474

Déverrouiller la jupe, le bustier, le serre-tête et les ballerines d'Euphorbia.

8196 - 3691 - 3101

Club Penguin : Force d'Elite

© Disney Interactive / 1st Playable Productions 2009

MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES

Mission : "Deliver the Presents"

Réglez la date de la console au 25 décembre.

Mission : "Flower Hunt"

Réglez la date de la console au 1er avril.

Mission : "Halloween Party"

Réglez la date de la console au 31 octobre.

Mission : "Summer Party"

Réglez la date de la console au 21 juin.

Lot d'objets d'avril dans le catalogue

Réglez la date de la console au 1er avril.

Lot d'objets de juin dans le catalogue

Réglez la date de la console au 21 juin.

Chapeau de fête à l'étang gelé

Réglez la date de la console au 21 juin.

Costume de poisson à Lodge Attic

Réglez la date de la console au 31 octobre.

Patins sur l'iceberg

Réglez la date de la console au 25 décembre.

Code Geass : Lelouch of the Rebellion

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

New Game +

Terminer le jeu.

New Game ++

Terminer le jeu en New Game +.

Code Geass : Lelouch of the Rebellion 2

© Namco Bandai

PERSONNAGES (DONJARA)

Charles

Terminer le mode Donjara avec Nunnaly.

Euphemia

Terminer le mode Donjara avec Suzaku.

Jeremiah

Terminer le mode Donjara avec Rolo.

Nunally

Terminer le mode Donjara avec Lelouch.

Rolo

Terminer le mode Donjara avec CC.

Shirley

Terminer le mode Donjara avec Kallen.

Code Lyoko

© KOCH Media / DC Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Allez dans la section 3D du jeu, appuyez sur Start pour activer le menu Pause et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start**. Vous débloquerez ainsi tous les combos, améliorations, argent et autres bonus utiles.

EVIL ULRICH

Sur l'écran de sélection des profils, maintenez L et R et faites **Haut, Gauche, Droite, Y et X** pour débloquer ce personnage.

CODES INTERNET

En terminant les puzzles du mode Hacking, vous pourrez obtenir les 15 codes suivants à entrer sur le site officiel (http://www.codelyoko.com/) pour débloquer des artworks et des vidéos.

5R5K	Cinématique de fin
6G7T	Croquis 1
8C3X	Croquis 2
2F6U	Croquis 3
7E5V	Croquis 4
5J9R	Croquis 5
9L8Q	Fond d'écran 1
3D4W	Fond d'écran 2
4M9P	Vidéo 1
3Q4L	Vidéo 2
8P3M	Vidéo 3
8N2N	Vidéo 4
9H8S	Vidéo 5
9A9Z	Vidéo 6
4B2Y	Vidéo 7

Color Cross

© Rising Star Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX THÈMES

Amour	Compléter 21 puzzles
Bébé	Compléter 3 puzzles
Décoration	Compléter 9 puzzles
Horreur	Compléter 12 puzzles
Mediéval	Compléter 6 puzzles
Mode	Compléter 15 puzzles
Pirate	Compléter 24 puzzles
Science-fiction	Compléter 18 puzzles

ICÔNES DE PROFIL

Icône amoureux	Compléter les 15 puzzles du thème "amour"
Icône bébé	Compléter les 15 puzzles du thème "bébé"
Icône décorative	Compléter les 15 puzzles du thème "décoration"
Icône femme	Compléter les 15 puzzles du thème "mode"
Icône horreur	Compléter les 15 puzzles du thème "horreur"
Icône médiévale	Compléter les 15 puzzles du thème "médiéval"
Icône pirate	Compléter les 15 puzzles du thème "pirate"
Icône science-fiction	Compléter les 15 puzzles du thème "science-fiction"

Combat de Géants : Insectes Mutants

© Ubisoft / Bink Video 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AMÉLIORATIONS

Depuis le menu principal, allez dans la section des récompenses à débloquer, via le menu Options, et entrez les codes suivants.

CHYV UEMJ QVGM	**Mutant Wasp**
FBRY CMTR KXUQ	**750 gemmes d'or**
HDTQ JCLO SSUU	**500 gemmes d'or**
LCYH FVQZ XEVB	**Couleur verte**
LYYD UAXR IPRT	**Couleur cyan**
OAZN CEYQ XRDT	**750 gemmes d'or**
PLAL TALG JPZV	**Amélioration : glace**
PLQO ILQJ YKEQ	**Amélioration : griffes**
QODI LHGH HNBN	**Couleur rouge**
SRKC RDZR KZAE	**500 gemmes d'or**
TDFS ZITF BKYE	**Amélioration : tête**
TZCK AXZJ VSTW	**Couleur jaune**
WLUA DZCN ZNKE	**Amélioration : shock**

CRÉATURE VOLANTE : FORMIDEOS

Terminer l'aventure avec n'importe quelle autre créature.

Contra 4

© Konami / Wayforward Technologies

+ D'INFOS FORUM ACHETER

30 VIES SUP (CONTRA CLASSIC)

Allez sur l'écran principal du Contra original (1er épisode NES à débloquer) et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y et B**.

10 VIES SUP (SUPER C)

Allez sur l'écran principal de Super C (épisode 2 sur NES à débloquer) et faites : **Droite, Gauche, Bas, Haut, B et Y**.

ARMES AMÉLIORÉES

Lors d'une pause en difficulté Normal ou Difficile, mettez le jeu en pause et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**. Attention, vous perdrez une vie si vous faites le code alors que votre arme est à sa puissance maximale.

MODE CHALLENGE

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Challenge (les niveaux sont moins nombreux en Facile). Voici ce que vous pourrez obtenir ensuite comme bonus si vous remportez le nombre de défis indiqué.

Contra (Episode 1 sur NES)	Remporter 4 défis
Super C (Episode 2 sur NES)	Remporter 8 défis
Probotector (personnage)	Remporter 12 défis
Interview N.Nakazato	Remporter 16 défis
Lucia (personnage)	Remporter 20 défis
Contra III Comics	Remporter 24 défis
Sheena Etranzi	Remporter 28 défis
Contra 4 Comics	Remporter 32 défis
Jimbo & Sully	Remporter 36 défis
Musée et Sound Test	Remporter 40 défis

99 VIES

Cette astuce exploite un bug du jeu et vous permet d'acquérir très rapidement 99 vies. La démarche ne fonctionne que lorsqu'il vous reste 0 vies, et consiste à obtenir une vie sup au moment où vous mourrez. Pour cela, il vous suffit d'éliminer le premier mur du boss du niveau 1 afin d'obtenir une vie sup, puis de vous laisser tuer par un projectile au moment où le mur explose.

Démarche pas à pas :
En démarrant au checkpoint avant le boss du niveau 1, éliminez tous les ennemis sur votre chemin, y compris l'engin qui envoie des attaques aériennes, de manière à engranger suffisamment de points pour gagner une vie sup lorsque vous détruirez le premier mur. Ensuite, laissez-vous tomber dans le dernier trou du parcours et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus que 0 vies. Juste après, récupérez le lance-flammes afin de pouvoir compter exactement combien de tirs seront nécessaires à la destruction du premier mur (10 tirs en Facile). Ainsi, n'envoyez le dernier tir que lorsque vous êtes certain de pouvoir vous faire tuer au même moment par un projectile. Si l'opération est réussie, vous perdez votre dernière vie au moment où vous en gagnez une grâce aux points acquis pour la destruction du boss, et vous vous retrouvez immédiatement avec 99 vies.

Note : Les 99 vies ne sont pas renouvelées si vous utilisez un Continue.

SOUND TEST (SUPER C)

Après avoir débloqué Super C (l'épisode 2 sur NES), maintenez Y + B et appuyez sur Start au moment où le logo disparaît pour débloquer le Sound Test.

MODE HARD (CONTRA CLASSIC)

Après avoir débloqué Contra Classic (l'épisode 1 sur NES), vous pouvez débloquer une version plus difficile du jeu en le terminant une première fois.

NOUVELLES SKINS

Parmi les personnages que vous pouvez débloquer, la plupart peuvent se décliner dans des couleurs différentes si vous appuyez sur Haut ou Bas en les choisissant.

Cooking Mama 2 : Tous à Table !

© 505 Games / Creative Office 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Trophée objets

Obtenez tous les objets.

Trophée Mama

Débloquez les 10 personnages du mode Let's cook!

Trophée recettes

Réussissez les 80 recettes du jeu.

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES POSTERS DE LA COUPE DU MONDE

Poster 1
Gagnez la coupe du monde une fois.

Poster 2
Gagnez la coupe du monde deux fois.

Poster 3
Gagnez la coupe du monde trois fois.

Poster 4
Terminez les phases qualificatives avec une équipe de l'Océanie.

Poster 5
Terminez les phases qualificatives avec une équipe d'Asie.

Poster 6
Terminez les phases qualificatives avec une équipe européenne.

Poster 7
Terminez les phases qualificatives avec une équipe africaine.

Poster 8
Terminez les phases qualificatives avec une équipe nord-américaine.

Poster 9
Terminez les phases qualificatives avec une équipe sud-américaine.

Poster 10
Gagnez la coupe du monde avec une équipe de chaque continent.

Poster 11
Terminez tous les challenges d'aptitudes.

Poster 12
Terminez le challenge global.

POSTER BONUS

Poster Goleo 1	Réussissez le défi Possession
Poster Goleo 2	Réussissez le défi Corner
Poster Goleo 3	Réussissez le défi Free Kick
Poster Goleo 4	Réussissez le défi Penalty
Poster Goleo 5	Terminez la zone Océanie dans le challenge Global.
Poster Goleo 6	Terminez la zone Asie dans le challenge Global.
Poster Goleo 7	Terminez la zone Europe dans le challenge Global.
Poster Goleo 8	Terminez la zone Afrique dans le challenge Global.
Poster Goleo 9	Terminez la zone Amérique du Nord dans le challenge Global.
Poster Goleo 10	Terminer la zone Amérique du Sud dans le challange Global.
Poster Goleo 11	Terminez le Challenge Trivia en Facile.
Poster Goleo 12	Terminez le Challenge Trivia en Difficile.

Crash : Génération Mutant

© Sierra / TOSE 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER CRASH

Terminez le jeu à 100% pour pouvoir jouer avec Super Crash, une forme évoluée de Crash.

CODES DE TRICHE

En cours de partie, mettre le jeu en pose tout en maintenant enfoncée la touche de garde, puis appuyer rapidement sur les touches suivantes :

Geler un ennemi

Bas, Bas, Bas, Haut

Devenir une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite

Les ennemis laissent tomber des Evo- Wumpas

Haut, Bas, Bas, Haut

Les ennemis laissent tomber des gants de boxe

Haut, Haut, Haut, Gauche

Les ennemis laissent tomber des fruits Wumpas

Droite, Droite, Droute, Haut

Crash déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas

Crash Boom Bang !

© Vivendi Universal Games / Dimps 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le mode Aventure une fois.

Crash of the Titans

© Vivendi Universal Games / Amaze Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN ALTERNATIVE

Récupérez toutes les gemmes et cristaux pour obtenir un score de 100% et refaites le niveau Cortexbot pour découvrir une autre fin du jeu.

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et faites les codes suivants en maintenant la touche L ou R.

Aucun ennemi

A, B, B, X, X, X, X, X, Y

Ennemis congelés

B, X, Y, Y, Y, Y, X, A, A

Invincibilité

A, A, B, Y, X, X, Y, Y, X

Crash Tag Team Racing

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Crunch Bandicoot
Donnez-lui 2500 pièces à Midway.

Gin
Donnez-lui le Plutonium vert à Midway.

Nina Cortex
Donnez-lui les clés à Midway.

Pasadena Opossum
Donnez-lui un cristal de puissance à Midway.

Von Clutch
Donnez-lui un cristal de puissance à Midway.

LES COSTUMES

Bébé
Trouvez tous les "Die-O-Rama".

Evil Crash
Sur Mystery Island, cherchez derrière Cortex pour trouver une sorte de lampe à actionner avec l'attaque sautée. Engouffrez-vous dans le passage secret et allez vers la droite pour trouver un drône au sommet de l'île qui vous vendra le costume pour 2000 pièces.

Squelette
Parlez à un ouvrier d'Astro Land près de l'arène pour lui acheter le costume pour 4000 pièces.

Crazy Frog : Collectables Art School

© Ertain Corporation / Mercury Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Complétez tous les mini-jeux pour débloquer de nouvelles toiles, supports, couleurs, etc.

Crazy Pig

© Mindscape / Kaolink 2007

COSTUMES

Barbe de Père Noël

Terminer le mini-jeu d'hiver en Facile.

Bonnet de Père Noël

Terminer le mini-jeu d'hiver en Normal.

Costume de Père Noël

Terminer le mini-jeu d'hiver en Difficile.

Criminology

© Nobilis / White Birds Productions 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Enquête 1 : Homicide à domicile

Bienvenue à bord

Vous voilà sur votre première scène de crime, cette enquête vous permettra de vous familiariser avec les actions du jeu.

Entrez dans l'appartement des Connor pour arriver dans le bureau. Prenez la déposition de Treyshawn (les points rouges indiquent les endroits où il faut aller pour récolter des indices).

Ramassez l'arme qui est au pied de Steven Connor, puis examinez le corps (une photo sera alors prise automatiquement). Utilisez l'écouvillon et prélevez le sang qui se trouve à côté de la tête.

Examinez la commode où vous allez devoir prélever l'empreinte digitale s'y trouvant. Commencez par déposer de la poudre, puis soufflez dans le micro de la DS. Passez enfin une bande adhésive dessus pour récupérer l'empreinte.

Allez dans le salon, examinez le corps de Diane qui se trouve sur la gauche. A l'aide d'un écouvillon, collectez un échantillon de son sang. Prélevez ensuite le sang au-dessus de sa tête. Avec votre pince, prélevez la balle encastrée dans le mur (pour y parvenir, reproduisez le motif s'inscrivant à l'écran).

Sortez dans le couloir et prenez la déposition de Hideo Shima.

Vous voici projeté automatiquement dans votre bureau, vous pouvez maintenant analyser les indices récoltés (par la suite, vous pourrez analyser vos indices quand vous le voudrez, sans être obligé de vous diriger dans le bureau).

- Analyse du pistolet : prélevez l'empreinte sur la crosse de celui-ci.
- Analyse de l'empreinte trouvée sur le pistolet : remontez le scanner, mettez l'empreinte et refermez-le pour scanner la preuve. Lancez la recherche. L'empreinte appartient à Steven Connor (pour que l'empreinte soit identifiée, mettez-la correctement afin que celle-ci corresponde avec l'empreinte du dessous).
- Seconde analyse du pistolet : cette fois-ci ; c'est pour identifier l'arme. Sélectionnez la photo qui est identique à l'arme.
- Analyse de la balle trouvée dans le mur : touchez les flashs circulaires pour photographier la balle, puis sélectionnez le bon calibre (dans ce cas, le plus gros). Les deux balles doivent être identiques. Ensuite, vous devez faire correspondre les stries.
- Analyse du sang prélevé sur le corps de Steven : prélevez l'échantillon à l'aide de la pipette, puis versez la solution bleue. Prenez la lamelle et déposez-la sur le verre. Ajustez ensuite le niveau de zoom et avec le laser détruisez les cellules indésirables ; ici les globules rouges et le glucose (vous devez en revanche conserver les leucocytes).
- Analyse du sang prélevé sur le sol près du corps de Diane : même manipulation que précédemment.
- Analyse du sang prélevé sur l'impact de balle près du corps de Diane : même manipulation que précédemment.
- Analyse de l'empreinte de main sur le tiroir du bureau : même manipulation que pour l'empreinte précédente. L'empreinte appartient à Steven Connor.
- Analyse de la photo du corps de Steven : prenez en photo l'impact de la balle.
- Analyse de la photo du corps de Diane : prenez en photo l'impact de la balle.

Allez maintenant dans le bureau d'Alexandra et faites votre rapport. Les réponses à ses différentes questions sont :

- Déposition de Treyshawn
- Photo de Steven
- Photo de Diane
- Désignez le pistolet
- Empreinte de Steven sur l'arme
- Balle de 9mm
- " Il faut continuer à chercher. "
- Déposition de Hideo Shima
- " Pas morts en même temps. "
- " Il faut continuer à chercher. ".

La première partie de l'enquête est terminée.

Un revirement un peu brutal

Allez voir votre messagerie pour obtenir le rapport d'autopsie des deux macchabées. Analysez la balle que vous venez de recevoir de la même manière que précédemment. Cette fois-ci, il n'y a aucune correspondance dans la base de données.

Allez dans le bureau du commissaire et répondez à ses questions.
- Montrez le rapport d'autopsie de Steven.
- Montrez le rapport d'autopsie de Diane.
- " L'heure de la mort. "
- Montrez que les deux balles sont différentes.

Analysez l'image prise par la caméra placée dans le couloir, vous devez photographier le visage de l'homme.

Comparez enfin la photo prise par la caméra avec les photos de la base de données. La photo correspond à Trevor Hawkins et vous permet de clore cette deuxième partie de l'enquête.

Utilise ta cervelle, le flic

Allez interroger Trevor en salle d'interrogatoire, puis retournez voir Alexandra dans son bureau. Regardez votre message pour récupérer les informations sur Hawkins.

Allez au bureau de Steven et analysez son bureau.
Prenez la lampe à uv pour révéler la trace invisible, celle-ci se trouve sur la droite. Aspergez-la avec le spray et récoltez-la avec l'écouvillon.

Analysez, au pied de la fenêtre le sol pour récupérer une trace de pas. Vous devez utiliser le film, le connecter au chargeur et envoyer une décharge. Une fois cela fait, il ne vous reste plus qu'a découper le film.

Analysez les deux indices récoltés. La trace de pas correspond avec des LeatherWork. Vous devez maintenant constituer le dossier de perquisition pour la cellule de Trevor.

Il doit contenir :
- La trace de sang sur le bureau,
- La trace de pas,
- Le rapport sur Trevor Hawkins.

C'était mon anniversaire

Allez dans la cellule de Trevor. Sur l'étagère, prenez le pantalon. Dans le lavabo, prélevez le sang qui est invisible (donc uv + spray). Analysez-le.

Pour le pantalon, vous devez vous servir du couteau pour découper la zone où se trouve la tache blanche. Analysez maintenant le carré découpé. Pour récolter la substance, vous devez déposer la bande adhésive. Pour finir, passez la substance au microscope.

Retournez dans le salon de l'appartement, et sur la plante, récupérez la fleur avec de l'adhésif. Analysez-la : il n'y a aucune correspondance dans la basse de données. Retournez dans le couloir et parlez à Hideo. Vous accédez au sous-sol de l'immeuble.

Analysez la plante et récupérez la fleur qui se trouve dessus de la même manière que précédemment. Jetez un coup d'oeil au vide-ordures au fond de la pièce ; vous trouverez une corde et une arme.

Analysez l'arme. Première analyse du pistolet, il n'y a pas d'empreinte, vous devez prélever la trace de sang qui se trouve sur le canon de celle-ci. Pour cela, il faut utiliser uv + spray + écouvillon.

Une fois tous les indices analysés, faites le mandat d'arrêt de Trevor Hawkins.

Celui-ci doit contenir :
- Sang de Trevor prélevé sur le pistolet, coincé dans le vide-ordures,
- Balle identique à celle qui a tué Steven,
- Pollen sur le pantalon de Trevor,
- Photo de Trevor,
- Corde,
- Sang prélevé sur la chaise et dans l'évier,
- Pistolet trouvé dans le vide-ordures.

Il ne vous reste plus qu'à faire la déposition pour finir votre 1ère enquête :
- Les victimes étaient Steven et Diane,
- Le tueur est Trevor Hawkins,
- Il a escaladé,
- Pour déjouer la sécurité,
- Avec un pistolet,
- Meurtre,
- Innocent,
- Car il était blessé,
- Pour finir sa peine.

Enquête 2 : Luxe abattoir

Allez à votre bureau et parlez à Peter.
Allez à l'hôtel.

Une véritable boucherie

Vous vous retrouvez dans la réception de l'hôtel. Pour commencer, prenez la déposition de John Snow. Juste devant vous, ramassez l'arme et examinez le corps. Avec votre écouvillon, prélevez le sang de la victime.

Récupérez la balle qui se trouve sur un socle noir brisé sur le comptoir. Ramassez l'arme qui se trouve juste derrière le corps. Examinez le cadavre tout au fond de la pièce, prélevez de la même façon que précédemment le sang de la victime.

Examinez le mur au fond de la pièce sur la gauche de l'écran, prenez la balle qui est encastrée dans le mur. Allez dans la salle de restaurant de l'hôtel. Ramassez l'arme qui se trouve juste devant vous et examinez le corps. Récupérez le sang.

Allez examiner le corps de la femme qui est assise avec la tête sur la table. Prenez du sang. Récupérez la balle qui se

trouve dans le mur derrière la femme. Récupérez le sang du corps enlevé au fond de la pièce.

Allez dans les cuisines. Récupérez la balle qui se trouve sur le mur en face de vous. Déplacez les débris au fond pour récupérer un fragment à l'aide de la pince. Allez dans l'ascenseur et récupérez la balle.

Analysez tous vos indices et regardez vos messages. Allez voir Alexandra :
- Il y a 6 terroristes,
- Montrez le rapport,
- Son arme était trop loin,
- Montrez la photo du 2ème otage où l'on voit qu'il a reçu une balle dans le coeur,
- Je veux parler de son arme,
- Montrez l'arme enrayée,
- Il s'est rendu, on l'a tué,
- C'était un accident,
- Montrez que les deux prélèvements de sang sont identiques,
- Montrez les débris de la grenade,
- Montrez la balle prélevée dans l'ascenseur,
- Montrez le plan de la cuisine,
- Tirée d'un autre étage.

Je dois être bien poli ?

Vous vous trouvez dans le parking, côté sud. Examinez la palette et à l'aide de la pince, ramassez les débris qui se trouvent en bas de celle-ci. Examinez le mur derrière la palette et extrayez la balle. A l'aide de votre couteau, découpez le pneu qui se trouve sur votre droite et extrayez la balle avec votre pince.

Allez vers le côté nord du parking. Prélevez l'empreinte de main et de la poudre sur le capot de la voiture bleue à droite.

Analysez tous vos indices et allez voir Alexandra pour prendre la déposition de Graham Toussaint.

Allez dans le parking, côté sud. Peter se trouve sur les lieux. Répondez à son petit questionnaire :
- Il y a deux armes différentes,
- Montrez la balle extraite de l'ascenseur,
- Montrez la balle extraite des débris de mur (7,62mm),
- Le terroriste se trouve au sud.

Allez dans le côté nord du parking. Pointez entre la voiture marron et blanche. Récupérez la trace de sang sur le mur uv + spray + écouvillon. Analysez le sang. Reparlez à Peter :
- Montrez la balle de calibre 40,
- Montrez la poudre d'arme à feu,
- Montrez le sang prélevé sur le mur du parking.

Prélevez le sang, sous la voiture blanche à l'aide de l'uv + spray + écouvillon.

Nous ne traitons pas avec les terroristes

Lisez l'autopsie du 4ème otage dans votre messagerie. Allez voir Alexandra.

Prenez la déposition de Jalil Robson et Byron Stamenko. Pour Byron, à la question : " Comment je peux le forcer à me parler " ; répondez " Gagner sa confiance ", " Il sera protégé " et " Arrestation des coupables ".

Vous vous retrouvez dans le restaurant de l'hôtel.

Sur la porte au fond de la pièce, relevez les empreintes sur la poignée. Un seul adhésif suffit. Analysez-les :
Empreinte 1 : Aucune correspondance dans la base de données.

Empreinte 2 : Aucune correspondance dans la base de données.
Empreinte 3 : Aucune correspondance dans la base de données.
Empreinte 4 : Fichier sécurisé.

Regardez votre messagerie, vous recevez une balle. Analysez-la.

Répondez ensuite aux deux questions de Peter :
" Mort du premier terroriste ",
" C'est facilement dissimulable ".
Regardez de nouveau vos courriers.

Allez au bureau du commissaire Alexandra. Vous recevez le pistolet et une balle analysez-les.

Pour l'arrestation de Treyshawn Young :
- Arme de l'armurerie,
- Les deux balles identiques,
- Rapport d'armurerie,
- Balle de calibre 25 ACP,
- Sang du quatrième terroriste retrouvé sur la balle du bar,
- Empreinte de Treyshawn Young sur la poignée de porte,
- Déposition qui parle de la prise d'otages,
- Autopsie du terroriste 4.

Comme les sept samouraïs

Répondez aux questions de Peter :
- Montrez la déposition qui parle de la prise d'otages,
- Montrez la déposition qui parle de l'emplacement des terroristes.

Allez interroger Byron Stamenko, regardez vos messages, vous avez l'autopsie du terroriste caché.
Examinez la balle et interrogez Robert Green pour le faire avouer. Menacez-le et parlez-lui d'Inès Ramon.

Peter demande de nouveau un point d'avancement :
- Montrez l'autopsie du corps caché,
- Montrez la balle de calibre 40, extraite de l'autopsie du corps.
- Pas échappé.

Parking, côté nord ; examinez le coffre de la voiture rouge. Avec l'uv + spray + écouvillon. Prélevez la trace et analysez-la.

Prenez la déposition de Slavick Mourrier. Analysez les nouveaux éléments que vous avez.

Faites le mandat d'arrestation de Slavik Mourrier :
- Empreinte sur l'arme Glock 22,
- Balle identique,
- Arme Glock 22 retrouvée chez Slavick,
- Déposition qui dit que le voisin n'a pas vu Slavick,
- ADN de Slavick trouvé dans le coffre.

Il ne vous reste plus qu'à faire votre déposition auprès d'Alexandra :
- Les preneurs d'otages faisaient partie d'un groupe d'activistes,
- Leurs revendications portaient sur la modification des lois,
- Il y avait 7 terroristes et 4 otages,
- Car il y a eu des soucis dans les négociations,

- 4 terroristes neutralisés,
- Il est dans le parking,
- C'est Slavick Mourrier qui l'a tué,
- Infiltration,
- Il s'est caché.

Enquête 3 : Le manège des dupes

Deux et deux font quatre

Prenez la déposition de Lisa Vandyk et allez voir Alexandra. Prenez la déposition d'Aldo Levinsohn. Rendez-vous à l'hôpital.

Commencez par la pharmacie. En bas à droite de l'écran se trouvent un cheveu et une empreinte. Récupérez ces deux indices. Prenez la boîte de Trixepane qui se trouve dans l'armoire à gauche.

Allez dans le bureau de Lisa. Ramassez le scalpel sur le bureau. Par terre, entre le bureau et la table base, récupérez la trace (uv + spray + écouvillon). Sur la porte, tout au bout de la pièce, récupérez les empreintes (une à droite et une à gauche).

Analysez tous les indices. Retournez dans votre bureau pour interroger Lisa de nouveau.

Faites le dossier de perquisition d'Aldo Levinsohn :
- Cheveu d'Aldo,
- Empreinte d'Aldo sur la boîte de Trixepane,
- Empreinte d'Aldo sur la poignée,
- Déposition de Lisa.

Allez de nouveau interroger Aldo qui se trouve dans la salle d'interrogatoire.

Analysez les nouveaux éléments que vous venez de recevoir. Sur la clef il faut juste la regarder.

Faites le mandat d'arrestation :
- Empreinte d'Aldo sur la poignée,
- Cheveu d'Aldo,
- La liasse de billets,
- La déposition de Lisa à propos des deux clefs,
- La clef,
- Empreinte sur la boîte des deux médicaments.

Tue le colimaçon !

Parlez à Peter qui vous dit d'aller interroger le témoin qui est dans la salle d'interrogatoire. Prenez la déposition de Hideo Shima. Regardez votre messagerie, vous recevez la déposition de l'infirmière en chef.

Retournez voir Peter à son bureau. Répondez à ses questions habituelles :
- Montrer la déposition de Lisa,
- Montrer le plan de l'hôpital,
- Montrer la déposition de Hideo,
- Répondez une autre personne.

Regardez votre messagerie.

Retournez au bureau de Lisa et ramassez le cheveu sur son bureau. Dans la pharmacie, analysez la boîte de médicaments ouverte sur le chariot. Analysez les indices.

Dans le bureau d'Alexandra répondez à ses questions :
- Essayez de la piéger,
- Montrez la liste des produits.

Regardez votre messagerie avant d'aller interroger Lisa en salle d'interrogatoire. Analysez la liste de médicaments que vous venez d'avoir.

Regardez votre messagerie ; vous avez la déposition du vigile.

Allez de nouveau interroger Lisa. Dans le bureau de Lisa, sur votre gauche près de la fenêtre, cliquez dessus pour prendre une photo. Analysez la photo.

Faites le dossier de perquisition de la chambre 215 :
- Dernière déposition de Lisa,
- Déposition du vigile,
- Rapport sur Job Watson,
- ADN de Job Watson,
- Photo de la chambre.

On l'appelait le fantôme

Dans la chambre, récupérez la sueur sur le lit. Prélevez l'empreinte sur la télécommande. Prenez le dossier qui est sur le bureau, au-dessus de la poubelle. Dans cette dernière, récupérez le plaxtramol et en dessous du fauteuil relevez l'empreinte de pas.

Analysez tous les indices obtenus. Pour le dossier qui se trouve sur le bureau, il y a deux empreintes à prélever ; une à gauche et l'autre à droite. Regardez dans votre messagerie et allez voir Trevor Hawkins en prison pour prendre sa déposition.

Allez voir Alexandra dans son bureau et regardez votre messagerie. Allez voir Peter dans son bureau et répondez à ses questions :
- Oui,
- Montrez les clefs,
- Les empreintes,
- Weston était ailleurs,
- Ils sont allés en cancérologie.

Regardez votre messagerie et analysez le document.

Faites le dossier de perquisition pour la cancérologie :
- La déposition de Trevor,
- Le document montrant que Lisa a utilisé sa carte pour entrer en cancérologie,
- Le document montrant que des détenus ont attrapé le cancer.

L'antichambre de la mort

Allez en cancérologie. Au fond de la pièce, sur le chariot, relevez la tache avec uv + spray + l'écouvillon. Prélevez la sueur sur le lit (uv + spray + écouvillon). A côté du lit (uv + spray + écouvillon), prélevez la tache. Juste à côté, prélevez la trace de pas. Analysez tous les indices.

Allez en salle d'interrogatoire et interrogez Lisa. Faites le dossier de perquisition de la morgue :
- Tache de sang sur le sol,
- Produit nettoyant trouvé sur une étagère,
- Empreinte de Lisa sur l'étagère,
- Empreinte de pas de Jobe,

- ADN de Jobe,
- La dernière déposition de Lisa.

Vous voila à la morgue ; prélevez le sang sur le corps en face de vous et analysez-le. Regardez votre messagerie pour avoir le rapport d'autopsie de Jobe.

Faites le dossier pour arrêter Lisa Vandyk :
- ADN de Jobe,
- Produit nettoyant trouvé sur une étagère,
- Trace de pas de Jobe,
- Rapport d'autopsie de Jobe,
- ADN de Jobe (celui trouvé à la morgue),
- Dernière déposition de Lisa,
- Empreinte de Lisa sur l'étagère.

Faites maintenant votre déposition :
- Cancérologie,
- Aldo Levinsohn,
- Innocent,
- Non,
- Jobe Weston,
- Observation,
- Jobe Weston,
- Expériences,
- Trevor Hawkins.

Enquête 4 : Le cloaque

C'est un sport reconnu

Prenez la déposition d'Erwan Lazari. Analysez les indices que vous venez d'obtenir.

Allez à l'entrée du terrain de jeu. Prélevez l'empreinte de doigt sur le mur. Relevez les traces de pneus sur la route et ramassez le morceau de boue par terre.

Allez dans la cour du terrain de jeu. Sur la balançoire, prélevez le fluide. A côté de la balançoire, récupérez le sang par terre. Récupérez les morceaux de fragments de vitre, près de la bordure formée par l'ombre du soleil. Récupérez les empreintes de pas, par terre près de la porte verte.
Analysez tous les indices obtenus.

Allez interroger de nouveau Erwan :
- Montrez les traces de pneus,
- Montrez l'ADN trouvé sur la trace de sang,
- Dire que vous allez fouiller l'école.

Etablissez le dossier pour perquisitionner l'école abandonnée :
- Traces de pas identiques,
- Déposition d'Erwan (celle que vous venez d'avoir),
- ADN de la sueur,
- ADN de sang,
- Trace de pneus,
- Trace de boue identique,
- Cocaïne sur le jean qui appartient à Erwan.

Entre le porc brûlé et la viande avariée

Allez à l'extérieur de l'école abandonnée. Prenez en photo des traces de pneus droit du van et analysez-les. Prenez une photo du van en cliquant sur la porte et analysez (photographier la plaque d'immatriculation).

Allez à l'intérieur de l'école abandonnée. Ramassez la poudre par terre sous la table où se trouve un extincteur. Ramassez la seringue usagée qui se trouve au même endroit. Analysez tout ce que vous venez de trouver.

Allez à la salle d'interrogatoire pour parler à Robson.

A l'extérieur de l'école, cliquez sur la porte du van.

Faites le dossier de perquisition d'Erwan Lazari :
- ADN de la sueur,
- Cocaïne sur les habits,
- ADN identique,
- Empreinte d'Erwan sur la seringue,
- Cocaïne trouvée près du laboratoire.

Retournez dans la salle d'interrogatoire :
- Montrez la photo du van,
- Plaque d'immatriculation du van,
- Dire " blanc ",
- Dire " dans l'école désaffectée ",
- Dire " pas encore ",
- Montrez la trace de drogue,
- Dire " produit de laboratoire ",
- Dire " je n'ai pas encore de suspect ".

Retournez près du van. Sur le corps qui se trouve le plus près de vous dans la camionnette à gauche, récupérez l'empreinte de l'index. Récupérez la salive sur la bouche du corps 2. Sur le corps 3, ouvrez son bras au scalpel et récupérez du sang. Récupérez le pendentif et le cheveu du corps 4.

Allez à l'avant de la camionnette. Prélevez la tache sur le siège passager et l'empreinte qui est sur le volet du côté du levier de vitesse. Analysez le tout.

Il voulait me plomber au 9mm !

Analysez ce que vient de vous donner votre collègue.

Allez voir Alexandra dans son bureau pour récupérer les dépositions des deux premières personnes.

Allez à l'école désaffectée. Analysez le plan que vous venez de recevoir. Prendre une photo des débris sur le mur et sur le distributeur. Retirez la balle dans le distributeur. Analysez le tout.

Faites le dossier pour arrêter Erwan Lazari :
- ADN de la sueur qui est celle d'Erwan,
- Cocaïne prélevée à l'école,
- Témoignage d'Erwan Lazari,
- Cocaïne trouvée à son domicile.

Allez parler à Alexandra. Répondez à sa question : Slavick Mourier.

Dossier pour la perquisition du mobile home de Slavik Mourrier :
- Trace de pneus,

- Empreinte de Slavik Mourrier,
- Balle de 9mm,
- Témoignage.

Spam, Publicité, Spam

Allez au mobile home. Récupérez ses mails sur son ordonnateur. Récupérez la facture sur l'étagère. Récupérez la boîte de gélules par terre et prélevez la tache qui se trouve au même endroit. Analysez tout.

Allez voir Alexandra. Analysez la photo que vous venez de recevoir.

Allez à la salle d'interrogatoire et interrogez Alois.

Allez voir de nouveau Alexandra et répondez à ses questions :
- Mort de Slavick,
- Ils ne sont pas liés,
- Des clandestins morts,
- Un complice,
- Montrez les mails,
- Le partenaire de Slavick,
- Montrez le tatouage,
- Montrez l'empreinte sur la boîte de médicaments,
- Parlez du message reçu,
- Vérifiez les empreintes.

Allez dans les vestiaires du commissariat. Récupérez les billets dans le dernier casier à gauche. Récupérez le plan dans le casier de Jarod au milieu. Analysez.

Montrez le plan à Alexandra. Allez en salle d'interrogatoire et questionnez Jarod. Retournez voir le commissaire. De nouveau, allez interroger Jarod. Montrez ses empreintes sur la boîte. Montrez le sang trouvé par terre.

Faites le dossier pour arrêter Jarod Sherban :
- Autopsie
- Ses empreintes sur la boîte de médicaments,
- Ses empreintes sur le bureau,
- Les plans identiques,
- Ses empreintes sur la note,
- Le tatouage,
- Le sang sur le sol,
- Le mail.

Et faites votre déposition :
- Drogue,
- Peur,
- Slavick Mourrier,
- En fuite,
- Policier,
- Clandestins,
- Jarod Sherban.

Enquête 5 : Impact et final

Tout sauf un accident de la route

Allez à la voiture.

Prélevez le chewing-gum à l'arrière du véhicule (cliquez sur la vitre arrière) ; utilisez le scalpel puis la pince.
Prélevez l'empreinte sur le volant.
Prélevez l'empreinte sur le pommeau de vitesse.
Récupérez le cheveu sur le dossier du siège conducteur.

Allez au carrefour où s'est produit l'accident.

Récupérez le fragment de verre par terre au niveau des traces de pneus.
Prenez une photo des traces de pneus sur le passage piéton.
Ramassez le morceau de carrosserie par terre sous la voiture.
Prélevez la tache de sang là où il y a la corde jaune, au milieu de l'écran.
Prenez une photo de la voiture et l'analyser (photo de la place d'immatriculation).
Récupérez la balle par terre en bas à gauche de l'écran, utilisez le scalpel, puis la pince.
Prenez une photo de l'empreinte de pneus de la voiture rouge.
Analysez le tout.

Allez voir Peter, et répondez à ses questions :
- Un cassé l'autre volé ;
- Montrez la première photo de la voiture ;
- Dire au moins 3 personnes ;
- Un accident et un meurtre ;
- Montrez le sang sur la balle ;
- Montrez les débris bleus ;
- Montrez la trace de pneus ;
- Montrez le bout de vitre cassée.

Allez dans votre bureau pour interroger Norah, ensuite allez de nouveau parler à Peter.

Au 17th Avalon Boulevard
Prenez une photo des traces de pneus.
Prélevez la tache par terre dans l'allée à côté de la boîte aux lettres.
Relevez la trace de pas au pas de la porte.

Faire le dossier de perquisition du 17th Avalon Boulevard :
- Trace de pas,
- ADN identique,
- Trace de pneus,
- Déposition de Norah,
- Trace de pneus du carrefour.

La puissance de 4*4

Allez à l'appartement.
Récupérez les lettres sur la table ronde à côté de la porte et analysez l'empreinte qu'il y a dessus.
Récupérez le rapport de Steven Connor sur cette même table.
Analysez le tout.

Allez voir votre collègue et répondez à ses questions :

- Échanger leur voiture,
- 4,
- Ils l'ont abattu,
- Montrez la balle,

- Montrez la lettre,

Allez au bureau des Connor.
Récupérez le dossier sur l'étagère.
Lisez votre courrier pour avoir la vidéo et analysez-la.

Allez de nouveau voir Peter pour répondre encore à ses questions :
- Trace de Trevor,
- Une autre personne l'a fermée,
- L'image trafiquée,
- Présent à l'arrivée de Diane,
- Diane vivait à leur arrivée,
- La voiture volée,
- Autre chose sur Trevor.

Allez en prison pour parler au garde.

Tu sortirais de la prison les pieds devant

Allez dans votre messagerie pour obtenir la liasse de billets et analysez-la.

Répondez aux questions :
- Tué par l'arme de Steven ;
- Treyshow et Ines ;
- Autopsie de Diane ;
- Montrez la lettre qui parle de la détention de sa fille ;
- Montrez les traces de pneus devant sa maison ;
- Montrez la concordance de l'ADN avec la salive du chewing-gum.

Analysez les objets que vous à remis Alexandra et retournez la voir.
Faites le dossier de perquisition de la cellule de prison :
- 2 empreintes sur les billets ;
- Empreinte de Treyshawn sur la lettre de chantage ;
- Vidéo où l'on voit Treyshawn Young et Inès ;
- La lettre du chantage.

Allez à la prison.
Récupérez la fibre par terre à côté du lit sur la couverture et analysez la sueur qu'elle contient.
Dans le coin du wc, récupérez le plan et analysez les deux empreintes.

Il est bon pour le béton

Interrogez Graham.
Allez parler à Peter.
Interrogez Aloïs et mettez-le en garde à vue.
Regardez votre messagerie et lisez les messages.

Allez dans la cuisine du studio de Treyshown.
Récupérez le pistolet dans le placard entrouvert à gauche et l'analyser.
Prélevez la tache de rouge à lèvres dans l'évier à l'aide de l'écouvillon et l'analyser.
Prélevez l'empreinte de pas au sol et l'analyser.

Allez dans son salon.
Écoutez les messages du répondeur sur la petite table à côté du ventilateur.
Prenez le relevé bancaire sur la bibliothèque et l'analyser.

Récupérez le pistolet avec le silencieux sur la table basse et l'analyser.

Allez voir le commissaire Alexandra :
- ADN d'Alexandra ;
- Aloïs Herbert ;
- Montrez son ADN sur la corde ;
- Aloïs ne devait pas être là ;
- Montrez la déposition ;
- Montrez le message du répondeur ;
- Son petit jeu dangereux ;
- Elle lit toutes les histoires ;
- Tout est lié à Treyshawn ;
- Impossible d'impliquer Treyshawn ;
- Ils voulaient s'enrichir ;
- Lettre qui parle des sommes reversées.

Allez lire vos mails et interrogez Lisa ; parlez de Toussaint les deux fois.
Analysez la lettre qu'elle vous donne.

Interrogez Jarod puis Aloïs (montrer l'ADN sur la corde).

Retournez voir Alexandra.
Faites le dossier d'arrestation de Graham Toussaint :
- Empreinte de Graham Toussaint sur les instructions ;
- Preuve des transferts d'argent ;
- La déposition de Lisa ;
- Le message sur le répondeur.

Maintenant réalisez le dossier pour Treyshawn Young :
- Plan de la ville avec la cachette de Treyshawn Young ;
- La dernière déposition ;
- Arme trouvée chez Treyshawn Young ;
- Balle de l'arme identique ;
- L'ADN sur l'arme Sig Sauer Pro ;
- Empreinte sur les billets ;
- Empreinte sur la lettre du chantage ;
- Empreinte de Treyshawn Young sur la carte trouvée chez les Connor.

Faites maintenant votre déposition :
- Treyshawn Young ;
- Enlèvement ;
- Treyshawn Young ;
- Inès et Trevor ;
- Jobe Watson ;
- Trafic de prisonniers ;
- Graham Toussaint ;
- Prison ;
- Fils.

Fin de l'enquête !

Crosswords

© Nintendo / Nuevo Retro Games

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MÉDAILLES

Anagramme Novice (Short)

Compléter 100 anagrammes (Short)

Anagramme Novice (Medium)

Compléter 100 anagrammes (Medium)

Anagramme Expert (Short)

Compléter 200 anagrammes (Short)

Anagramme Expert (Medium)

Compléter 200 anagrammes (Medium)

Anagramme Master (Short)

Compléter 300 anagrammes (Short)

Mots croisés Expert (Easy)

Compléter les 200 grilles sans utiliser de conseil

Recherche de mots Expert (Small)

Compléter les 100 défis Small

Recherche de mots Expert (Large)

Compléter les 100 défis Large

Recherche de mots Expert (Bonus)

Compléter les 40 défis Bonus

Custom Robo Arena

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MORT SUBITE

Pour débloquer ce niveau, vous devez d'abord remporter la Coupe Robo, puis défier et vaincre le scientifique du laboratoire situé à l'étage de NeoBrain. Vous pourrez alors acheter le niveau Mort Subite.

SOUTERRAIN

Après avoir battu un certain nombre d'adversaires dans des environnements différents, vous avez la possibilité d'affronter votre ombre en face du club. Battez-la pour obtenir des pièces inédites, puis parlez avec le NPC situé dans la maison au sud-ouest pour accéder à l'entrée secrète du souterrain.

DIORAMAS

Diorama : Trône du roi

Allez parler à Lambda Halburn à Neobrain après avoir atteint le rang de Roi (batailles Grudge uniquement).

Diorama : Victoire

Allez parler à Lambda Halburn à Neobrain après avoir atteint le rang de Roi (batailles Grudge uniquement).

Dead'n'Furious

© Virgin Play / Dream On Studio 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE FURIOUS

Poiur débloquer le mode furious (qui est en fait un mode avec une difficulté plus élevée), il vous faut terminer le jeu.

MODE GOD

Pour débloquer le mode God, il faut effectuer le code suivant à l'écran titre : **X, Y, Droite, Gauche, X**. Un son se fera alors entendre et l'écran du haut deviendra rouge. Vous aurez alors toutes les armes avec les munitions illimitées.

Death Note

© Konami

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Les pommes peuvent être récupérées en accomplissant les objectifs optionnels des principales missions du jeu.

Near	Obtenir 5 pommes
Mello	Obtenir 10 pommes
Mikami	Obtenir 15 pommes

EPISODE BONUS

Trouvez 18 pommes.

NEO LIGHT

Débloquez l'épisode bonus et trouvez 20 pommes.

Deep Labyrinth

© Atlus / Interactive Brains 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE SORT TORNADO

Ce sortilège se trouve dans le niveau F2 : Maze of Green Gems, dans la salle située au nord-est de la carte. Celui-ci vous permet de combiner "Kenos + Koimao + Paraluo + Ios" pour lancer une tornade.

SORTS COMBINÉS

-Sort offensif + Enischuo = épée enchantée
-Sort offensif + Enischuo + Auxano/Plethuno = épée plus puissante
-Sort offensif + Platus = sort multi-cibles
-Sort offensif + Platus + Auxano/Plethuno = sort multi-cibles amélioré
-Pagis + Auxano/Plethuno = rallonger le temps de détection des pièges
-Hapto + Teleuto + Ioamai x 3 = résurrection (seulement devant l'autel à Heavenly Corridor)
-Kenos + Kludon + Phos + Astrape = tornade
-Kenos + Chion + Apollumi + Faion = tornade plus puissante
-Kenos + Koimao + Paraluo + Ios = marteau des dieux (dans Eden : Inviting Garden)

Dementium : L'Asile

© Gamecock Media Group / Renegade Kid 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'admission

Vous commencez l'aventure en vous réveillant en sursaut dans une chambre. Après avoir pris connaissance de la jouabilité du jeu, avancez vers la porte puis ramassez le bloc-notes et la clé se trouvant sur le sol. Ceci étant fait, utilisez cette dernière sur la porte pour vous retrouver dans le couloir. Avancez un peu sur la droite jusqu'à trouver un journal posé par terre près d'un radiateur. Examinez-le puis relevez la tête pour apercevoir que la porte d'une chambre a été défoncée. Engouffrez-vous-y et regardez le mur près du lit pour apercevoir les chiffres 0-8-1-3-9-9. Après avoir noté cette combinaison ressortez et suivez la mare de sang visible dans le couloir jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois cette dernière finie, prenez le couloir de gauche et ramassez la lampe torche se trouvant sur une petite étagère.

Continuez ensuite d'avancer pour vous retrouver en face d'une porte rouge. Pour l'ouvrir, effectuez le code 0-8-1-3-9-9 sur le pavé numérique et appuyez sur entrer. Vous voici dans un autre couloir pour le moins bruyant, avancez un peu et ramassez la matraque près du cadavre puis allez récupérer la carte de l'aile ouest du septième étage dans le local de sécurité de gauche. Revenez à présent dans le couloir principal et parcourez-le en tuant à coups de matraque le monstre tentant de vous barrer la route (pensez à viser le coeur pour plus de dégats). Si jamais vous êtes en manque, fouillez les placards pour y récupérer de la vie. Une fois au bout, libre à vous de fouiller les toilettes mais sachez tout de même que s'il y a des médicaments dans celles des filles, un monstre s'y cache aussi.

Quoiqu'il en soit passez par la double-porte de droite puis allez ouvrir celle se trouvant au bout de la salle. Prenez maintenant la porte de droite pour atterrir dans un couloir infesté de cancrelats agressifs. Inutile de leur courir après avec votre matraque, braquer votre lampe torche allumée sur eux suffira à les faire fuir. Continuez ensuite sur la gauche puis empruntez la double-porte se trouvant au bout du couloir pour vous retrouver dans les escaliers. Montez ces derniers puis ouvrez la porte sur laquelle figure l'inscription " ROOF " pour mettre un terme à ce premier chapitre.

Chapitre 2 : Le toit

Vous voici sur le toit de l'hôpital, progressez-y lentement en prenant bien soin de tuer les monstres se mettant sur votre chemin à l'aide de votre matraque. Faites attention, certains vous attaqueront de dos ! Au bout d'un moment vous atterrirez à un embranchement où des traces de sang seront visibles sur le sol. Prenez le chemin de gauche puis empruntez la porte pour déclencher une cinématique.

Une fois cette dernière finie, ramassez le pistolet 9 mm se trouvant près de la table renversée et tuez le monstre se tenant face à vous. Allez ensuite récupérer les munitions pour le flingue derrière le générateur de gauche et des médicaments derrière celui de droite puis ressortez, prenez le chemin de gauche et continuez votre progression sur le toit en prenant garde aux monstres. Au bout d'un moment vous allez vous retrouver face à une porte sur laquelle figure l'inscription " ESCALIERS ", empruntez-la pour revenir dans l'hôpital et, après avoir récupéré de la vie et repoussé les cancrelats à l'aide de votre lampe torche, descendez les escaliers. Passez par la double-porte du sixième étage, aile ouest (6W) pour finir le chapitre.

Chapitre 3 : La salle des enfants

Après la cinématique, avancez un peu et tuez le monstre sortant d'une chambre. Récupérez les boîtes de cachets près du radiateur de gauche puis continuez votre progression dans le couloir. Un autre ennemi va vous attaquer par surprise, après vous être occupé de lui, allez fouiller la chambre de laquelle il est sorti pour trouver des balles de 9mm puis ressortez dans le couloir. Si vous avancez un peu, un nouveau monstre tentera de vous surprendre, abattez-le puis allez récupérer les munitions se trouvant dans " sa " chambre. Ceci étant fait sortez et passez par la double-porte se trouvant au bout du couloir. Récupérez les médicaments sur le comptoir de droite puis prenez la porte sur la gauche pour vous retrouver dans un couloir. Tuez ses occupants, prenez de la vie dans les placards et sortez par la porte de droite. Vous voici dans une pièce assez vaste. Sur votre gauche vous avez une porte jaune mais malheureusement celle-ci ne s'ouvre qu'avec une carte magnétique. Qu'à cela ne tienne, allez sur la droite, récupérez la carte du 6ème étage, aile ouest sur le petit divan en face de vous puis traversez la salle en prenant de la vie dans les placards et en tuant le monstre vous barrant la route. Prenez ensuite la porte sur la gauche près des distributeurs de sodas pour sortir.

Traversez maintenant le couloir dans lequel vous vous trouvez puis, une fois dans le second, ramassez des balles de 9mm dans un placard de droite. Continuez ensuite votre progression jusqu'à une porte en bois sur laquelle un dessin a été fixé. Avant de l'emprunter, allez examiner le document se trouvant sur la chaise à droite de la porte. Il s'agit d'une partition de piano. Après l'avoir dessinée dans votre bloc-notes, passez par la porte en bois. Vous voici dans la salle de jeu pour enfants, commencez par récupérer les médicaments près du petit château fort sur la droite puis avancez au bout de la pièce jusqu'à une réplique miniature de piano. Si vous l'examinez vous verrez que vous devez jouer une mélodie. Cette dernière est inscrite avec du sang au-dessus du piano et vous est donnée par le mot " DEAD ". A l'aide de la partition de dehors, localisez l'emplacement des lettres D-E-A-D sur les touches et jouez-les dans cet ordre (vous devrez enfoncer la touche D deux fois). Une fois la manoeuvre réussie, le piano s'ouvrira. Prenez la carte magnétique se trouvant à l'intérieur puis ressortez et avancez un peu dans le couloir pour assister à une cinématique.

Des larves vous attaquent ! Ne paniquez pas, sortez votre pistolet et tirez leur dessus (une cartouche suffit pour tuer une larve). Une fois le couloir vide, traversez-le puis empruntez la porte se trouvant au fond à gauche. Vous voici dans un autre couloir infesté de ces sales bestioles rampantes. Occupez-vous d'elles ainsi que du monstre vous attendant dans un placard puis passez par la porte de droite, au bout du couloir. Vous voici dans la salle où se trouve la porte jaune ne s'ouvrant qu'à l'aide d'une carte magnétique. Après avoir éliminé les quelques larves s'y trouvant, avancez près de cette fameuse porte et ouvrez-la à l'aide de votre carte magnétique. Passez maintenant par la porte rouge sur votre droite et ramassez les munitions de 9mm ainsi que les cachets se trouvant dans le poste de contrôle. Ceci étant fait, ressortez puis traversez le couloir en abattant les quelques monstres que vous croiserez et en fouillant les placards pour y trouver des soins ou des balles de 9mm. Une fois devant une nouvelle porte jaune, empruntez-la pour vous retrouver dans un très long couloir. Après avoir pris les munitions sur l'étagère, avancez un peu jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Ces foutues larves ont décidé de vous faire la peau et n'hésitent pas à passer par la ventilation pour parvenir à leur fin. Occupez-vous-en puis traversez le couloir en éliminant les monstres ainsi qu'en pensant à récupérer de la vie dans les placards.

Vous allez rapidement parvenir à une nouvelle porte jaune que vous devrez vous empresser de franchir. Réitérez la même opération, c'est-à-dire débarrassez-vous de vos ennemis puis prenez les médocs dans les placards et les munitions sur une chaise pour finalement sortir par une porte avec une petite vitre carrée au bout du couloir. Traversez en courant la pièce dans laquelle vous vous trouvez pour éviter de vous coltiner ces saloperies de larves puis passez par la porte en face de vous pour vous retrouver dans un endroit rempli de lits. Avancez puis récupérez les munitions près du lit de droite et empruntez la double-porte. Après vous être occupé du monstre vous sautant dessus, prenez les cartouches de 9mm sur un siège de gauche et passez par la double-porte vitrée en face pour vous retrouver sur les passerelles de ralliement des ailes de l'hôpital.
Faites attention, un nouveau type d'ennemis pour le moins agaçant va vous attaquer, les têtes volantes. Après vous en être occupé à l'aide de votre pistolet, avancez sur la passerelle et prenez la double-porte sur votre droite. Récupérez maintenant de la vie grâce aux médicaments se trouvant sur le rebord de gauche et des munitions sur celui de droite puis passez par la porte en face de vous. Eliminez les deux têtes volantes puis tournez à gauche et allez emprunter la double-porte vitrée en face de vous pour clore ce chapitre.

Chapitre 4 : Le Couperet

Commencez par prendre les balles de 9mm près des débris de droite puis avancez un peu et allez récupérer des balles ainsi que de la vie derrière la réception. Continuez d'avancer dans le couloir jusqu'au déclenchement d'une cinématique puis, celle-ci finie, tournez-vous, abattez les quelques larves s'échappant de la ventilation et allez emprunter la porte se trouvant tout au bout. Allez maintenant prendre la porte en face de vous, éliminez les occupants du couloir dans lequel vous vous trouvez et passez par la porte du fond.

Vous voici dans un couloir relativement vaste. Après avoir récupéré les médicaments en face de vous, sachez que vous pouvez si vous le désirez, visiter les placards sur la gauche à la recherche de vie ou bien de munitions mais ceux-ci étant gardés par des monstres je vous conseillerais plutôt de passer par la droite. Après avoir abattu un monstre ainsi que quelques larves vous allez arriver devant une porte métallique grisâtre et tachée de sang. Franchissez-la pour atterrir dans la morgue. Eclairez immédiatement les quelques cancrelats s'approchant de vous avec votre lampe pour les éloigner et ainsi économiser quelques précieux points de vie (si besoin est, des cachets se trouvent dans les placards).

Empruntez ensuite la porte métallique sur la droite de la salle pour vous retrouver dans un petit couloir de sécurité. Allez dans le petit local de contrôle et approchez-vous de l'armoire du fond pour apercevoir un fusil à pompe. Malheureusement, si vous examinez la grille, vous verrez que celle-ci est fermée par un cadenas à trois chiffres dont vous ne connaissez pas encore la combinaison. Tournez-vous alors et examinez le document se trouvant sur votre droite vous disant " comptent les yeux des morts ". Etant désormais en possession de ce précieux indice, revenez dans la morgue en faisant attention aux cancrelats et comptez les cadavres présents. Ces derniers étant au nombre de six, multipliez ensuite par deux pour obtenir le nombre d'yeux, ce qui nous fait douze. Retournez à présent dans le local de sécurité et inscrivez (de haut en bas) 0-1-2 sur le cadenas pour débloquer le fusil à pompe qui vous sera rapidement d'une grande aide dans cet hôpital de cinglés.

Sortez ensuite du local de sécurité et empruntez la porte jaune sur votre gauche. Tuez le monstre se trouvant dans le couloir suivant puis avancez un peu et prenez la porte en bas à droite. Si le bureau dans lequel vous vous trouvez contient des munitions de 9mm et des cartouches de fusil, il est aussi occupé par un monstre vert, plus puissant que ceux d'origine, et pouvant vous envoyer de l'acide au visage. Après lui avoir réglé son compte, sortez par le trou qui a été fait dans le mur puis rejoignez la porte au bout du couloir en abattant les limaces vous barrant le chemin et en récupérant des médicaments dans les placards.

Une fois dans le couloir suivant prenez les balles de 9mm dans le cagibi de gauche, passez par la porte de droite puis prenez la porte de gauche. Avancez un peu dans le couloir jusqu'à arriver à une intersection d'où démarre une traînée de sang, tournez à droite, éliminez les larves sortant des conduits d'aération puis continuez à progresser en ramassant les munitions de 9mm se trouvant dans un des placards. Au bout d'un moment vous arriverez à une nouvelle intersection, passez alors sur la droite et allez faire le plein de vie, de balles de 9mm et de cartouches de fusil près des remises et des débris se trouvant en face de vous. Ceci étant fait revenez un peu sur vos pas et empruntez la double-porte en métal se trouvant au bout du couloir pour déclencher une cinématique et tomber nez à nez avec le premier boss du jeu.

Boss : Le Couperet
Ne paniquez pas, ce boss est plus facile à battre que ce que l'on pourrait croire. Armez-vous de votre fusil à pompe et décochez-lui une balle dans la tête pour lui faire perdre une quantité non négligeable de vie. Ceci étant fait, courez sur la droite et une fois qu'il est assez loin, tirez-lui à nouveau dans la tête avant de continuer à courir autour du mur central de la pièce. Faites toutefois attention, en effet une fois que vous l'aurez touché, et s'il vous atteint ensuite, le couperet ira casser les tiroirs de la morgue d'où sortiront des larves. Faites aussi attention à la seringue qu'il tient, il vous balancera en effet de l'acide si vous vous éloignez trop de lui. Pour finir sachez aussi que lorsque qu'il s'est fait toucher, il devient invulnérable pendant trois secondes (vous le verrez clignoter) alors ne gâchez pas vos munitions sur lui pendant ce laps de temps.

Après l'avoir tué, vous pouvez si vous le désirez et si vous y avez laissé des items, retournez faire le plein dans le couloir précédent.
Quel que soit votre choix passez par la double-porte métallique se trouvant au bout de la morgue à droite, prenez la vie en face de vous et empruntez l'ascenseur. Si vous examinez les touches des étages vous verrez que celle du premier clignote. Appuyez dessus pour déclencher une cinématique et par la même occasion mettre fin au chapitre.

Chapitre 5 : La cour

Sortez de l'ascenseur puis, une fois dans le couloir, avancez et empruntez la double-porte vitrée. Vous voici dans la cour de l'Asile, commencez par descendre les escaliers pour assister à une cinématique. Approchez-vous ensuite du grillage en face de vous et ramassez la clé en fer qui se trouve sur le sol. Avancez maintenant vers l'escalier qui descend puis progressez jusqu'à un petit portail qui, grâce à la clé que vous venez de récupérer va s'ouvrir. Après avoir monté les escaliers, vous allez vous retrouver dans une cour très proche de la précédente à ceci près qu'une double-porte en bois se trouve sur un des murs de gauche. Empruntez-la pour arriver dans une petite église. Celle-ci n'a pas une grande importance à ce stade de l'aventure mais retenez quand même les lieux inscrits sous les livres présents à l'intérieur.

- " Ascenseur ouest " pour celui se trouvant entre les bancs sur la droite.
- " 3ème étage, aile ouest " pour celui à gauche de l'entrée sur la petite table.
- " Tour de garde " pour celui qui est posé sur le banc du premier rang à gauche.

Ceci étant fait sortez puis montez les escaliers se trouvant sur votre gauche et passez par la porte pour revenir dans l'hôpital. Ramassez le morceau de photo déchirée sur le sol puis montez dans l'ascenseur. Examinez le panneau de touches et appuyez sur celle du cinquième étage pour déclencher une cinématique et finir le chapitre.

Chapitre 6 : La tronçonneuse

Commencez par récupérer la carte du 5ème étage, aile ouest puis passez par la double-porte bleue. Tuez le monstre et empruntez la porte jaune sur votre droite. Traversez ensuite la salle dans laquelle vous vous trouvez puis franchissez une autre porte jaune se trouvant dans un renforcement de droite (prenez garde à ne pas retourner dans la pièce précédente par la troisième porte jaune). Avant que les larves n'aient le temps de vous attaquer jetez-vous sur la porte en bois en face de vous pour atterrir dans un bureau bien mal rangé. Commencez par examiner la petite valise sur la table près du bureau pour vous apercevoir qu'il va vous falloir trois clés pour l'ouvrir. Fouillez maintenant le bureau ainsi que les toilettes (du bureau) et les WC derrière le trou dans le mur pour trouver six documents. S'il y en a trois qui abordent le scénario du jeu, les trois autres vous donnent l'emplacement des clés pouvant ouvrir la valise à savoir :

- Salle de bain pour la " Clé en bronze "
- Bureau prés du couloir central pour la " Clé en argent "
- Cage d'escalier au sud pour la " Clé en or "

Vous pouvez maintenant sortir par la porte des WC de l'hôpital. Vous voici dans un énième couloir dans lequel ont élu domicile trois espèces d'un nouveau type d'ennemis rampants et lanceurs d'acide. Après les avoir tué, fouillez un peu les chambres pour récupérer de la vie et allez franchir la double-porte bleue marquée " ESCALIERS ". Descendez ces derniers pour récupérer la " Clé en or " sur un fauteuil roulant. Retournez maintenant dans le couloir, puis après vous être occupé des rampants y ayant réapparus, traversez-le et passez par la double-porte bleue nommée " PERSONNEL ". Franchissez la porte jaune en face de vous puis celle tachée de sang se trouvant sur la gauche de la pièce dans laquelle vous vous trouvez.

Après avoir pris les munitions de 9mm et les cartouches de fusil à pompe dans le local de sécurité sur la droite, sortez par la porte blanche. Prenez maintenant celle qui se trouve sur votre droite pour atterrir dans un couloir infesté de larves. Après leur avoir passé l'envie de s'en prendre à vous, empruntez la porte en face de vous (si vous le désirez vous pouvez aller chercher de la vie et des munitions de 9mm en franchissant la jaune sur votre droite). Prenez les cartouches de fusil près de la réception puis continuez par le couloir de droite en abattant les quelques monstres tentant de vous barrer la route (comme d'habitude, des items sont disponibles dans les placards). Une fois au bout, franchissez la porte " PERSONNEL " (pour info celle de gauche mène à des cartouches de fusil et des médicaments) pour vous retrouver dans un petit salon où des cancrelats ne vont pas tarder à arriver par la cheminée. Après leur avoir envoyé la lumière de votre lampe de poche dans la tronche pour les tenir à l'écart, prenez la double-porte bleue sur votre gauche.

Allez maintenant dans les toilettes des hommes (celles de gauche). Celles-ci étant infestées d'insectes volants attirés

par la lumière éteignez votre torche puis allez fouiller la cuvette du seul WC ouvert pour trouver la " Clé en bronze ". Vous pouvez au cas où vous auriez perdu de la vie aller en récupérer dans les toilettes des filles qui sont dépourvues de monstres. Revenez ensuite dans le petit salon, traversez-le, et passez par la double-porte bleue se trouvant au bout. Eteignez immédiatement votre torche sous peine d'attirer des insectes volants sur vous puis passez par la porte de droite. Vous voici dans un autre couloir, après avoir pris des munitions pour votre 9mm et votre fusil derrière la porte de gauche, revenez-y et, à l'intersection tuez le rampant. Passez par la droite, abattez l'autre rampant vous barrant la route et prenez les médicaments dans le petit cagibi. Ceci étant fait revenez sur vos pas et empruntez la porte jaune se trouvant en face de vous. Avancez maintenant jusqu'au bout du couloir en collant une dérouillée aux larves tentant de vous sauter dessus. Une fois dans le couloir suivant, prenez la porte en bois sur la droite et fouillez le bureau pour faire le plein de médocs, de munitions de pistolet ainsi que de cartouches pour le fusil à pompe. Retournez maintenant dans le couloir et passez la porte bleue pour assister à une cinématique vous présentant le deuxième boss du jeu.

La Chaise Roulante
Tout comme le Couperet, ce boss n'est pas très difficile à battre. La salle dans laquelle vous vous trouvez est formée de quatre gros murs piliers, cachez-vous derrière un mur près duquel il se tient et montrez vous légèrement. Il vous arrosera alors avec sa gatling mais pas d'inquiétude si vous êtes bien derrière le mur il ne devrait pas vous atteindre. Au bout de cinq valves de trois tirs chacune, il aura besoin de recharger, profitez-en alors pour surgir et lui tirer une balle de shotgun (le fusil à pompe) dans la tête.
Une fois que vous l'aurez touché, il va changer de place. En prenant bien soin de ne pas tomber dans sa ligne de tir, localisez-le et réitérez l'opération pour l'affaiblir encore un peu plus. Faites par contre attention à ne pas trop le coller lorsqu'il change de position, il enverra alors une sorte de boule d'acide vous faisant perdre de la vie et vous ralentissant. Sachez aussi que comme pour son prédécesseur, il est inutile de tirer une nouvelle cartouche tout de suite après l'avoir déjà touché, en effet il possède lui aussi trois secondes d'invulnérabilité après avoir essuyé un tir.

Une fois que vous l'aurez tué, vous pourrez retourner dans le bureau du couloir précédent pour récupérer la vie et les munitions que vous auriez éventuellement laissées. Ceci étant fait, passez par la porte blanche se trouvant au bout de la salle pour atterrir dans un couloir. Traversez-le et empruntez la porte en bois sur votre droite. Vous voici dans un autre bureau, après avoir pris les munitions et les cachets près des deux gros fauteuils en cuir, allez dans les toilettes et prenez la " Clé en argent " près du lavabo. Ressortez à présent dans le couloir. Maintenant que vous êtes en possession des trois clés de la valise, libre à vous de vous retaper tout le chemin en sens inverse pour aller prendre possession de la tronçonneuse qu'elle contient. Certes c'est une arme qui en vaut la chandelle tant elle est utile pour la suite de l'aventure mais sachez que tous les ennemis que vous aurez tués à l'aller seront revenus alors que les items que vous aurez pris, eux, ne réapparaîtront pas. De plus, il est parfaitement possible de finir le jeu sans ! A vous de voir mais de toutes manières vous devrez franchir la porte jaune qui se trouve sur votre droite à un moment ou un autre.

Prenez ensuite les médicaments dans le placard de droite puis passez par la double-porte vitrée sur la gauche pour vous retrouver sur l'une des passerelles joignant l'aile ouest et l'aile est de l'Asile. Eliminez les deux têtes volantes, avancez un peu puis empruntez la porte de droite. Tuez la tête volante vous arrivant dessus puis passez par la porte se trouvant en face de vous. Dirigez-vous maintenant vers la gauche et ouvrez la double-porte vitrée. Récupérez les munitions de 9mm, cartouches de fusil et cachets derrière le comptoir puis revenez sur la passerelle. Traversez cette dernière puis franchissez la double-porte en face de vous pour achever le chapitre.

Chapitre 7 : La salle principale de sécurité

Vous voici dans un petit hall. Les toilettes des femmes étant vides, allez dans celles des hommes pour prendre de la vie. Pensez à bien éteindre votre lampe une fois à l'intérieur pour ne pas attirer les petites créatures volantes. Ressortez et empruntez la double-porte sur votre droite pour atterrir dans une grande salle vide. Avancez un peu puis, après avoir tué les monstres occupant la salle, tournez sur votre droite pour entrer dans une petite boutique du nom de " DAT'S DENTRY ". Récupérez alors la carte du 5e étage, aile ouest en bas d'une des étagères de gauche ainsi que des munitions. Après avoir éliminé le monstre derrière le comptoir sachez que vous pouvez si vous le désirez franchir la porte en bois qu'il y a en face de l'entrée pour arriver dans une petite remise contenant un monstre mais aussi et surtout des munitions de 9mm et des cartouches de fusil. Vous pourrez aussi vous éviter une petite partie de la visite de l'aile est en prenant une porte ensanglantée et en arrivant directement dans un couloir infesté de rampants que nous aborderons plus tard. Si vous préférez explorer, revenez dans la grande salle, avancez un peu puis tournez à nouveau

sur la droite pour arriver dans une autre boutique nommée " DUENCIL DRUG " et dans laquelle se trouvent quelques boîtes de médicaments.

Maintenant, sortez et passez par la double-porte sur votre droite. Progressez dans ce couloir en tuant les larves sortant des conduits d'aération et en récupérant de la vie sur le sol jusqu'à une porte bleue. Une fois derrière, répétez le même processus à savoir tir à vue sur larves combiné à exploration de placards pour trouver des munitions pour votre pistolet 9mm et votre fusil à pompe. Arrivé devant la porte jaune, franchissez-la pour arriver dans le couloir évoqué plus haut. Tuez les deux rampants y ayant élu domicile puis traversez-le et empruntez la porte bleue. Les toilettes ne contenant rien, prenez à présent la porte jaune sur votre gauche. Traversez le couloir dans lequel vous vous trouvez en éliminant ses occupants puis empruntez l'autre porte jaune une fois que vous serez tombé dessus.

Avancez maintenant près de la porte rouge. Cette dernière possède un clavier et ne s'ouvre qu'à l'aide d'un code. Si vous regardez le document au mur sur la droite vous verrez que vous devez encore un peu explorer le coin pour pouvoir passer. Prenez le couloir par la gauche et avancez jusqu'à la porte bleue en tuant les deux monstres vous barrant la route. Une fois derrière, tuez les trois limaces et passez par la porte blanche. Eloignez les cancrelats s'approchant de vous avec votre lampe puis traversez le couloir. Prenez alors la porte en bois sur votre gauche pour atterrir dans un bureau. Commencez par abattre le monstre vous y attendant puis allez examiner le document sur la chaise en bois près du bureau. Ce dernier s'avère être une sorte de liste qui cache un code. En voici le contenu :

1- Chaises en bois
2- Peintures
3- Ecrans d'ordinateur
4- Horloges
5- Poubelles
6- Pages de journal

Le code se cachant à travers cette liste n'est pas très difficile à trouver. En effet il vous suffit simplement de compter d'abord le nombre de chaises en bois présentes dans le bureau (toilettes comprises) puis d'enchaîner sur le nombre de peintures, d'écrans d'ordinateur, d'horloges, de poubelles et enfin de pages de journal. Après avoir fait le compte vous devriez obtenir la code suivant : 3-2-1-1-2-3. Maintenant que vous êtes en possession de cette précieuse combinaison, traversez rapidement les deux couloirs vous séparant de la porte rouge rencontrée auparavant en vous débarrassant des ennemis que les développeurs auront si intelligemment faits réapparaître et inscrivez-y le code pour l'ouvrir.

Vous voici dans une salle remplie de bureaux, allez fouiller les armoires sur la droite pour trouver une mitrailleuse. Sortez ensuite par la porte rouge se trouvant derrière vous pour arriver dans un couloir littéralement envahie de larves. Sortez votre nouvelle arme et tirez calmement une balle sur chaque limace pour libérer la place. Ceci étant fait franchissez la porte blanche se trouvant au bout. Empruntez maintenant celle en bois en face de vous. Fouillez le placard sur votre gauche pour trouver des munitions de 9mm puis avancez un peu, tuez les quelques larves tombant du plafond et passez par la gauche. Si vous en avez besoin, des médicaments se trouvent dans les " ESCALIERS " de droite.

Quoi qu'il en soit continuez votre chemin en éradiquant les larves s'approchant d'un peu trop près et allez emprunter la porte blanche. Avancez un peu dans le couloir puis tournez sur la droite et allez dans le bureau. Tuez les deux monstres s'y trouvant puis récupérez les cartouches de fusil dans les toilettes et sortez.
De nouveau dans le couloir empruntez la porte jaune sur votre droite. Vous êtes à présent dans un petit réfectoire. Après vous être débarrassé des quelques larves rampant sur les murs, traversez-le et passez par la porte bleue nommée " ESCALIERS ". Prenez maintenant celle de droite pour récupérer munitions et cartouches de fusil dans le couloir et le placard. Ceci étant fait ressortez et prenez la double-porte bleue " ESCALIERS " en face de vous. Descendez ensuite ces derniers puis franchissez la double-porte bleue baptisée "4E" pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 8 : Le flash-back

Commencez par ramasser les cachets dans le placard de gauche puis allez examiner le vieux gramophone sur la droite. Celui-ci a beau fonctionner, vous n'avez pas encore de quoi l'utiliser pour le moment. Prenez ensuite les cartouches

pour le fusil dans le second placard et empruntez la porte blanche tachée de sang en face de vous. Faites attention, des larves verdâtres, plus puissantes que les habituelles vont vous attaquer. Collez leurs deux balles de 9 mm chacune pour calmer leurs ardeurs et allez fouiller les cagibis sur les côtés histoire de faire le plein de munitions de mitrailleuse. Sortez ensuite par la double-porte blanche au fond de la pièce. Après avoir terrassé les limaces et récupéré les munitions de 9mm posées sur le sol à droite, empruntez la double-porte qu'il y a en face de vous.

Prenez maintenant celle de gauche et fouillez le couloir pour trouver des cartouches de shotgun et des médocs. Passez ensuite par la porte bleue et collez une bonne dérouillée aux rampants venant vous chercher des noises. Le champ désormais libre, progressez jusqu'à une double-porte qu'il va vous falloir franchir. Tout en éliminant les limaces descendant des murs, avancez dans le couloir et ramassez le disque en vinyle posé sur une chaise devant la porte " MAINTENANCE ". Après avoir pris les munitions de 9mm dans la chambre derrière vous, revenez près du gramophone et utilisez le vinyle pour déclencher une cinématique. Si jamais vous n'avez pas pris les cartouches de fusil à pompe dans le placard lors de votre premier passage, empressez-vous de les récupérer puis passez par la porte que vient de claquer la jeune fille dans votre flash-back pour atterrir face au troisième boss du jeu.

Unknow (boss sans nom)
En plus de ne pas avoir de nom, ce boss est assez particulier. En effet il se compose de vingt immenses mâchoires accrochées aux murs et au plafond de la pièce. Pour le tuer, il suffit de tirer quelques balles sur chacune. Lorsqu'elles seront toutes noires, vous aurez remporté le combat. Seulement voilà, des larves vont souvent sortir des ces grosses bouches, il est donc plus que conseillé de surveiller ces bestioles avant les mâchoires, de rester près de l'entrée et de ne bouger qu'en cas de besoin ultime (comme pour viser une gueule inaccessible) histoire de ne pas aller alerter d'autres limaces. Pensez aussi à ne pas décharger toutes vos armes bêtement, les bouches étant comme les deux boss précédents invulnérables pendant trois secondes lorsqu'elles ont reçu un tir.

Une fois que vous l'aurez tué une cinématique se déclenchera, après avoir repris les éventuelles cartouches de fusil restantes dans le placard du couloir du gramophone, allez emprunter la porte que la mort du boss a permis de rendre accessible. Prenez les munitions de mitrailleuse dans le cagibi de gauche puis les médocs près du canapé. Sur ce dernier est aussi présent la carte du 4e étage, aile ouest. Continuez ensuite d'avancer dans le couloir en abattant les monstres et en récupérant les quelques munitions de 9mm et cartouches de fusil disséminées ça et là dans un placard ou derrière le comptoir. Allez maintenant prendre la porte blanche au bout du couloir. Tuez les larves puis passez par la porte en bois se trouvant au bout. Avancez un peu, franchissez une nouvelle porte en bois sur la gauche et récupérez des cartouches dans le bureau près du fauteuil en cuir et de la vie dans les toilettes.

Revenez dans le couloir, réglez son compte au rampant puis passez par la porte blanche à gauche. Ce couloir ne possédant pas d'item, vous pouvez vous permettre de fuir les larves et de courir assez vite pour rejoindre la porte blanche qu'il y a à son extrémité. Faites passer aux deux monstres l'envie de vous tuer puis franchissez la porte bleue. Après avoir éteint votre lampe pour ne pas attirer les insectes volants, allez prendre de la santé dans le placard à gauche. Passez ensuite par la porte bleue tachée de sang et abattez les quelques larves tentant de vous envoyer Ad Patres. Ceci étant fait avancez vers la double-porte vitrée en face de vous et empruntez la pour vous retrouver sur une des passerelles de connexion entre l'aile est et l'aile ouest. Et qui dit passerelle dit têtes volantes ! Eliminez les deux crânes hurlants vous fonçant dessus puis passez par la double-porte au bout de la passerelle pour mettre un terme au chapitre.

Chapitre 9 : Le trou dans le mur

Après avoir tué le monstre et récupéré les médicaments se trouvant dans le placard, prenez la double-porte de droite. Tuez la tête volante vous fonçant dessus puis allez emprunter les portes du fond pour atterrir dans un petit hall de réception. Franchissez maintenant la porte en bois sur votre gauche puis, une fois dans la salle suivante, tuez les monstres vous barrant la route et allez prendre une nouvelle porte en bois dans le renforcement du fond. Après avoir pris la carte du 4e étage, aile ouest sur le bureau, abattez le monstre se trouvant dans les toilettes puis fouillez ces dernières ainsi que la buanderie pour trouver des cachets et des munitions de 9mm.

Ceci étant fait, ressortez, occupez-vous des monstres qui auront réapparu puis continuez d'avancer un peu dans le couloir et franchissez la porte en bois se trouvant sur votre droite. Une fois que vous aurez ramassé les munitions de

fusil à pompe dans le bureau, revenez dans le couloir et empruntez la porte bleue se trouvant tout au bout. Prenez ensuite la porte de gauche, tuez les têtes volantes vous fonçant dessus et fouillez le couloir pour y trouver non seulement des médicaments mais aussi des munitions pour le 9mm, le fusil à pompe et la mitrailleuse. Revenez maintenant dans le couloir précédent, et franchissez la porte en face de vous. Progressez tranquillement en abattant les quelques monstres sortant des chambres puis empruntez la porte bleue se trouvant au bout du couloir.

Avancez un peu jusqu'à ce que vous arriviez à une intersection. La porte de gauche étant verrouillée, tournez et approchez-vous du trou visible dans le mur. Si vous l'examinez, vous vous apercevrez que le levier qui se trouve à l'intérieur est pour le moment bien trop glissant. Qu'à cela ne tienne, prenez la porte de droite et continuez votre progression. Avancez dans le couloir lampe éteinte histoire de ne pas trop attirer les quelques créatures volantes (au cas où ces dernières vous auraient enlevé quelques points de vie, fouillez les placards sur les côtés pour y trouver des médicaments) puis empruntez la porte en bois.

Après avoir pris le " gant d'entretien " dans le cagibi de gauche, retournez près du trou dans le mur et utilisez-le pour pouvoir agripper le levier. La porte de gauche étant désormais ouverte, empruntez-la pour vous retrouver dans la même morgue que celle dans laquelle vous avez battu le Couperet. N'ayez crainte, si la musique et le décor se font plus stressants que d'habitude, il n'y a pas de boss dans cette pièce. En revanche, cette dernière est infestée de larves qui réapparaissent indéfiniment, empressez-vous donc de traverser la salle puis de franchir la porte métallique du fond. Après avoir ramassé le Magnum près du cadavre, passez par la porte " PERSONNEL " sur votre droite. Tuez le monstre et la créature rampante vous barrant le chemin puis fouillez un peu le couloir et la chambre pour trouver des munitions de 9mm et de Magnum. Prenez ensuite la porte bleue nommée " ESCALIERS " au fond à droite puis une nouvelle porte " ESCALIERS " sur votre gauche. Descendez maintenant ces derniers et passez par la double-porte du troisième étage ouest (3W) pour finir le chapitre.

Chapitre 10 : La photo déchirée

Vous voici dans un nouveau couloir. Commencez par fouiller les chambres et les placards pour y trouver pêle-mêle des médocs, des munitions de mitrailleuse et des cartouches de fusil à pompe. Abattez ensuite les monstres vous attendant au bout puis, continuez de fouiller à droite à gauche pour trouver des items. Une fois au bout du couloir, prenez la carte du 3e étage, aile ouest ainsi que les cachets sur le derrière du comptoir puis passez par la porte bleue. Tuez la tête volante vous arrivant dessus et empruntez la porte du fond.

Avancez tout en éliminant les quelques larves rampant sur les murs puis franchissez la double-porte blanche. Eteignez à présent votre lampe pour ne pas alerter les créatures volantes et prenez la porte de gauche. Occupez-vous des quelques monstres et rampants ayant élu domicile ici puis passez par la porte bleue tout au bout du couloir. Après avoir tué le monstre, empruntez celle se trouvant en face de vous. Récupérez les munitions se trouvant près du tas de lits au fond de la salle puis, une fois n'est pas coutume, franchissez la porte de droite.

Avancez dans le couloir en éliminant les quelques cadavres se relevant puis prenez les munitions de 9mm derrière le comptoir. Continuez ensuite votre progression jusqu'à une porte blanche que vous devez...emprunter ! (surprenant hein ?) Eliminez les quelques rampants vous balançant de l'acide au visage puis passez par la porte bleue de droite. Occupez-vous maintenant des quelques limaces habitant ce couloir et, une fois au bout, ramassez le morceau de photo déchirée sur le sol. Entrez ensuite dans l'ascenseur sur votre gauche et appuyez sur le bouton du premier étage pour déclencher une cinématique et mettre par la même occasion un terme à ce chapitre.

Chapitre 11 : La tour de garde

Sortez de l'ascenseur puis du couloir par la double-porte de gauche pour vous retrouver de nouveau dans la cour du cinquième chapitre. Cependant, si l'endroit est le même, vous allez devoir y faire des choses différentes. Commencez par descendre les escaliers puis contournez la chapelle sur la droite et empruntez la porte en fer en face de vous. Montez ensuite les escaliers puis passez par la porte " ROOF " pour atterrir sur le toit. Tournez-vous un peu sur la droite et ramassez le morceau de photo déchirée sur le sol. Maintenant que vous êtes en possession des trois parties de la photo, libre à vous de retourner à la chapelle pour les entreposer sur l'autel et découvrir le code qu'elles renfermaient

mais la porte de la tour de garde se trouvant en face de vous, je ne vous conseillerais que trop de gagner du temps et de rentrer 10-31-07 sur son pavé numérique.

Une fois derrière, récupérez le fusil de sniper près du cadavre sur la droite puis tuez le monstre sur la gauche. Sortez à présent par la porte vitrée en face puis allez prendre la porte en métal sur la droite. Descendez les escaliers puis empruntez la porte qu'il y a tout en bas pour atterrir dans la seconde cour (la première du chapitre 5). Prenez ensuite les escaliers de droite puis la double-porte pour vous retrouver dans un couloir. Avancez alors jusqu'à l'ascenseur, entrez et appuyez sur le bouton du second étage pour déclencher une cinématique de fin de chapitre.

Chapitre 12 : Le retour du Couperet

Ce chapitre commence un peu bizarrement. En effet dès que les portes de l'ascenseur s'ouvriront, le Couperet vous foncera dessus. Deux possibilités s'offrent alors à vous, soit vous le tuez en restant dans l'ascenseur où vous êtes inexplicablement intouchable, soit vous tentez de lui filer entre les " jambes ". Quel que soit votre choix, ramassez les cartouches de fusil près d'un mur sur la gauche puis traversez le couloir sur la droite pour emprunter la porte blanche se trouvant au bout. Prenez maintenant la vie près des chariots à roulettes et passez par la porte bleue en face de vous. Repoussez ensuite les cancrelats à l'aide de votre lampe puis franchissez la porte jaune pour atterrir dans un couloir visité par des larves.

Après vous être occupé d'elles, passez dans le couloir suivant par la porte bleue et abattez rapidement la tête volante avant qu'elle ne vous fasse du mal. Ceci étant fait, prenez la porte en bois sur le mur de droite et récupérez les médocs et les cartouches de fusil disséminés de part et d'autre de la pièce. Revenez ensuite dans le couloir puis après avoir éliminé la tête volante ayant réapparu, traversez-le jusqu'à une porte blanche. Prenez les munitions de sniper sur le fauteuil roulant puis franchissez la porte en bois sur la gauche. Abattez les têtes volantes de loin à l'aide de votre fusil de précision puis empruntez la porte en bois dans le renforcement de droite au bout de la salle. Prenez la vie qui se trouve dans le bureau puis ressortez et continuez votre progression. Tournez et passez par la porte en bois de droite pour arriver dans un bureau contenant des munitions de Magnum.

Une fois que vous les aurez ramassées, ressortez et franchissez la porte blanche sur la droite. Eteignez votre lampe pour ne pas émoustiller les quelques bestioles volant dans le couloir puis traversez ce dernier en vitesse et empruntez la porte jaune qu'il y a au bout. Tout en tuant les têtes volantes vous fonçant dessus, avancez dans le self et allez prenez la double-porte sur la gauche. Eliminez les deux monstres se trouvant dans le couloir puis allez récupérer des médicaments dans le placard de droite. Ceci étant fait, revenez dans la cafétéria et franchissez la porte " ESCALIERS ". Passez à présent par celle de gauche puis après vous être occupé du monstre vous barrant la route, ramassez les cachets dans le cagibi de droite.

Vous pouvez maintenant si vous le désirez visiter la gauche du couloir pour y trouver des cartouches de fusil et des munitions pour le Magnum. Quel que soit votre choix, tuez le monstre tout au bout, récupérez les munitions dans le placard se trouvant près de lui puis prenez la double-porte " SALLE DE SOINS ". Abattez ensuite les rampants s'approchant d'un peu trop près puis traversez la salle et franchissez la double-porte blanche. Franchissez maintenant la double-porte vitrée en face de vous pour vous retrouver sur une passerelle de relais entre l'aile ouest et l'aile est. Débarrassez-vous des têtes volantes fonçant sur vous en hurlant puis passez par la porte de gauche. Récupérez alors les munitions de mitrailleuse sur les rebords et franchissez la porte en face de vous. Après avoir tué les deux têtes volantes, dirigez-vous vers la double-porte de droite et empruntez-la pour finir le chapitre.

Chapitre 13 : La porte sans poignée

Commencez par avancer puis par ramasser les munitions dans le placard de droite. Continuez ensuite votre progression dans le couloir jusqu'à arriver devant une petite boîte fermée par un cadenas à quatre lettres. Si vous examinez le petit mot se trouvant à côté, vous aurez comme indice que le nombre 10 est égal à la lettre E. Ne vous en faites pas, si tout ceci est encore nébuleux, cela prendra un sens très bientôt. Après avoir pris les médicaments ainsi que les munitions de mitrailleuse dans les cagibis de droite, revenez sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous avez débuté le chapitre et empruntez la porte jaune sur votre gauche. Tuez les larves sortant de la ventilation puis traversez le

couloir et passez par la double-porte blanche. Examinez maintenant la porte en bois sur votre gauche pour vous apercevoir qu'il lui manque une poignée. Le code 11-6-25-10 y est également inscrit. Notez-le dans votre calepin de voyage et, en faisant attention aux larves du couloir précédent, revenez près de la petite boîte au cadenas à quatre lettres. Si 10 vaut E alors 11 sera égal à F, 6 à A et 25 à T. Mettez ensuite E en dernier et vous obtiendrez le mot " FATE " (destin).

Après avoir ouvert la boîte, prenez la poignée se trouvant à l'intérieur et revenez en faisant toujours gaffe aux limaces du couloir près de la porte sur laquelle était inscrite la combinaison du cadenas. Utilisez la poignée puis franchissez la porte pour déclencher une cinématique. Une fois cette dernière finie, avancez jusqu'au bout de la salle puis récupérez la carte du 2e étage, aile ouest dans le placard de droite. Passez ensuite par la double-porte de la pièce puis par la double-porte de la pièce suivante. Tuez les occupants de ce couloir et franchissez la porte bleue de droite. Prenez maintenant celle de droite et tuez les rampants se trouvant dans le couloir suivant. Empruntez la porte jaune pour vous retrouver dans un autre couloir habité par des monstres. Après vous en être débarrassé, fouillez les placards pour y trouver des médocs ainsi que des munitions de 9mm et de Magnum.

Passez ensuite par la porte bleue de droite puis par la double-porte " PERSONNEL " pour arriver dans une salle remplie de limaces. Après les avoir abattues, franchissez la double-porte en face de vous et fouillez les toilettes pour y trouver un monstre et de la vie. Revenez ensuite dans le couloir précédent et avancez lumière éteinte pour ne pas alerter les créatures volantes. Une fois que vous aurez pris les munitions de Magnum dans le placard, empruntez la porte bleue au bout du couloir. Eliminez les deux têtes volantes surgissant de nulle part puis traversez et prenez la porte blanche. Encore une fois, débarrassez ce nouveau couloir du monstre et des limaces s'y trouvant puis passez par la porte du fond. Après avoir éteint votre lampe pour ne pas vous faire attaquer par les bestioles volantes, empruntez la porte " PERSONNEL " de droite et tuez les têtes volantes et limaces voulant s'en prendre à vous. Fouillez ensuite les chambres pour trouver des médicaments puis passez par la porte " ESCALIERS " du bout du couloir. Descendez à présent ces derniers et passez par la double-porte bleue du premier étage ouest (1W) pour finir ce bien pénible chapitre.

Chapitre 14 : Le retour de la Chaise Roulante

Faites le plein de vie et de munitions pour vos armes en fouillant le sol et les placards de la pièce puis passez par la porte en face de vous pour déclencher une cinématique.

La Chaise Roulante (2)
Hormis la couleur de la pièce qui passe du vert au rouge, la technique pour battre ce boss est exactement la même que pour la première fois où on le rencontre. Pour vous éviter d'avoir à rechercher dans la soluce, voici le copier-coller légèrement modifié de ce qui était dit à ce moment-là :

" La salle dans laquelle vous vous trouvez est formée de quatre gros murs piliers, cachez-vous derrière un mur près duquel le boss se tient et montrez vous légèrement. Il vous arrosera alors avec sa gatling mais pas d'inquiétudes si vous êtes bien derrière le mur il ne devrait pas vous atteindre. Au bout de cinq salves de trois tirs chacune, il aura besoin de recharger, profitez en alors pour surgir et lui tirer une balle de shotgun (le fusil à pompe) ou de Magnum dans la tête. Une fois que vous l'aurez touché, il va changer de place. En prenant bien soin de ne pas tomber dans sa ligne de tir, localisez-le et réitérez l'opération pour l'affaiblir encore un peu plus. Faites par contre attention à ne pas trop le coller lorsqu'il change de position, il enverra alors une sorte de boule d'acide vous faisant perdre de la vie et vous ralentissant. Sachez aussi que comme pour ses prédécesseurs, il est inutile de tirer une nouvelle cartouche tout de suite après l'avoir déjà touché, en effet il possède lui aussi trois secondes d'invulnérabilité après avoir essuyé un tir. "

Astuce : Vous pouvez aussi utiliser le sniper pour le toucher de loin mais attention, il pourra tout de même vous atteindre de l'endroit où il se trouvera !

Une fois que vous l'aurez abattu, revenez dans la pièce précédente récupérer les items que vous aurez éventuellement laissés précédemment. Ceci étant fait, revenez dans la salle du boss et passez la porte en face de vous. Ramassez les munitions sur le sol puis éliminez les monstres et avancez jusqu'à une porte blanche. Tuez les rampants se trouvant derrière puis après avoir pris les munitions sur le radiateur de droite, franchissez la porte bleue au bout du couloir. Eteignez votre lampe, prenez les cachets dans un placard sur la gauche. Passez maintenant par la double-porte sur la

droite du couloir. Tuez la tête volante vous fonçant dessus puis prenez les munitions de fusil dans la chambre à gauche.

Ressortez, abattez la seconde tête volante et passez par la double-porte à droite. Occupez-vous du rampant ayant investi les lieux, parcourez le couloir jusqu'à une porte dont la vitre est cassée (si vous le désirez celle de droite renferme des munitions de 9mm dans un cagibi). Derrière, débarrassez-vous des quelques larves tombant du plafond puis entrez dans le bureau de gauche. Eteignez votre lampe pour ne pas attirer les créatures volantes, allez dans la buanderie pour récupérer de la vie. Sortez du bureau puis avancez en tuant les limaces et le monstre s'approchant d'un peu trop près.

Une fois au bout, prenez la porte en bois et abattez rapidement le monstre vous fonçant dessus. Prenez ensuite la double-porte de droite et éteignez votre lampe. Ramassez la vie près des lits et dans les placards de droite puis empressez-vous de traverser la pièce et d'emprunter la porte se trouvant au bout. Tuez le monstre vous barrant la route (il se peut qu'il bugge dans le placard de droite) puis passez par la porte de gauche pour atterrir sur une passerelle de connexion entre l'aile ouest et l'aile est de l'Asile. Comme d'habitude, éliminez les deux têtes volantes vous y attendant puis empruntez la porte se trouvant en face de vous pour terminer le chapitre.

Chapitre 15 : La première rencontre

Avancez dans le couloir lampe éteinte pour ne pas faire venir sur vous les bestioles volantes puis récupérez la carte du 1er étage, aile ouest sur le comptoir. Prenez ensuite les munitions de Magnum sur le sol derrière la réception et les médocs près du distributeur de sodas en face de vous. Après avoir ramassé les cartouches de fusil sur le sol à droite, empruntez la porte blanche derrière les créatures volantes et abattez le monstre avant qu'il ne vous balance de l'acide au visage. Passez ensuite par la porte bleue, tuez le rampant puis prenez la porte blanche avec une vitre.

Une fois de plus, avancez dans le couloir en vous débarrassant des monstres vous barrant le chemin jusqu'à une porte pleine de sang. Arrivé derrière, faites de la compote avec les larves tentant de vous sucer le sang puis, après avoir pris de la vie dans un placard, passez par la porte se trouvant au bout du couloir. Eteignez rapidement votre lampe et passez par la porte bleue de droite. Abattez la tête volante avant qu'elle ne vous vrille les tympans, ramassez les cachets sur la gauche. Franchissez ensuite la porte " PERSONNEL ", tuez le rampant rampant sur le sol (sans dec !) et passez par la porte en face de vous. Eliminez les deux monstres et empruntez la porte ensanglantée pour vous retrouver dans... un nouveau couloir (vous vous attendiez à quoi en même temps ?).

Eteignez votre lampe puis avancez en vous débarrassant des monstres vous sautant dessus. Franchissez ensuite la porte bleue pour déclencher une cinématique. Fouillez désormais le couloir pour y trouver des munitions de 9mm, des cartouches pour le fusil, des médicaments et un document vous en apprenant plus sur le scénario. Ceci étant fait, passez par la porte " ESCALIERS " et descendez en ramassant les munitions de mitrailleuse et de Magnum. Empruntez ensuite la porte " BASEMENT " pour passer au dernier chapitre du jeu.

Chapitre 16 : La dernière rencontre

Avant de commencer le chapitre, sachez que ce dernier est un peu spécial. En effet, il est bon de savoir qu'il n'y a aucun point de passage ni possibilité de sauvegarder et de quitter pour reprendre votre progression derrière une porte. Dans l'éventualité où vous mourriez, vous devriez donc vous retaper tout le niveau ! De plus, si la deuxième partie est consacrée au boss final, la première est une succession de couloirs infestés d'ennemis. Si vous êtes habitué à ce genre de choses sachez tout de même qu'il n'y aura aucun item dans ces salles hormis dans la dernière. N'ayez cependant crainte, tout devrait bien se passer si vous conservez votre sang-froid. Au lieu de s'embrouiller inutilement avec les termes " empruntez ", " franchissez ", " progressez " etc., voici un petit récapitulatif de ce que contiennent les couloirs vous séparant du boss de fin.

-Couloir 1 : trois monstres humanoïdes
-Couloir 2 : rien
-Couloir 3 : cancrelats effrayés par la lumière
-Couloir 4 : rien

-Couloir 5 : rien
-Couloir 6 : larves
-Couloir 7 : deux têtes volantes
-Couloir 8 : rien
-Couloir 9 : une tête volante (vous devez ensuite passer par la porte de gauche)
-Couloir 10 : rien
-Couloir 11 : trois rampants
-Couloir 12 : rien
-Couloir 13 : trois monstres humanoïdes.
-Couloir 14 : larves vertes
-Couloir 15 : rien
-Couloir 16 : trois têtes volantes (les plus pénibles)
-Couloir 17 : créatures volantes attirées par la lumière.

Une fois au dix-huitième couloir du niveau vous serez en sécurité. Profitez-en pour souffler un peu puis fouillez la salle pour faire le plein de vie et de munitions pour vos armes. Lorsque vous vous sentirez prêt, passez par la double-porte bleue du fond pour déclencher la cinématique annonçant l'affrontement final.

Le chirurgien
Malgré la tension de ne pas mourir pour éviter de se refaire tout le niveau, ce boss est relativement simple à tuer. Commencez par courir à l'autre bout de la pièce pour le tenir à distance et ne pas vous faire toucher au corps-à-corps. Tirez-lui ensuite une balle de Magnum dans la tête. Cela va l'énerver et il utilisera alors son pouvoir télékinésique pour vous faire rapprocher et vous faire perdre des points santé. Soyez rapide et tirez dans ses mains pour qu'il vous lâche (cela lui fera perdre pas mal de vie par la même occasion). Réitérez l'opération plusieurs fois pour en venir à bout en vous rappelant bien qu'il est inutile de tirer tout de suite après l'avoir touché, en effet il possède lui aussi, comme tous les autres boss, trois secondes d'invulnérabilité après avoir essuyé un tir. Une fois que vous l'aurez tué, une cinématique se déclenchera. Voilà, vous avez réussi à finir Dementium : L'Asile sans devenir cinglé, profitez bien des quelques mois de repos qu'il vous reste avant la sortie du second épisode.

Dementium II

© Southpeak Interactive / Renegade Kid 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SURVIVAL

Mode Survival

Terminer le chapitre 1.

Mode Survival II

Terminer le chapitre 2.

Mode Survival III

Terminer le chapitre 3.

Mode Survival IV

Terminer le chapitre 4.

Mode Survival V

Terminer le chapitre 5.

Dessine ton Aventure

© THQ / 5th Cell 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PISTES MUSICALES

Pour débloquer les trois dernières pistes musicales dans la boutique d'Isaac, vous devez obtenir la pièce pirate dans tous les niveaux du jeu.

MODÈLES SUPPLÉMENTAIRES

Allez dans le hall de création, **maintenez L et faites X, Y, B, A, A**. Un son confirmera la validité du code. Vous débloquerez les modèles astronaute, chevalier, fille ninja, spartiate et super girl.

Diabolik : The Original Sin

© Black Bean / Artematica 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution de Diabolik - The Original Sin, décrit les étapes en mode aventure, sans les phases d'action. **Elle a été réalisée à partir de la version PC, ne tenez donc pas compte des indications de touches**.

L'action " regarder " est représentée par une icône en forme de masque (icône par défaut).

L'action " utiliser ou prendre " est représentée par une main renfermant un cube (faire un clic droit de la souris).

L'action " franchir " est représentée dans l'inventaire, par deux cubes reliés par un + (faire un clic droit de la souris au-dessus de l'objet présent dans l'inventaire).

L'action " dialoguer " est représentée par une bulle de bande dessinée (faire un clic droit sur le personnage).

Chapitre 0 : 72 heures

Dans une cellule de prison [Eva]

Il y a un clou dans la poutre en bois, à gauche de la cellule. Utilisez (clic droit) le clou pour l'enfoncer dans le bois et faire jaillir des échardes pointues. Utilisez à nouveau le clou pour libérer vos mains des liens. Traversez la cellule et regardez le lit de plus près. Récupérez le fil de fer rouillé sur le pied de lit. Dirigez-vous vers la porte et utilisez le fil de fer pour crocheter la serrure. A ce moment, vos geôliers entrent et jettent votre compagnon Diabolik au sol.

Chapitre 1 : Voie sans issue

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Diabolik est mort, que s'est-il passé 72 heures plus tôt ? Pour retrouver Eva, vous devrez voler le tableau " Péché Originel ", acheminé dans un train. Longez celui-ci jusqu'à vous accroupir à l'approche des gardes. Continuez votre progression discrète, jusque derrière le garde. Empruntez le passage entre les deux wagons, au bas du train (clic droit).

Dans un coffret fixé sous le plancher du train, récupérez une tenaille. Utilisez la tenaille sur la grille à droite de la passerelle, pour en couper le cadenas. Empruntez le passage ainsi dégagé. Après une cascade périlleuse, vous avez perdu quelques-uns de vos outils. Avancez sur la passerelle en-dessous de l'agent qui fume à la fenêtre du train. Utilisez votre grenade de gaz soporifique sur l'agent pour l'endormir. Enjambez la fenêtre ouverte du train.

Dans le train - voiture n°12 [Diabolik]

Les vêtements du garde pourraient vous être utiles. Utilisez votre masque sur l'agent pour changer d'apparence. Vous récupérez une petite clé métallique dans la poche du garde. Utilisez le pointeur laser sur la porte du compartiment pour éviter que quelqu'un découvre le garde endormi. Dirigez-vous vers l'arrière du wagon n°12 ; il y a un coffret fixé sur la cloison. Utilisez votre petite clé pour ouvrir le coffret et récupérer un talkie-walkie. Allez à l'autre bout du wagon et entrez

dans les toilettes. Récupérez une petite barrette sur le lavabo. Poursuivez votre remontée du train en entrant dans la voiture suivante.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la barrette pour ouvrir la porte de la première cabine du contrôleur et entrez. Récupérez le plan du train sous la pile de papiers du bureau. Pour chaque wagon, il y a un nom de code et mot de passe. Utilisez le plan dans votre inventaire (deux clics droits). Une inscription en rouge est ajoutée au crayon pour chacun des wagons. Ce code à quatre chiffres a le même format que l'indicateur numérique du talkie-walkie. Sur la cloison, de l'autre côté de la cabine, se trouve un boîtier électrique de contrôle d'accès des portes. Il est impossible de l'ouvrir pour l'instant. Quittez la cabine. Traversez la voiture pour atteindre le restaurant.

Dans le train - wagon-restaurant n°10 [Diabolik]

Dans le couloir se trouvent quatre gardes ; impossible de passer ! Isolez-vous dans le couloir de la voiture n°11 et utilisez votre talkie-walkie (deux clics droits). A l'aide du clavier numérique, affichez le numéro de la voiture restaurant : 10. Avec la molette, affichez la fréquence 845,9, qui est marquée en rouge, sur le plan du train. Appuyez sur le bouton jaune pour contacter les gardes. Trois gardes sortent sur la passerelle du pont, il ne reste plus qu'un seul garde. Entrez dans le compartiment du restaurant. Dialoguez avec le dernier garde (un clic droit). Epuisez l'ensemble des sujets en les faisant défiler à l'aide de la molette de la souris. Il y a cinq possibilités ; Diabolik assomme le garde. Fouillez le garde et récupérez la clé des toilettes. Avec celle-ci, entrez dans les toilettes pour cacher le corps avant que les autres gardes ne reviennent. Diabolik a repris sa tenue d'intervention. Les deux autres portes du dressing et de la cuisine sont fermées. Traversez le restaurant jusqu'au niveau du serveur endormi sur une banquette. Récupérez une carte magnétique dans la poche de sa chemise. Utilisez la carte magnétique dans le boîtier à droite de la porte de la cuisine. Entrez dans la cuisine et prenez une petite clé qui se trouve sur le plan de travail, au fond. Utilisez-la pour ouvrir la porte du dressing. Sur l'étagère, récupérez une tenue de service, pour passer inaperçu. Diabolik change de tenue. Dans la boîte en bois, récupérez une clé carrée. Passez dans le wagon-restaurant suivant.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Un garde est en poste de l'autre côté de la voiture. Utilisez votre sarbacane pour l'endormir. La porte d'accès à la voiture suivante est fermée. Il y a un panneau électrique à gauche de la porte. Utilisez votre couteau pour ouvrir le coffret. Il y a des câbles électriques. Essayez de couper les câbles avec votre couteau. Mais cela risque de déclencher le système d'alarme ! Il faut d'abord désactiver le système de sécurité. Retournez dans la cabine du contrôleur de la voiture n°11.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la clé carrée pour ouvrir le casier dans la cabine du contrôleur. Regardez le plan du train et remarquez le code en haut à droite : D5A. Entrez ce code sur le tableau de contrôle des alarmes du train. A ce moment, un message est envoyé à tous les gardes : arrêtez toute personne non identifiée. Retournez au wagon n° 9.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Coupez les câbles du coffret électrique de la voiture n°9. Le système de sécurité est désactivé. Diabolik sort du wagon et saute sur la passerelle extérieure.

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Traversez la passerelle jusqu'au trou. Utilisez votre grappin sur le plancher de l'autre côté du trou. La grille de la passerelle est verrouillée par un dispositif à deux boutons de commandes, situés de part et d'autre de la porte. Le grillage au centre paraît moins résistant que le verrou. Un levier permet de sélectionner les positions : éteint, normal et haute tension. Commencez par activer le bouton rouge près de la grille. Avec votre pointeur laser, découpez un morceau de la grille du portail. Récupérez le piquet qui traîne par terre pour activer le bouton rouge de l'autre côté de la grille. Abaissez le levier en position normale pour déclencher l'ouverture de la porte. Continuez votre progression

jusqu'au pied de l'échelle. La zone doit grouiller de gardes, il faut couper la lumière sur les voies. A droite se trouve un coffret électrique. Utilisez votre passe-partout pour l'ouvrir. Avant de sectionner les câbles, il faut couper le courant. Retournez en arrière et positionnez le levier en position désactivée. Maintenant, regardez de plus près, les câbles électriques du coffret. Une plaque soudée au câble vert, alimente les rails en basse tension. Utilisez votre pointeur laser pour faire fondre l'étain. Retirez la plaque métallique. Avec votre couteau, sectionnez les câbles jaunes qui alimentent les lumières sur le pont. Reliez les câbles jaunes avec le câble vert et disposez le courant électrique en amenant le levier en position haute tension. Le court-circuit fait perdre l'équilibre à Diabolik, mais il parvient à se rétablir. Remontez par l'échelle sur la voie de chemin de fer et grimpez dans le train.

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Utilisez votre sarbacane sur le garde. Approchez le corps effondré, mais un autre agent surgit. Diabolik se sort de cette situation en utilisant un câble qui traîne par terre. Les deux gardes sont maintenant mis hors combat. Poursuivez la remontée du train, en laissant pour l'instant sur le côté une veste et une mallette. Passez dans le fourgon suivant et traversez-le. Laissez passer la lampe de poche, le pavé numérique, la commande du tapis roulant et le bloc. La porte du fond est complètement coincée, il faut trouver un autre passage. Les caisses sur le tapis roulant doivent bien provenir d'une porte spécifique, de l'autre côté de la grille. Il faut manoeuvrer le tapis roulant. Retirez le bloc de frein de sécurité du tapis roulant. Retournez dans le premier fourgon et fouillez la mallette. Vous récupérez un carnet comportant le code des agents. Fouillez le premier agent que vous avez assommé ; il porte sur sa plaque le numéro S6. Allez voir dans le carnet de la mallette le code correspondant : 149. Appliquez ce code sur le pavé numérique du tapis roulant. La grille s'ouvre, laissant apparaître un accès dissimulé, derrière les caisses. Appuyez sur le bouton du tapis roulant pour déplacer les caisses et avoir accès à l'échelle menant au toit. A ce moment, trois gardes arrivent ...

Chapitre 2 : Le dernier souffle d'Eva

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Sauvé de justesse, Diabolik parvient à pénétrer dans le fourgon suivant et assomme le garde. Pendant l'action, le trousseau de clés du garde glisse sous une palette. Retournez-vous et allez face au bureau. Ouvrez le tiroir, mais il est vide ! Utilisez votre couteau sur le double fond, pour récupérer une carte magnétique verte. Passez dans le fourgon suivant. Il s'y trouve un grand nombre de caisses qui se sont écroulées. Déplacez-les pour dégager un casier métallique, fermé par un cadenas. Plus loin, se trouve un colis mal fixé. Récupérez le fil de fer qui pend. Retournez près du garde assommé. Utilisez le fil de fer pour attraper la petite clé en laiton, sous les colis. Avec cette clé en laiton, ouvrez le casier se trouvant derrière les caisses de l'autre fourgon. Récupérez une carte magnétique bleue. Traversez les deux fourgons à nouveau jusqu'à la porte encadrée des boîtiers de lecture des cartes magnétiques. Passez les deux cartes magnétiques sur la porte pour activer les voyants de couleur. Passez dans le troisième fourgon où Diabolik se débarrassera d'un autre garde. Traversez les deux fourgons suivants en laissant sur la droite la salle des coffres. A l'extrémité du fourgon se trouvent des colis perchés sur un caisson. Il y a un courant d'air qui vient de l'arrière. Déplacez les cartons pour laisser apparaître une grille. Faites marche arrière et observez d'autres colis attachés par une corde. Utilisez votre couteau pour sectionner la corde solide et la récupérer. Accrochez un bout de la corde sur la grille, l'autre sur le coffre pour que Diabolik termine le travail. Diabolik passe dans la gaine de ventilation, en évitant les coups de feu et immobilise le comité d'accueil qui se trouve dans le fourgon des archives. Deux autres gardes sont prêts à intervenir dans le fourgon. Cachez-vous au plafond, au-dessus de la position de la grille qui est tombée par terre. Diabolik se débarrasse des deux gêneurs. Regardez les casiers des archives de plus près. Il y a des centaines de tableaux rangés, il faut trouver dans quelle partie des archives il se trouve. Retournez dans le fourgon précédent, maintenant que la voie est libre. Ouvrez le placard et récupérez une carte clé électronique. Utilisez cette clé électronique dans le lecteur de carte à droite des casiers des archives. Allez à l'extrémité du fourgon et fouillez les imperméables afin de récupérer un agenda. Lisez l'agenda (deux clics dans l'inventaire). Il y a un document expliquant le système de classement des archives. Maintenant, ouvrez un casier des archives. Lisez les différentes fiches de classement. La fiche n°57 correspond au tableau du " Péché Originel " (Original Sin). Diabolik sait maintenant où chercher la toile dans les rayons des archives de l'autre fourgon. Récupérez le tableau. Diabolik émet le signal radio indiquant qu'il détient le tableau ; mais son commanditaire le trahit. Après avoir récupéré le tableau, Eva est jetée de l'hélicoptère dans le fleuve.

Chapitre 3 : Pluie de feu sur le lac

Sur la berge [Diabolik]

Il est encore temps de sauver Eva qui dérive vers le bâtiment de la centrale hydraulique. Avancez jusqu'à la grille d'entrée de la centrale hydraulique. Elle est électrifiée ! Longez le grillage par la droite et montez sur le remblai de terre qui longe le bâtiment. Sur le mur se trouve un panneau enfermant une boîte de dérivation qui alimente le système de sécurité. Ramassez une pierre assez lourde qui traîne par terre et jetez-la sur la porte entr'ouverte. Maintenant que celle-ci est ouverte, il faut trouver un moyen de couper le courant ; avec de l'eau par exemple. Retournez au bord du lac et récupérez une bouteille vide dans les détritus qui jonchent le sol, près du premier wagon. Plongez la bouteille dans le lac pour la remplir d'eau. Dirigez-vous face au coffret de dérivation du bâtiment et jetez la bouteille d'eau sur les composants électriques pour provoquer un court-circuit. Enjambez maintenant la grille d'entrée de la centrale hydraulique.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

La porte principale est fermée à clé. Il faut trouver cette clé pour entrer. Passez de l'autre côté du conteneur blanc ; il y a un vieux chariot élévateur qui possède un réservoir. Ouvrez le compartiment pour récupérer une clé anglaise avec laquelle vous dévissez le bouchon du réservoir. Une grosse flaque d'huile se répand par terre. Le boîtier électrique présent sur le mur commande probablement quelque chose dans la centrale, mais il est bloqué.

Sur la berge [Diabolik]

Enjambez le portail et allez fouiller le reste des lieux. Longez la berge et dépassez le panneau de croisement. L'entrée du wagon est trop haute. Longez le véhicule jusqu'à la hauteur de la fenêtre de la locomotive. Il faut briser la vitre pour évacuer l'eau. Retournez face au panneau de croisement et récupérez une pointe métallique coupante. Utilisez-la sur la vitre de la locomotive. Maintenant que le véhicule a basculé, vous pouvez y entrer.

Dans la motrice [Diabolik]

Avancez dans la salle de conduite, où se trouve un serpent. Diabolik ne tarde pas à s'en débarrasser. Ouvrez le coffret métallique se trouvant au-dessus de l'extincteur. Il y a un bloc-notes du contrôleur et son badge. Il est fait mention d'un double de la clé. Regardez de plus près les commandes du train et prenez la photo de Jack. Observez-la dans votre inventaire. Passez par la porte qui se trouve dans la coursive. Récupérez dans la veste un morceau de papier froissé. Observez ce document dans votre inventaire. Il contient un message. La clé de la centrale ne doit pas être loin. Revenez en arrière et examinez les fauteuils du compartiment ; il y a un livre coincé. Ouvrez les rideaux pour faire entrer de la lumière. Sur le panneau, ramassez le double de la clé de la centrale hydraulique. Elle est toute rouillée. Quittez le véhicule et retournez à la centrale.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Déposez la clé rouillée dans la flaque d'huile. Maintenant, vous pouvez entrer dans le bâtiment.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Etudiez l'ordinateur présent sur le bureau. Il faut un mot de passe pour accéder aux informations. Il y a une machine pour imprimer les cartes avec empreintes digitales. Ouvrez la porte à droite de la salle. La pièce des archives est inondée et un câble électrique trempe dans l'eau ! Entrez par la porte de gauche de la salle de contrôle. Il y a un garde qui surveille la station. Epuisez toutes les questions. Diabolik se débarrasse du gêneur. Fouillez le corps et récupérez la carte d'identification du gardien. Observez-la dans votre inventaire. Il est écrit : MB 45039. Allez dans le coin de la pièce pour actionner le bouton d'activation de la boîte de dérivation des archives qui se trouve à l'extérieur du bâtiment. Maintenant, utilisez l'ordinateur. Diabolik entre automatiquement le code d'accès. Créez un nouveau profil. Il faut une carte vierge. Elles se trouvent certainement dans la salle des archives. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur blanc et abaissez les disjoncteurs du boîtier électrique. Rendez-vous dans la salle des

archives.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Fouillez les étagères pour récupérer une carte d'identification vierge. Déposez la carte neuve dans l'appareil aux empreintes digitales. Vous obtenez votre carte d'identification au nom de Diabolik. Utilisez votre carte dans l'ordinateur central où se trouve le garde assommé. La porte vers la salle des turbines s'ouvre. Utilisez la carte du gardien dans l'ordinateur central. L'empreinte est demandée par le programme d'identification. Approchez le corps du gardien pour effectuer l'opération, mais l'empreinte ne correspond pas !

La salle des turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Diabolik aperçoit le corps d'Eva de l'autre côté de la grille. Approchez du pavé numérique et entrez le code du technicien : 45039. Cela ne marche pas. Retournez à l'ordinateur et visualisez la liste des employés. Notez le code qui correspond à John Truman, le responsable de la sécurité : 27107. Entrez ce code avec le pavé numérique. La grille extérieure vers les turbines s'ouvre. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur foncé, à gauche de l'entrée. Passez la grille qui est maintenant ouverte. Actionnez le levier de commande de la digue artificielle. Franchissez la porte étanche.

Les turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Descendez à l'échelle et approchez-vous du corps. Ce n'est pas Eva ! Diabolik s'enfuit de la centrale en évitant l'arrivée de la police. Un message des ravisseurs l'attend dans sa voiture. Eva est toujours en vie.

Chapitre 4 : La base secrète de Diabolik

L'appartement [Diabolik]

Profitez de ce retour chez vous pour vous soigner. Ouvrez le tiroir sous le micro-ondes et prenez la trousse de soins. Entrez dans la salle de bains. Regardez de plus près le tableau qui traîne par terre, contre le mur entre le bureau et la chambre. Les symboles font apparaître un code de droite à gauche (le tableau est à l'envers) : 4412. Regardez aussi le portrait d'Eva qui est cloué au mur. Sur le bracelet est inscrit le numéro : 058769. Utilisez l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Insérez le code pour la base G07 : 058769. Le système d'accès est déverrouillé. Ouvrez le tiroir de la penderie pour entrer le code d'accès sur le boîtier de contrôle : 4412. Empruntez le passage secret.

La base secrète G07 [Diabolik]

Déposez dans l'ordinateur principal, la clé USB qui contient les coordonnées de déplacement de l'hélicoptère de l'organisation de la Rose Blanche. Il faut maintenant une carte de la région. Traversez la passerelle pour vous placer devant l'ordinateur des archives géographiques. Récupérez la carte de la région, où se situe le site de l'accident du train. Transférez les photos de votre appareil sur l'ordinateur des archives informatiques. Le modèle de l'hélicoptère a été identifié. Introduisez la carte de la région et les données de l'hélicoptère dans l'ordinateur principal. Le site du posé de l'hélicoptère a été identifié. Il s'agit de la ville abandonnée de Denvon. Remontez à l'appartement pour en apprendre plus sur cette ville.

L'appartement [Diabolik]

Regardez les ouvrages dans la bibliothèque au-dessus de la télévision.

La base secrète G07 [Diabolik]

Entrez dans la salle de gymnastique. Récupérez la double seringue de médicaments qui se trouve dans le casier. Quittez la base par la grande porte du garage. Lors de votre déplacement, vous assistez à une tentative d'élimination d'Helena qui est dans sa voiture. Diabolik se débarrasse brutalement des criminels.

Chapitre 5 : Les pétales de la Rose Blanche

Sur la route de Denvon [Diabolik]

Traversez le tunnel. De l'autre côté, l'entrée de l'ancienne forteresse est protégée par un garde. Il faut provoquer une diversion pour passer derrière celui-ci. Jetez l'un de vos talkies-walkies dans le buisson qui longe la route. Retournez de l'autre côté du tunnel et associez dans votre inventaire le second talkie-walkie avec le ruban adhésif pour maintenir le bouton de transmission enfoncé. Déposez le tout près des corbeaux qui se trouvent sur la glissière, le long de la route. Le bruit assourdissant perturbe le garde ; Diabolik en profite pour passer derrière lui. Retournez vers l'entrée de la forteresse.
Passez sous le viaduc et franchissez le pont de bois. Mais vous êtes attendu par un comité d'accueil. Le pont explose et vous vous retrouvez blessé dans une des maisons de Denvon. Helena doit vous soigner.

Les rues de Denvon [Helena]

Il faut trouver un docteur. Prenez un sécateur dans la boîte à outils qui se trouve près de la porte. Avec ce dernier, brisez la chaîne du casier appuyé sur le mur de la maison. Vous récupérez un pied de biche. Avancez dans la ruelle jusqu'aux caisses qui masquent l'ouverture d'un gros tuyau. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la caisse gênante et entrez dans le tuyau.

Le long de la rivière [Helena]

Sous l'arcade du pont se trouve un anneau. Passez de l'autre côté du pont et récupérez un crochet dans la boîte à outils. Remontez le filet jeté dans la rivière. Récupérez une corde. Associez la corde et le crochet dans votre inventaire pour fabriquer un grappin. Lancez ce dernier sur l'anneau du pont pour franchir la rivière.

De l'autre côté, ramassez sous les planches un petit couteau de pêcheur. Passez sous l'arche du pont et fouillez dans le rosier. Utilisez votre couteau pour dégager la chaîne des ronces. Helena tire sur le levier et monte à l'échelle. Le garde en haut du mur, ne sera pas un obstacle.

La cuisine de la forteresse [Helena]

Vous rencontrez Fred, le cuisinier. Pour vous aider à vous échapper, Fred va chercher la clé de la porte de l'arrière-cuisine. Il faut d'abord bloquer la porte pour empêcher les gardes d'entrer. Contournez les fourneaux et prenez le gant en matière plastique. Récupérez une paire de ciseaux de cuisine sur le meuble bas. Utilisez les ciseaux sur le hachoir à viande pour obtenir un câble électrique. Déposez le cordon électrique sur les poignées de porte pour la bloquer. Récupérez une bouteille de lubrifiant près du four.

Essayez de franchir la porte du fond, mais elle est fermée à clé. Utilisez le lubrifiant et le gant pour retirer les gonds.

Les rues de la forteresse [Helena]

Avancez près de l'ivrogne qui est sur le banc. Sur cette même place, en face le banc, il y a une petite fontaine avec robinet qui goutte. Remplissez votre bouteille d'eau et videz-la sur l'ivrogne. Engagez la discussion. Il faut trouver de l'alcool. Récupérez une bouteille de rhum presque vide dans les caisses de la ruelle. Prenez aussi une étiquette du PUB. Dans votre inventaire, collez l'étiquette sur la bouteille. Donnez le fond de bouteille à l'ivrogne. Finalement, vous n'arrivez à obtenir de cet ivrogne qu'une petite indication : où se trouve la maison du docteur ? Contournez l'église en prenant la ruelle. Helena essuie des coups de feu.

Les rues de la forteresse [Diabolik]

Diabolik s'est soigné avec ses injections de médicaments. Il élimine deux gardes et retrouve Helena. Vous apprenez que le père d'Helena travaille pour Goran et que la femme trouvée morte dans la centrale hydraulique est la soeur d'Helena. Il faut entrer dans le château en montgolfière.

La montgolfière [Diabolik]

Regardez la montgolfière de plus près. Il faut du propane pour l'alimenter. Des bonbonnes de gaz se trouvent dans l'entrepôt. Longez le bâtiment aux murs blancs ; il y a une lucarne sur la toiture. Utilisez la lucarne pour entrer (clique droit). Récupérez la clé sur le bureau. Prenez les plans de vol (rangés dans les fichiers) pour rejoindre le château. Dans les étagères, récupérez la clé de l'entrepôt où est stocké le propane. Sortez par la porte en utilisant la clé trouvée sur le bureau.

Utilisez la clé de l'entrepôt pour récupérer une bonbonne de propane. Montez dans la montgolfière.

La réserve du château [Diabolik]

Un garde tire au fusil et perce la toile de votre montgolfière. Diabolik saute en aile volante et atterrit près du château. Avancez au bout du couloir. Deux soldats montent la garde à l'entrée du château. Retournez dans le local grillagé et ouvrez la penderie. Diabolik se déguise en soldat. Allez à la rencontre des deux gardes. En un rien de temps, Diabolik immobilise les gêneurs. Pendant ce temps ...

La chambre d'Helena [Helena]

Regardez de très près le sol entre la penderie et le mur. Soulevez une lame du parquet. Vous récupérez un mouchoir, celui de votre grand-père.

Chapitre 6 : Double vérité

Diabolik retrouve Eva dans la cellule du château. Il ne s'agissait pas de la dépouille de celui-ci au début de l'aventure ! Goran semble maîtriser la situation en manipulant les mouvements de Diabolik. Il veut le second tableau du " Pêcher Originel ".

Le restaurant du musée [Eva]

Déposez votre manteau au portemanteau de l'entrée. Passez la double porte vers la salle du restaurant. La personne de réception vous place à votre table. Parlez au serveur dès qu'il est visible. Il vous indique le lieu des toilettes. Il faut placer le générateur d'impulsions magnétiques pour déclencher l'alarme au musée. Rendez-vous dans les toilettes des dames. Examinez le plan du bâtiment qui se trouve dans votre inventaire (la fonction " utiliser " l'objet dans l'inventaire). Regardez l'affiche posée sur l'une des portes : fermé pour entretien. Ouvrez la porte du WC contiguë. Récupérez un manche à balais dans le casier de nettoyage. Utilisez le manche sur la toilette ouverte. Placez le générateur d'impulsions dans la toilette enfin dégagée.

L'étage du musée [Diabolik]

Utilisez votre passe-partout pour ouvrir la porte en bois. Au bout du couloir se trouve le poste de contrôle. L'accès est surveillé par une caméra. Utilisez votre déguisement du commissaire Ginko (deux clics droits dans l'inventaire) pour feinter le gardien. Entrez dans la salle de contrôle. Après un bref entretien avec le gardien, placez votre dispositif d'intrusion entre les baies de l'ordinateur central du musée. Sortez et utilisez le duplicateur d'image sur la caméra pour tromper la vue sur l'écran de contrôle. Ouvrez la porte descendant au restaurant avec votre passe-partout. Diabolik prévient Eva.

Le restaurant du musée [Eva]

Retournez dans le couloir de service et empruntez la porte en bois qui monte à l'étage. Diabolik remet à Eva une

télécommande de contrôle à distance du dispositif que Diabolik a placé dans la salle de contrôle du musée.

L'étage du musée [Eva]

Pour utiliser la télécommande, il ne faut aucune interférence. Placez-vous au centre de la pièce et utilisez la télécommande (deux clics droits dans l'inventaire). Appuyez sur le bouton " enregistrement " et attendez le message vidéo. S'il n'est pas bon, il faut changer de place. La bonne place se trouve au centre du tapis, avec la partie supérieure d'Eva dans l'axe de la porte en bois. Une fois le signal enregistré, appuyez sur la touche stop. La porte de la galerie s'ouvre avec un code. Pour lever la sécurité du musée, il faut composer le code 1 - 5 - 6.

Le musée [Diabolik]

Déguisé en commissaire Ginko, Diabolik aborde le garde du musée et finit par l'assommer.

Dans la salle de contrôle, le vrai commissaire Ginko trouve le dispositif d'intrusion. Ils se retrouvent dans le musée. Diabolik s'explique et arrive à convaincre Ginko. Dirigez Ginko jusqu'à l'ordinateur central pendant que Diabolik et Eva s'enfuient avec le tableau.

Le bras droit de Goran, avec une garde rapprochée, récupère le tableau sans donner l'antidote.

L'appartement [Diabolik]

Vous allez expertiser la reproduction du tableau pour comprendre ce qu'il cache. Dans la boîte du jeu, prenez le calque représentant une rose. Observez qu'il y a 5 gouttes de sang. Vous devez mettre l'image de l'écran à la taille du calque et par superposition, identifier les 5 détails du tableau où il faut cliquer (correspond aux gouttes de sang) : la colombe aux pieds d'Eve, la crevasse au centre du tronc d'arbre, la pomme en forme de coeur, la lune, le pommeau de l'épée. Il n'y a pas d'ordre et un bruit de papier froissé est perçu lorsque le clic est bien placé.

Chapitre 7 : Le mal sous son vrai visage

La cour du château [Diabolik]

Passez discrètement devant le camion. Utilisez votre fumigène sur le garde en poste, devant la porte. Pendant la diversion, Diabolik se débarrasse de deux soldats. Le troisième arrive. Utilisez votre couteau pour le supprimer. Entrez dans le monastère. Vous retrouvez Goran ! Un règlement de compte intervient entre les complices. Dans l'altercation, la capsule d'antidote tombe par terre tandis que Goran est projeté par le vitrail et meurt. Eva est sauvée. Parlez à Helena. Il faut ouvrir le sceau. Le texte qui indique l'ordre de la séquence est inscrit sur le mouchoir qu'Helena a reçu de son grand-père. Pour lire le texte, utilisez le mouchoir dans l'inventaire.

Approchez-vous de la porte supportant le sceau orné de plusieurs symboles. L'ordre est le suivant : étoiles, rose, étoiles, lac, étoiles, lac, lac, coeur. Vous découvrez le trésor.

Diddy Kong Racing DS

© Nintendo / Rareware 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Drumstick

Posez une grenouille sur la silhouette verte en forme de grenouille sur la carte du monde (à gauche de la tête de Wizpig), et écrasez la grenouille qui en sort.
Vitesse max : 4/5
Prise en main : 2/5
Accélération : 5/5

T.T

Battez tous les fantômes de T.T en mode Single Player Race.
Vitesse max : 5/5
Prise en main : 4/5
Accélération : 5/5

Taj

Terminez l'aventure 1.
Vitesse max : 5/5
Prise en main : 1/5
Accélération : 1/5

Wizpig

Terminez l'aventure 2.
Vitesse max : 5/5
Prise en main : 1/5
Accélération : 1/5

BONUS

Aventure 2
Terminez tout ce qu'il y a à faire dans la première aventure pour débloquer la deuxième aventure après les crédits.

Mode Challenge de Pièces
Obtenez le classement Or sur tous les challenges "Touché de Ballon" du mode Aventure 1.

4 niveaux en plus pour le mode Challenge de Pièces
Obtenez le classement Or sur tous les challenges "Touché de Ballon" du mode Aventure 2.

OBJETS CACHÉS

Rendez-vous près du phare et dessinez un des symboles suivants dans le sable :

Ballon d'or
Dessinez un ballon.

Carte Scratch
Dessinez un pentagone (figure à 5 côtés).

10 pièces
Dessinez un petit cercle. Vous ne pourrez pas obtenir autant de pièces que vous le souhaitez car ce truc ne fonctionne que 4 fois.

CRÉER SES PROPRES CIRCUITS

Pour pouvoir créer vos circuits personnalisés, récupérez la clé du lac ancestral en utilisant un boost sur la rampe vers le début de la course, puis terminez premier. Une porte s'ouvrira et T.T. sera libéré. Il vous proposera de créer un circuit simple (4 lignes droites) puis décidera de vous affronter sur ce nouveau circuit. La course à voeux sera alors ajoutée en dessous du mode course libre et vous pourrez concevoir vous-même vos circuits.

Digimon Story

© Bandai

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces mots de passe sur le portail poupre dans le central Digimon :

82607991	100% Scan de Dot Agumon
20406002	100% Scan de Dot Falcomon
50620106	Ultima Sword + Ultima Helm + Ultima Ring

LES MÉDAILLES

Bronze	Terminez les zones pour le 1er dieu Digimon
Argent	Terminez les zones pour le 2ème dieu Digimon
Or	Terminez les zones pour le 3ème dieu Digimon
Platine	Terminez les zones pour le 4ème dieu Digimon
Royale	Terminez le jeu une fois

Digimon World : Dawn

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Donnez ces mots de passe à Valkyriemon dans le DigiColiseum.

`02619020`	Equipement légendaire (épée, robe, anneau)
`19970628`	100% de scan pour DotAgumon
`70307991`	100% de scan pour DotShineGreymon
`82607991`	100% de scan pour Numemon

Digimon World : Dusk

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Donnez ces mots de passe à Valkyriemon dans le DigiColiseum.

`02619020`	Equipement légendaire (épée, robe, anneau)
`20060402`	100% de scan pour DotFalcomon
`20406002`	100% de scan pour Sukamon
`70307991`	100% de scan pour DotMirageGaomon

Diner Dash

© Eidos Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALLERIE

Atteignez le classement "Expert" dans tous les niveaux.

Dinosaur King

© Sega / Climax Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STARTER D'ÉVEIL

Lorsque vous affrontez Seph, remportez la première manche mais perdez la seconde.

MOTS DE PASSE (CERCLE DE PIERRE)

Ces codes peuvent être saisis au cercle de pierre à South Euro pour débloquer les dinosaures suivants. Rendez-vous ensuite au temple pour obtenir les cartes.

Euoplocephalus

Terre-Terre-Herbe-Eau-Vent-Terre-Vent-Feu

Tank

Terre-Herbe-Terre-Eau-Vent-Eau-Herbe-Feu

Carnotaurus

Terre-Vent-Eau-Foudre-Feu-Vent-Vent-Eau

Terry

Feu-Foudre-Vent-Vent-Eau-Feu-Feu-Terre

Siamotyrannus

Feu-Vent-Feu-Eau-Vent-Herbe-Feu-Eau

Daspletosaurus

Herbe-Eau-Foudre-Foudre-Terre-Terre-Eau-Vent

Paris

Herbe-Eau-Eau-Terre-Vent-Herbe-Foudre-Foudre

Monoclonius

Foudre-Terre-Eau-Eau-Herbe-Feu-Terre-Vent

Triceratops

Foudre-Feu-Foudre-Feu-Eau-Foudre-Herbe-Terre

Ace/Chomp

Foudre-Herbe-Feu-Terre-Eau-Eau-Foudre-Feu

Mini-King

Foudre-Vent-Terre-Foudre-Herbe-Vent-Feu-Eau

Spiny

Eau-Terre-Feu-Eau-Feu-Herbe-Vent-Terre

Joboria

Eau-Foudre-Foudre-Terre-Feu-Terre-Feu-Vent

Altirhinus

Vent-Feu-Feu-Feu-Foudre-Terre-Eau-Herbe

Saurophaganax

Feu-Eau-Terre-Herbe-Vent-Foudre-Feu-Eau

Disgaea DS

© NIS America / Nippon Ichi Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ETNA

Méthode 1

A l'écran titre, placez-vous sur New Game et faites : X, Y, B, X, Y, B et A. Vous entendrez la voix d'Etna qui confirmera la validité du code.

Méthode 2

Validez toutes les données d'Etna qui se trouvent dans sa chambre secrète avant le dernier chapitre. Lorsque vous recommencerez le jeu en New Game +, vous aurez accès au mode Etna.

CHAMBRE SECRÈTE D'ETNA

Pressez le bouton situé derrière le trône ainsi que celui qui se trouve à côté de la boutique d'armes. Examinez le mur derrière le Prinny dans la même salle que Longinus pour accéder à la chambre d'Etna.

TOUTES LES FINS (AVEC LAHARL)

Bonne fin

Terminez le jeu sans tuer d'alliés.

Dark Assembly

Utilisez la force de persuasion 50 fois à la Dark Assembly puis terminez le jeu normalement.

Etna Heroine

Tuez plus de 100 alliés avant le stage 4 du chapitre 5 puis choisissez de tuer Maderas.

Fin normale

Terminez le jeu en ayant tué au moins un allié et ne remplissez pas les conditions permettant d'avoir les autres fins.

Flonne Tradegy

Tuez plus de 50 alliés avant le stage 4 du chapitre 3 puis choisissez de tuer Hoggmeiser.

Item God

Tuez un Item God ou un Item God 2 puis terminez le jeu.

Midboss

Perdez contre Midboss aux chapitres 1, 4, 6 ou 10.

Overthrowing Earth

Terminez les niveaux du monde des humains.

TOUTES LES FINS (EN MODE ETNA)

Beauty Tyrant Overlord Etna

Attendez d'obtenir la proposition "Alternate Netherworld & The Mysterious Seal" à la Dark Assembly, puis allez vaincre Priere, Marjoly et enfin Baal.

Fin normale

Terminez l'histoire normallement en terminant le dernier chapitre du mode Etna.

JOUER AVEC PLEINAIR

Commencez par terminer le jeu une première fois (de préférence avec la fin Midboss pour gagner du temps). Parlez ensuite avec Pleinair et choisissez la réponse invisible. Elle vous rejoindra alors automatiquement.

CLASSES EXTRAS

Angel

Ayez 1 Cleric féminin, 1 Knight et 1 Archer au niveau 100 ou plus.

Archer

Atteignez le niveau 3 dans la compétence Bow Weapon Mastery.

EDF Soldier

Atteignez le niveau 30 dans la compétence Gun Weapon Mastery.

Galaxy Mage

Montez un Prism Mage au niveau 50.

Galaxy Skull

Montez un Prism Skull au niveau 50.

Knight

Ayez 1 Warrior féminin et 1 Mage féminin au niveau 10 ou plus.

Majin

Ayez 1 Warrior masculin, 1 Brawler masculin, 1 Ninja, 1 Rogue et 2 Scout au niveau 200 ou plus.

Ninja

Ayez 1 Fighter et 1 Warrior masculins au niveau 10 ou plus.

Prism Mage

Montez un Star Mage au niveau 35.

Prism Skull

Montez un Star Skull au niveau 35.

Ronin

Ayez 1 Warrior féminin et 1 Fighter féminin au niveau 10 ou plus.

Scout

Ayez 2 Fighters/Warriors au niveau 5 ou plus.

Star Mage

Ayez 1 Fire Mage, 1 Ice Mage et 1 Wind Mage au niveau 5.

Star Skull

Ayez 1 Fire Skull, 1 Ice Skull et 1 Wind Skull au niveau 5.

Thief

Ayez 1 Fighter et 1 Warrior au niveau 5.

COMMENTAIRE DE PRINNY

Lancez une nouvelle partie en mode New Game + pour débloquer le commentaire de Prinny.

PERSONNAGES CACHÉS

Adell

Terminez six fois le niveau "Demon Hall Mirror" dans la Cave of Ordeals.

Marjoly

Obtenez un rang 9 dans la Dark Assembly, faites passer la loi "Misterious Seal" et terminez tous les niveaux.

Plenair

Après avoir terminé le jeu, parlez à Plenair et choisissez la réponse vide.

Priere

Obtenez un rang 8 dans la Dark Assembly, faites passer la loi "Altermate Netherworld" et terminez tous les niveaux.

Rozalin

Terminez sept fois le niveau "Demon Hall Mirror" dans la Cave of Ordeals.

Zetta

Faites passer toutes les lois ennemies, attendez que Gordon rejoigne votre groupe puis terminez une nouvelle fois le premier niveau de "Stellar Graveyard".

Disney's Stitch Jam

© Disney Interactive

+ D'INFOS FORUM

MODE PARTIE RAPIDE

Terminer le mode Story pour débloquer de mode.

DodoGo!

© Neko Entertainment / Alien After All 2010

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez les niveaux bonus de chaque monde pour débloquer tous les costumes.

Dokidoki Majô Plus

© SNK Playmore

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Encyclopédie

Terminer le jeu une fois.

Episodes supplémentaires

Terminer le jeu une fois.

Galerie

Terminer le jeu une fois.

Mode Survival

Terminer le jeu une fois.

Mode "Free witch Check"

Terminer le jeu deux fois.

Don King Boxing

© 2K Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPEMENT SECRET

Bottes dorées

Battez tous les boxeurs du mode Classic.

Gants dorés

Battez tous les boxeurs du mode Normal.

Short doré

Battez tous les boxeurs du mode Normal.

Donkey Kong : Jungle Climber

© Nintendo / PAON Corporation 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DE TRICHE

Récupérez au moins 5 pièces DK pour ouvrir le menu des Cheats dans les Extras.

Triche	Pièces DK
5 à 20 vies	5
Marteau rapide	10
Wing Power-up	15
Torch Power-up	20
Crystal Stars	25

NIVEAUX SECRETS

Récupérez le nombre de tonneaux d'huile indiqué ci-dessous pour chaque monde, puis appuyez sur X pour que Funky vous emmène dans un niveau secret.

Niveaux secrets	Conditions
Little Chill 'n' Char Island	5 tonneaux à Chill 'n' Char Island
Little Ghost Island	5 tonneaux à Ghost Island
Little High High Island	2 tonneaux à Little High High Island
Little Lost Island	5 tonneaux à Lost Island
Little Sun Sun Island	4 tonneaux à Sun Sun Island

NIVEAUX EXTRA

Terminez le jeu une première fois pour débloquer le mode Extra. Les niveaux dépendront du nombre de pièces bananes que vous avez.

Niveau 1	Trouvez 10 pièces bananes
Niveau 2	Trouvez 20 pièces bananes
Niveau 3	Trouvez 30 pièces bananes
Niveau 4	Trouvez 40 pièces bananes
Niveau 5	Trouvez 50 pièces bananes
Niveau 6	Trouvez 60 pièces bananes
Niveau 7	Trouvez 70 pièces bananes
Niveau 8	Trouvez 80 pièces bananes
Niveau 9	Trouvez 90 pièces bananes
Niveau 10	Trouvez 100 pièces bananes

Niveau 11 Trouvez 105 pièces bananes

Dr Reiner Knizia Remue Meninges

© Eidos Interactive / Razorback Developments 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Medailles d'or

Depuis la carte du monde, faites : **A, B, Haut, L, L et Y**.

Pièces infinies

Depuis l'écran du mode World Tour, faites : **L, Haut, X, Haut, R, Y**.

Draglade

© 505 Games / Dimps 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES BONUS

Voici ce qu'il vous faut faire pour débloquer chacun des personnages bonus du jeu :

Asuka	Terminez l'histoire de Daichi
Gyamon	Terminez l'histoire de Guy
Koki	Terminez l'histoire de Hibito
Shura	Terminez l'histoire de Kairu

AUTRES BONUS

Débloquer "Earth Major"

Terminer l'histoire du héros de la terre.

Débloquer "Elec Major"

Terminer l'histoire du héros de la foudre.

Débloquer "Fire Major"

Terminer l'histoire du héros du feu.

Débloquer "Water Major"

Terminer l'histoire du héros de l'eau.

Débloquer la quête "Shadow Of Darkness"

Terminer le mode histoire avec tous les personnages principaux et gagner les quatre "Major". La quête "Shadow Of Darkness" sera ainsi débloquée à Synethesia.

Débloquer Zeke

Obtenir les "Major" pour tous les héros dans "Shadow Of Darkness".

Dragon Ball : Origins

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cet énième Dragon Ball se voulant un peu plus porté " RPG " que les autres opus, vous aurez durant l'aventure à parcourir d'innombrables lieux assez labyrinthiques, tout en récoltant et en utilisant divers items. Vous apprendrez également au fil du temps à maîtriser davantage de techniques qui viendront étoffer votre éventail de combattant, et pourrez voir croître votre barre de santé et de Ki en récoltant ici et là des unités prévues à cet effet. Accompagné de Bulma, bien plus faible que vous, vous aurez pour obligation de garder sans cesse un oeil sur elle afin qu'elle reste en vie, sous peine de perdre la partie. Malheureusement, la jeune fille ne vous facilitera pas la tâche, car elle aura la fâcheuse tendance à foncer droit devant tête baissée, s'offrant ainsi aux éventuels ennemis. N'en déplaise à certains et " DS " oblige, dans Dragon Ball : Origins, tout se contrôle au stylet (hormis le fait de déplacer Goku, ce qui peut être effectué également grâce à la croix directionnelle) et un tutorial sera présent à chaque fois que le besoin s'en fait sentir, notamment lorsqu'il s'agira d'effectuer une nouvelle attaque. Enfin, de nombreuses cinématiques viendront relancer considérablement l'immersion dans l'aventure...

Chapitre 1

Chapitre 1 - 1 - Bulma et Sangoku

Vous débutez l'aventure devant la maison de Goku. Dirigez-vous droit devant vous, puis tournez à droite au bout pour monter des escaliers. En remontant vers la gauche, vous rencontrerez un précipice que vous pourrez facilement sauter. Suivez la flèche qui vous indique d'aller en haut à droite, puis continuez d'avancer jusqu'à trouver un gros bloc de pierre. Effectuez la manipulation à l'écran pour le pousser dans l'eau, avancez ensuite sur celui-ci, puis sautez par-dessus l'autre moitié de fleuve afin d'atteindre la rive d'en face. Récupérez le contenu du coffre, revenez sur vos pas en sautant à nouveau par-dessus le fleuve, puis dirigez-vous en haut à gauche. Même principe ici, puisqu'il s'agira de soulever un des deux rochers pour passer. Poussez ensuite un nouveau bloc de pierre dans l'eau, puis dirigez-vous en bas à droite pour ensuite remonter vers le haut et gagner des escaliers à gauche. Vous allez apprendre les rudiments du combat. Effectuez toutes les manipulations qui vous seront demandées contre ces cochons, puis, suite à ceci, vous ferez la rencontre de Bulma. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Goku, sautez tout d'abord le précipice situé plus bas, poussez le bloc de pierre entièrement dans l'encoche murale. Bulma pourra ainsi vous rejoindre, puis il ne vous restera plus qu'à effectuer le chemin vers la maison de Goku en sens inverse. Suite à la longue séquence, vous passerez au chapitre suivant.

Chapitre 1 - 2 - Bulma pique une crise

À la fin de la cinématique, avancez le long de l'unique chemin pour éliminer quelques cochons, puis montez les escaliers pour continuer d'avancer jusqu'à atteindre un de ces gros cubes de pierre. Poussez-le dans son encoche pour que Bulma puisse passer, éliminez les différents cochons que vous rencontrerez sur votre chemin, cassez les deux rochers qui vous empêchent d'atteindre le rebord d'en face en utilisant votre bâton. Vous pourrez ainsi récupérer dans le coffre une unité de Ki pour Bulma. Continuez plus au nord-est pour rencontrer une autre bande de cochons et pénétrer dans une grotte. Suivez l'unique chemin pour bientôt arriver à un croisement et prendre la voie de gauche. Vous allez devoir sauter sur des plates-formes après avoir détruit des rochers qui vous empêchent d'atterrir. Au bout du parcours, vous pourrez pousser un cube de pierre pour l'encastrer dans le trou et faire passer Bulma. Une fois encore, il va vous falloir pousser un nouveau bloc de pierre un peu plus bas pour que votre équipière puisse traverser. Après avoir éliminé

une chauve-souris, dirigez-vous au bout à droite pour trouver un coffre et récupérer une unité de santé pour Bulma. Vous allez bientôt arriver devant un secteur rempli de piques. N'avancez pas sur ces dernières, mais utilisez plutôt votre bâton pour casser le rocher de droite. Suite à ceci, vous n'avez plus qu'à traverser sur le pont nouvellement créé. Après avoir éliminé deux nouvelles chauves-souris et abattu deux lézards, vous pourrez sortir de la grotte.

Continuez le long du parcours imposé, tout en récupérant 100 zénies après avoir monté les escaliers et brisé le rocher situé plus au sud-est. Poursuivez en sens inverse, puis vous atteindrez un point de sauvegarde après avoir abattu quelques ennemis. Vous allez bientôt vous trouver face à une cascade, et deux chemins s'offriront à vous. Si vous prenez tout de suite à droite, avant de franchir le pont devant lequel se trouve Bulma, vous gagnerez un secteur où il faudra combattre des tricératops et autres ennemis, pour ensuite aller pousser un cube de pierre dans l'eau à la fin du parcours. Revenez vers Bulma, traversez cette fois-ci le pont, puis suivez l'unique route qui vous mènera vers d'autres tricératops à abattre. Lorsque vous atteindrez le cube de pierre, poussez-le deux fois devant vous pour ensuite le faire tomber dans l'eau et créer un barrage. De retour vers Bulma, pénétrez dans la caverne qui était cachée par la cascade. Après avoir affronté un groupe de lézards, franchissez le pont, montez les escaliers, puis brisez les deux rochers pour atteindre le coffre de droite. Continuez vers la droite, puis franchissez la porte située au nord. Empruntez les escaliers de droite après avoir éliminé les lézards, poussez le bloc de pierre de gauche pour faire traverser Bulma. Continuez au nord, puis vous trouverez la sortie en suivant le couloir vers la gauche. Sachez que vous pourrez sauvegarder juste à côté, car vous allez bientôt faire face au Ptéranodon.

Boss : Ptéranodon
Pour le vaincre, placez-vous sur le mur de droite (que vous pourrez atteindre grâce aux escaliers situés plus bas à gauche), allongez votre bâton, puis touchez-le pour l'étourdir. Descendez alors pour aller le frapper un maximum, puis le boss s'en ira pour bientôt revenir vous foncer dessus trois fois de suite.
Il est assez facile de l'éviter. Répétez ensuite l'opération par deux fois pour le voir perdre ce duel. Récupérez les zénies, l'orbe de talent, puis le parchemin pour déclencher la séquence de fin de chapitre.

Chapitre 1 - 3 - Où est la boule de cristal ?

Dans ce niveau, il s'agira de repérer le Ptéranodon qui détient vos boules de cristal à l'aide du radar. Vous pourrez le sélectionner en appuyant sur " select ", en sachant que la boule du milieu représente celle que Goku possède. Lorsque vous avez repéré le bon Ptéranodon et qu'il est à l'arrêt, montez à sa hauteur pour le frapper à plusieurs reprises, récupérez ainsi quelques items et le parchemin qui clôturera le chapitre.

Chapitre 1 - 4 - Le nuage magique de l'ermite

Ici, Goku aura sur son dos une tortue, ce qui limitera considérablement ses mouvements. Avancez le long du parcours vers le nord-ouest, puis occupez-vous des cochons en tirant un trait de Goku jusqu'à eux. Si vous êtes assez proche, vous pourrez alors asséner un coup au cochon durant le laps de temps où la tortue est en l'air. Continuez de progresser le long de l'unique chemin, débarrassez-vous des rochers en les détruisant par le biais de la même technique, puis après avoir descendu quelques marches, vous ferez face à des loups. Ces derniers étant bien plus vifs, trouvez le bon moment pour les frapper, tout en vous tenant bien près d'eux. Finalement, vous atteindrez un point de sauvegarde, à utiliser avant de vous frotter au boss...

Boss : Bandit
Pas de grande difficulté pour remporter la victoire, si tant est que vous esquiviez ses attaques verticales et horizontales en roulant autour de lui, et en le frappant un maximum par derrière. Quand vous le verrez commencer à suffoquer, c'est que la fin du combat sera proche.

Chapitre 1 - 5 - Le quotidien de Sangoku

Suivez les flèches pour vous rendre dans la grotte vue précédemment, qui était cachée par la cascade. Une fois au bout de celle-ci, avancez dans une vaste salle sur la gauche où vous devrez vaincre une flopée d'ennemis pour réussir l'épreuve. Utilisez donc votre bâton pour vaincre les loups et les mille-pattes plus rapidement.

Chapitre 1 - 6 - Besoin d'eau

Reportez-vous au chapitre 1-2 si besoin, car vous aurez à parcourir exactement le même chemin jusqu'au point de sauvegarde. Après l'avoir franchi, vous trouverez une pièce avec un bloc et un coffre. Poussez donc ce bloc vers le sud pour l'utiliser afin d'atteindre le coffre contenant une figurine. Sortez par la porte nord pour ensuite devoir affronter Guilan, de la même manière que vous l'aviez fait durant le tournoi...

Chapitre 1 - 7 - Des rêves étranges

Boss : Sangohan
Ici, vous affronterez le grand-père de Goku. Le combat risque d'être corsé, étant donné qu'il utilise les mêmes techniques que Jackie Choun, mais en y mettant encore plus de puissance. Il peut vous réduire en miettes en 3 coups ! Soyez bien équipé en ce qui concerne les objets de soin, puis utilisez vos attaques les plus dévastatrices pour venir à bout de votre adversaire, tout en restant mobile un maximum.

Chapitre 2

Chapitre 2 - 1 - Villageois en danger

Après avoir monté les escaliers, éliminez les ennemis, puis ouvrez le coffre pour obtenir une unité de Ki supplémentaire pour Goku. Suivez l'eau vers le sud pour trouver un secteur où vous pourrez sauter sur la rive d'en face avec Goku, puis remontez quelque peu afin de pousser le bloc de pierre droit devant vous pour que Bulma puisse vous rejoindre. Empruntez les escaliers plus au sud-est, puis dirigez-vous vers la droite pour trouver la flèche orange et changer de secteur. Dans cette grotte, allez vers la gauche, vous serez bloqué par de la vapeur. Aussi, il vous faudra utiliser votre bâton comme indiqué à l'écran, afin de franchir l'obstacle une fois cette vapeur dissipée. Lorsque vous ferez face à une statue qui lancera des boules bleues, utilisez une fois de plus le bâton pour en renvoyer une vers la statue (maintenez le stylet un instant sur Goku pour avoir une aura orange, puis pointez vers la boule avec le stylet pour que le tourbillon la renvoie dans l'autre sens). Franchissez le passage ainsi découvert.

Avancez vers le nord en trouvant bientôt un passage sur la gauche qui vous permettra d'obtenir dans un coffre une unité de santé supplémentaire pour Goku, puis revenez au sud et à l'ouest pour trouver un point d'eau. Sautez sur la plate-forme lorsqu'elle sera assez proche, puis une fois de l'autre côté, activez un premier interrupteur bleu pour franchir le portail. Avancez jusqu'à marcher sur un deuxième interrupteur et ouvrir ainsi l'accès à Bulma. Continuez votre progression jusqu'à vous retrouver bloqué face à un tricératops. Après lui avoir réglé son compte, allez récupérer une statue dans le coffre du haut, puis continuez par le chemin plus bas pour faire face à des loups. Abattez-les pour ensuite actionner l'interrupteur situé plus au nord grâce à votre bâton et ainsi abaisser le pont. Encore deux loups à abattre, puis vous rejoindrez la pièce suivante. Comme précédemment, renvoyez une boule vers la statue, puis poursuivez votre route pour bientôt vous retrouver bloqué par de la vapeur. Faites tournoyer le bâton, puis allez à droite au croisement pour récupérer une unité de Ki pour Bulma derrière un nouveau mur de vapeur. Allez ensuite rejoindre Bulma dans l'autre sens, vous sortirez de la cave. Eliminez les ennemis, puis montez les escaliers pour poursuivre au nord-est et être attaqué par un gros monstre bleu. Après l'avoir vaincu, avancez vers l'arbre au pied duquel scintille quelque chose.

Chapitre 2 - 2 - Le grand malfaisant

Boss : Oolon
Tournez-lui autour à l'aide de roulades lorsqu'il fait tourner son bouquet, puis frappez-le par derrière, de préférence. Lorsqu'il sautera, soyez prêt à esquiver par une roulade latérale, puis poursuivez vos assauts jusqu'à la victoire.

Suite à la séquence, vous devrez rattraper Oolon sur votre nuage, pendant qu'il prend la fuite dans les airs. Déplacez-vous à l'aide du stylet et soyez prêt à éviter les ennemis ou à emprunter des anneaux de vitesse en regardant ce qui vous attend dans l'écran du haut. Lorsque vous serez au niveau d'Oolon, la séquence prendra fin et vous observerez la cinématique de fin de chapitre.

Chapitre 2 - 3 - Oolon contre Sangoku

Dans cette première pièce, abattez un ennemi pour devoir prendre obligatoirement à gauche. Occupez-vous des

mille-pattes, puis poursuivez dans le prochain couloir. Tenez-vous sur l'interrupteur au sol, puis touchez celui situé devant vous, contre le mur, en allongeant votre bâton. Revenez ensuite de l'autre côté pour franchir la porte nouvellement ouverte, vous ne tarderez pas à pénétrer dans une nouvelle pièce qui se refermera. Suite au combat, prenez l'ascenseur, puis dirigez-vous ensuite entièrement au sud, sur votre droite, pour avoir à dissiper la vapeur avec votre bâton. Entre la première et la deuxième barrière de vapeur, vous pourrez trouver une pièce contenant un coffre avec un fragment de vie pour Goku. Appuyez ensuite sur l'interrupteur mural, remontez vers le nord-est de la carte, éliminez les ennemis, puis empruntez ensuite un second ascenseur. En vous dirigeant à droite au croisement puis à gauche, vous aurez à renvoyer une boule dans la statue en utilisant votre bâton, comme vous l'aviez fait lors d'un chapitre précédent. Ceci vous permet d'obtenir une unité de santé supplémentaire pour Bulma. En sortant de cette pièce, dirigez-vous tout droit pour ensuite tourner à gauche et sauter un précipice. Emparez-vous d'une caisse et poursuivez dans la pièce de gauche, pour vous tenir sur l'interrupteur vert, la caisse en mains. Jetez la caisse dans le trou apparu, puis vous la verrez se poser sur l'interrupteur de l'étage du dessous.

Reprenez donc l'ascenseur, puis dirigez-vous vers une des pièces à l'ouest, après avoir dissipé une barrière de vapeur. Marchez sur l'interrupteur pour activer une première lampe. Reprenez l'ascenseur pour remonter d'un étage, puis allez cette fois droit devant vous, pour finalement vous trouver tout à fait au sud-est de la carte (lorsque vous appuyez sur start). Sautez le précipice, emparez-vous d'une caisse, puis marchez sur l'interrupteur. Jetez ensuite la caisse dans le trou apparu, pour la voir se poser sur un interrupteur de l'étage du dessous. Prenez l'ascenseur situé après une nouvelle statue cracheuse de boules, puis en sortant, continuez tout droit pour prendre à l'est, tout en faisant attention aux dalles piégées. Vous parviendrez vers une nouvelle statue cracheuse de boules à la fin du parcours, puis après l'avoir détruite, sautez sur la plate-forme sur laquelle elle était située. Détruisez la caisse, puis sautez sur la plate-forme suivante. Evitez les pièges au sol et actionnez enfin l'interrupteur. Dans la pièce située en face, éliminez les mille-pattes pour obtenir une statue d'Oolon en cadeau. Sortez de la pièce pour continuer plus bas et vous frotter à deux gros ennemis avant de prendre l'ascenseur. Dans la pièce du bas, éliminez la statue et les mille-pattes pour continuer dans la salle suivante et actionner un interrupteur. Revenez vers l'ascenseur pour prendre l'autre direction et afin d'effectuer un parcours sur les plates-formes mobiles. Vous trouverez une unité de Ki pour Bulma, tandis qu'il vous faudra franchir les murs de vapeur de gauche. Suite à ceci, prenez une caisse sur la gauche et avancez sur l'interrupteur vert. Jetez la caisse dans le trou, puis reprenez l'ascenseur. Revenez alors vers la pièce du bas, évitez les trappes, puis marchez sur l'interrupteur. Remontez une fois encore dans l'ascenseur, dirigez-vous vers le bas, puis une fois dans la grande pièce, franchissez la porte de droite maintenant ouverte, vu que les deux lampes sont éclairées. Sauvegardez dans la pièce suivante, avant de devoir à nouveau affronter Oolon...

Boss : Oolon
Dissipez la fumée qui le protège avec votre bâton, puis frappez-le ensuite un maximum tout en restant à distance et en tâchant de ne pas vous trouver sur son passage lorsqu'il changera de place. Evitez également au mieux ses projectiles, puis poursuivez vos assauts jusqu'à avoir raison de lui. Bon courage...

Chapitre 2 - 4 - Où est la boule à 6 étoiles ?

Durant ce niveau, parcourez la forêt le long d'un chemin assez linéaire, tout en vous occupant des ennemis. Fouinez tout de même dans chaque recoin pour trouver en tout une figurine supplémentaire et une unité de Ki pour Goku. Utilisez le bâton en le faisant tourbillonner pour faire voler la protection des larves qui se balancent d'avant en arrière, prenez garde aux abeilles, puis réglez leur compte aux gros soldats. Attention, car Bulma aura la fâcheuse tendance à foncer tête baissée pour commencer le combat sans vous ! Et autant vous dire qu'il ne sera pas simple de gérer ce problème tout en vous chargeant de plusieurs soldats bleus en même temps. Si le Ki de Bulma est au maximum, touchez-la pour qu'elle effectue son attaque spéciale... Vous trouverez finalement la boule à 6 étoiles au bout du parcours.

Chapitre 2 - 5 - Le mont des Cinq Eléments

Dans ce chapitre, vous vous retrouverez sur le nuage magique, à devoir effectuer un parcours avant la fin du temps imparti. Slalomez entre les ennemis et franchissez un maximum d'anneaux jaunes pour gagner de la vitesse et réussir cette épreuve...

Chapitre 2 - 6 - En route pour la ville

Ici, effectuez le parcours imposé jusqu'à la caverne, après avoir poussé le cube de pierre dans le fleuve pour faire passer Bulma. Dans la grotte, dissipez la vapeur située plus au nord, puis il s'agira ensuite de sauter par-dessus un précipice sur la droite et de récupérer une unité de santé avant de quitter le secteur de l'autre côté. Après avoir franchi les rochers de gauche, vous trouverez une statuette supplémentaire. Continuez enfin jusqu'à la sortie de la caverne.

Chapitre 2 - 7 - Des intrus chez Oolon

Il s'agit ici de nettoyer le secteur de toutes les abeilles qui viendront vous attaquer. Utilisez la carte avec " start " pour bien fouiner partout et récupérer ainsi des statuettes dans trois coffres distincts. Suite à ceci, vous devrez affronter Bactérie.

Boss : Bactérie
Il est assez lent, ce qui vous laisse tout le temps d'esquiver ses attaques et de le frapper par derrière ou sur les côtés. La seule difficulté ici résidera dans le fait que la résistance de cet ennemi est considérable. Soyez donc patient et vous en viendrez finalement à bout sans problème.

Chapitre 3

Chapitre 3 - 1 - Yamcha, l'enfant du désert

Après avoir passé la première flèche, vous arriverez à un croisement. Prenez à droite, puis vous atteindrez ensuite un autre croisement du même type. Prenez à gauche, à gauche, à droite, puis à droite. Ici, sautez sur l'îlot au centre (en passant par le côté droit), occupez-vous des ennemis, puis vous pourrez récupérer une unité de Ki, avant de quitter les lieux par le nord. Une fois encore, vous aurez à franchir plusieurs croisements. Ainsi, prenez d'abord à gauche, à gauche, à droite, en bas à droite, en haut à droite, à gauche, puis en haut à droite. Eliminez les deux tricératops, les soldats qui suivront, puis vous aurez ensuite à combattre Yamcha.

Boss : Yamcha
Tournez-lui autour pour esquiver ses attaques dévastatrices, puis profitez de ses temps de repos pour placer les vôtres, comme d'habitude, par les côtés ou par derrière.

Chapitre 3 - 2 - La boule de cristal perdue

Après avoir réglé son compte à un ptéranodon, allez au nord-ouest pour trouver une unité de santé, puis empruntez la route sud pour remonter au nord et vous retrouver bloqué par un grand rocher. Utilisez la technique montrée à l'écran pour le détruire, puis quittez le secteur au nord-ouest. Avancez vers le nord, puis éliminez le hérisson avant de pousser le bloc de pierre afin que Bulma vous rejoigne. Suite à ceci, poursuivez au nord et éliminez les monstres au centre des tourbillons sablonneux par 3 coups de bâton identiques à ceux que vous utilisez pour briser les grands rochers. Vous pourrez bientôt sauvegarder, puis un serpent de sable ne tardera pas à vous poursuivre ensuite. Il vous faudra rapidement filer en sautant sur les plates-formes sur le sable vers la porte nord pour bientôt clore le chapitre.

Chapitre 3 - 3 - La boule à 4 étoiles

Dans ce chapitre, il sera malheureusement simple de vous perdre à travers ce labyrinthe. Après avoir éliminé un porc-épic, empruntez le chemin du haut en détruisant le gros rocher. Continuez d'avancer en éliminant d'autres ennemis et en longeant le mur de gauche, puis vous trouverez la flèche de sortie. Dans cette pièce, dirigez-vous vers le sud, détruisez le gros rocher, puis sautez sur les plates-formes pour remonter plus au nord et détruire un petit rocher qui vous permettra de pousser un gros bloc et de faire passer Bulma. Sortez de cette pièce par la porte à l'ouest de la carte. Après avoir vaincu le tricératops, frappez le sol fissuré avec le bâton et franchissez la porte révélée. Après un couloir en U, vous gagnerez une pièce plus vaste, où il faudra atteindre un interrupteur situé au nord-ouest (par rapport à la carte) après avoir sauté par-dessus plusieurs plates-formes. Revenez franchir la porte maintenant ouverte, puis la prochaine porte sera à ouvrir en actionnant un deuxième interrupteur au sud-est. Un troisième interrupteur sera à pousser un peu plus au nord (vous devriez l'apercevoir dans l'écran du haut) afin d'ouvrir une autre porte.

Poursuivez votre avancée, puis récupérez l'unité de santé pour Goku derrière la troisième porte ouverte. Allongez votre bâton au niveau du panneau pour le faire pivoter du côté rouge, puis franchissez la porte ainsi ouverte. Répétez l'opération pour passer les autres portes, puis une fois dans la salle suivante, allez frapper le sol fissuré au nord-est pour récupérer une unité de Ki pour Goku. Allez ensuite sur la gauche de la carte pour trouver un point de sauvegarde, puis dirigez-vous au sud pour passer une porte et continuer dans cette direction, afin de faire pivoter un panneau avec le bâton, tout en vous tenant sur le courant de sable. Bonne chance pour réussir cette manoeuvre... Suite à ceci, franchissez la porte ouverte, puis sautez à côté du panneau et de la grosse caisse. Pivotez le panneau et détruisez la caisse avant de poursuivre. Détruisez une nouvelle caisse, puis poussez le bloc de pierre sur le sable. Empruntez ensuite le chemin du bas, puis déplacez-vous de plate-forme en plate-forme en détruisant les caisses qui vous gênent, pour finalement atteindre le coin sud-ouest de la carte et actionner un bouton au sol, qui éclairera la lanterne de droite.

Retournez d'ailleurs dans la pièce où les lanternes se trouvent, puis ouvrez cette fois la porte de gauche grâce à l'interrupteur au sol. Pivotez le premier miroir, franchissez la porte, puis allez vers l'ouest. Il s'agira dans ce labyrinthe de vous déplacer en faisant pivoter les panneaux de sorte à franchir les portes rouges ou bleues. Votre objectif est d'atteindre la pièce la plus au nord-ouest de la carte pour marcher sur un interrupteur qui éclairera la deuxième lanterne, puis de sortir ensuite par la porte située à l'est du couloir nord. De retour dans la salle des lanternes, sauvegardez, puis franchissez la porte.
A droite et à gauche seront situés deux interrupteurs à actionner rapidement, sous peine de ne pas pouvoir franchir la porte d'en face. Suite à ceci, commencez par aller à droite, poussez les deux caisses latérales vers l'avant, et celle du milieu sur le côté. Brisez bientôt le sol pour pénétrer dans une pièce avec un interrupteur à presser au mur. Revenez sur vos pas, filez vers l'ouest pour franchir la porte ouverte, puis dirigez-vous au nord après avoir vaincu deux squelettes. Brisez à nouveau le sol pour actionner bientôt un autre interrupteur, puis sortez par la porte est. Une fois dehors, il ne vous reste plus qu'à mettre le cap au nord...

Chapitre 3 - 4 - Yamcha le terrible

Tout d'abord, trouvez Plume qui sera changé en cactus sur la droite, derrière les grands rochers, à côté du fauve. Dans le secteur suivant, il sera situé à droite du lac, toujours changé en cactus. Poursuivez en haut à gauche de la carte, puis détruisez quelques grands rochers pour le trouver une dernière fois parmi d'autres cactus. Après l'avoir débusqué, il s'ensuivra un nouveau combat contre Yamcha.

Boss : Yamcha
Vous devrez le battre de la même manière que lors de votre première confrontation, à la différence qu'il vous faudra rester sur le tatami pour ne pas risquer de vous faire attaquer par le serpent de sable qui tourne autour.

Chapitre 3 - 5 - Encore perdu !

Comme lors d'un chapitre précédent, vous allez devoir retrouver votre chemin dans ce labyrinthe. Regardez la carte en forme de croix en maintenant " start ", puis procédez comme suit : prenez en haut, à gauche, en bas, à gauche, en haut, puis à gauche. Récupérez ainsi le contenu du coffre (une statuette) au centre de cette zone, puis revenez en arrière. A nouveau dans le labyrinthe, prenez alors en haut, à droite, à droite, en haut, puis à droite. Récupérez cette fois l'unité de santé qui se trouve également dans un coffre au centre, puis revenez une fois encore dans l'autre sens. Cette fois-ci, dirigez-vous en haut, à gauche, en bas, à gauche, à gauche, en haut, à droite, puis en haut pour clôturer le chapitre.

Chapitre 3 - 6 - La colère de Yamcha

Voici un simple combat contre Yamcha, à vaincre de la même manière que les fois précédentes.

Chapitre 4

Chapitre 4 - 1 - La montagne de feu

Dirigez-vous sur la droite, puis utilisez votre bâton magique suite à la séquence, afin de l'allonger et de pointer sur le rocher d'en face. Ceci vous permettra d'atteindre la rive d'en face. Dans le secteur suivant, dirigez-vous également vers

la droite pour à nouveau franchir le ravin après avoir éliminé un loup, puis évitez les rochers en vous plaçant sur le côté lorsqu'ils passent. Continuez sur les plates-formes de gauche, puis vous aurez une deuxième boule à éviter plus au nord en sautant sur les petites plates-formes latérales. Une fois sur le côté droit, éliminez les lapins, dirigez-vous au sud pour récupérer une statuette dans un coffre au sud, puis remontez au nord-est pour clore le chapitre en entrant dans la grotte.

Chapitre 4 - 2 - La montagne mystérieuse

Avancez simplement le long du parcours en rejoignant la sortie au nord-est (en poussant un bloc de pierre dans la lave) et en ayant pris soin d'avoir exploré les lieux. Dans la pièce suivante, allez récupérer l'unité de Ki en empruntant le chemin de gauche, puis dirigez-vous au centre en prenant garde aux ennemis et en allongeant votre bâton pour poursuivre par la porte située au nord-est. Dans la prochaine salle, rejoignez la porte sud-est, puisque celle située au nord-est ne mènera à rien. Poussez ensuite un bloc de pierre dans la lave, puis utilisez votre bâton pour rejoindre la rive d'en face. Montez ensuite sur la partie surélevée au centre de la carte, puis redescendez vers le sud jusqu'à devoir pousser un bloc de pierre dans la lave afin de l'utiliser pour rejoindre la porte de sortie au nord-est. La prochaine et dernière salle vous permettra de sauvegarder et d'atteindre le repère de Gyumao...

Boss : Gyumao
Tournez-lui autour pour le frapper un maximum avec le bâton ou vos Kaméhas, puis prenez garde lorsqu'il s'élancera en l'air. Restez mobile pour éviter qu'il ne vous tombe dessus, mais soyez informé qu'il peut très bien atterrir sur une des autres plates-formes, accessibles en allongeant votre bâton.

Chapitre 4 - 3 - Où est Tortue Géniale ?

Boss : Chichi
Evitez son rayon laser pour ne pas vous retrouver paralysé, puis tournez autour d'elle pour ensuite la toucher comme vous en avez l'habitude.

La deuxième partie du chapitre consiste à poursuivre une mouette en évitant d'autres oiseaux et en passant si possible dans les anneaux accélérateurs. Vous pouvez même dépasser la mouette et tenter d'établir un record de vitesse si vous le sentez...

Chapitre 4 - 4 - L'onde de choc du grand maître

Commencez par effectuer un Kaméhaméha dans le grand rocher, puis, tout en vous dirigeant vers la sortie à l'ouest, ramassez l'unité de Ki sur le côté gauche, accessible après avoir détruit un autre de ces rochers. Dans le secteur suivant, vous devrez progresser en détruisant les murs à certains endroits grâce à vos Kaméhas. Lorsque vous et Bulma vous retrouverez coincés derrière une porte, il vous faudra l'ouvrir en actionnant l'interrupteur mural qui se trouve dans la salle la plus au centre et à l'est de la carte. Vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie au nord-est, après avoir envoyé un bon Kaméha dans la face du robot qui tentera de vous barrer la route. Une fois dans la prochaine salle, empruntez le passage allant vers le haut, utilisez votre bâton pour franchir le précipice, puis poursuivez jusqu'à devoir détruire un mur après vous être occupé d'un squelette. Poussez le bouton mural et allez donc rejoindre Bulma qui a pu franchir les deux portes que vous venez d'ouvrir.

Tandis que vous trouverez un coffre à l'ouest après avoir éliminé deux robots, il vous faudra rejoindre la sortie plus au nord-est tout en détruisant des grosses caisses. Dans la partie sud de la prochaine pièce se trouvent 3 coffres qu'il ne vous faut pas ouvrir, sous peine de vous faire piéger par des ennemis. Ce sera d'ailleurs le cas pour tous les autres coffres de cette salle. Empruntez plutôt directement le couloir vous menant plus au nord, pour vous rendre directement dans la salle nord-ouest (en explosant deux murs). Pressez l'interrupteur mural, puis poursuivez vers l'est en suivant Bulma. Là où elle se retrouve bloquée, vous aurez un mur à exploser sur la droite. Suite à ceci, poussez le bouton, puis poursuivez. Poussez la caisse métallique, continuez dans la pièce suivante et détruisez le mur nord. Brisez la grosse caisse, poussez l'interrupteur et franchissez la porte. Détruisez un dernier mur, puis vous n'aurez plus qu'à vous emparer de la boule de cristal dans le coffre.

Chapitre 4 - 5 - Le trésor de Guymao

Le début du chapitre est identique au précédent, à la différence que vous devez sortir par le sud dans le deuxième secteur. Ensuite, filez à droite et descendez vers le sud pour trouver un mur à exploser. Poursuivez, détruisez un nouveau mur et utilisez votre bâton pour bientôt rejoindre le trésor situé au centre de cette pièce.

Chapitre 4 - 6 - Quête pour Tortue Géniale

Boss : Krilin
Il s'agit là d'effectuer un combat contre Krilin et de remporter bien sûr la victoire pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 5

Chapitre 5 - 1 - Les carottes sont cuites

Boss : Le gang des lapins
Vous devrez vaincre deux premiers lapins gangsters armés pour en voir d'autres rappliquer. Ces derniers ne devraient vous poser aucun problème.

Chapitre 5 - 2 - Repère des lapins gangsters

Sur cette carte, descendez la première série de marches que vous trouverez sur votre chemin, puis allez récupérer une unité de Ki pour Bulma dans le coffre. Revenez sur vos pas, puis continuez vers le sud. Après le tournant, vous aurez à affronter un gros soldat avant d'avoir la possibilité de poursuivre votre avancée. Vous serez ensuite bloqué par d'énormes rochers et il faudra les détruire d'un bon Kaméhaméha. C'est après les avoir franchis que vous aurez à éliminer des taureaux pour pouvoir poursuivre. Attention à bien esquiver après avoir porté votre attaque, afin de ne pas vous retrouver étourdi par la leur. Un peu plus au nord, détruisez un autre gros rocher avec un Kaméhaméha pour dévoiler des escaliers à emprunter. Allez tout d'abord sur la droite pour en descendre d'autres et trouver une unité de santé pour Goku. Revenez sur vos pas et prenez enfin la direction nord, tout en vous chargeant des gros soldats restant sur votre route...

Chapitre 5 - 3 - Rejoindre le gang des lapins ?

Commencez par régler son compte à un taureau, puis détruisez des rochers moyens, puis un gros à l'aide du Kaméhaméha. Utilisez bientôt votre bâton pour gagner la petite zone au milieu de la carte, puis descendez plus au sud pour trouver un autre point pour le bâton. Plus au nord se trouveront quelques marches à emprunter pour trouver un coffre contenant une unité de Ki pour Goku. Retombez sur la plate-forme de gauche pour avoir à affronter 4 ou 5 fauves, puis pénétrez dans la grotte plus au nord. Après avoir appris la technique de poussée, utilisez cette dernière sur la caisse, puis vous pourrez alors franchir le précipice. Dans la salle suivante, observez la carte et rendez-vous d'abord vers la gauche de celle-ci après avoir détruit les gros rochers, pour affronter des tortues (retournez-les au préalable avec la technique de poussée). Au bout du parcours, vous atteindrez une pièce qui vous donnera une unité de Ki pour Bulma.

Revenez dans la salle principale, puis allez au bout du chemin le plus à droite pour cette fois récupérer une unité de santé pour Bulma. Allez ensuite au centre de la pièce principale, poussez la caisse, puis reprenez sur la droite pour aller cette fois à gauche au croisement et sauter sur cette même caisse. Dans la salle suivante, allez à gauche, puis sautez sur les petites plates-formes. Poussez la caisse en bois à l'aide d'une poussée, puis rejoignez-la en sautant sur la plate-forme carrée au centre de la carte. Continuez votre avancée en poussant tout ce que vous trouverez, en sachant que la porte de gauche vous mènera à un fragment de santé pour Goku. Sortez de la pièce, puis quittez la zone par la porte de droite. Vous aurez à affronter des fauves et des tortues avant de rejoindre la pièce suivante qui vous permettra de sauvegarder. Dissipez la fumée rose qui vous barrera bientôt la route, puis gagnez la plate-forme surélevée à partir de laquelle vous aurez à sauter sur un champignon rouge, puis à atteindre rapidement l'autre plate-forme de droite. Détruisez les rochers après le taureau, puis vous gagnerez le prochain secteur.

Sortez de cet endroit en poursuivant simplement vers l'est, puis de retour à l'extérieur, avancez le long de l'unique parcours en prenant garde notamment au taureau avant de détruire les rochers pour passer, puis de dissiper la fumée

avec le bâton. A partir de la première plate-forme surélevée, sautez sur les trois champignons rouges pour atteindre la suivante un peu plus loin. Après avoir passé celle-ci, vous trouverez une unité de santé au sud et la porte de sortie au nord. Montez sur la plate-forme surélevée à l'est, puis trouvez un coffre renfermant une unité de Ki à gauche grâce aux champignons rouges. Faites de même en sautant sur les champignons pour atteindre la sortie de droite. Dans ce nouveau secteur, atteignez la plate-forme surélevée la plus au sud-ouest, pour sauter sur les champignons et gagner la seconde, puis la troisième au nord-ouest. Sauvegardez avant d'affronter le T-Rex...

Boss : T-Rex
Utilisez vos poings pour le vaincre plutôt que le bâton, car vous pourrez effectuer des roulades pour vous dépêtrer de ses charges rectilignes qui ont tendance à vous attirer indéfiniment vers lui et à recevoir de surcroît des dégâts plus importants. Le reste consistera à le frapper par les côtés et par derrière, comme d'habitude.

Chapitre 5 - 4 - Vaincre Toto le lapin !

Vous voici dans le repaire de Toto le lapin. Après avoir vaincu quelques ennemis, tâchez de ne pas vous faire prendre par les piques, puis envoyez un Kaméha dans le mur sud. Actionnez un interrupteur pour ouvrir une porte dans le hall que vous venez de traverser, puis franchissez-la. Frappez le miroir rouge et bleu, revenez dans l'autre sens pour franchir la porte rouge. Tuez rapidement les 3 robots par un Kaméha, puis poursuivez par l'unique chemin. Après avoir frappé le miroir rouge et bleu se trouvant au fond à droite, sortez par le trou dans le mur, puis par la porte au nord-est. Dans la pièce carrée, prenez au nord, puis le chemin de gauche dans un premier temps. Allez entièrement à gauche pour affronter trois lapins et pouvoir poursuivre en récupérant le contenu du coffre. De retour de l'autre côté, prenez au nord pour bientôt actionner un interrupteur après avoir détruit un mur sur la gauche. Après avoir franchi la porte que vous venez d'ouvrir, vous trouverez une caisse à envoyer valser par-dessus le fossé et sur un interrupteur.

Répétez bientôt cette manoeuvre avec une deuxième caisse située de l'autre côté, puis vous ouvrirez ainsi le portail central. Faites marche arrière pour franchir cette porte tout en vous chargeant des ennemis. Dans ce nouveau secteur, vous aurez à avancer sur la droite pour bientôt atteindre un miroir après avoir détruit les pots. Celui-ci vous permet d'ouvrir la porte de gauche, vous pourrez frapper un autre miroir au centre de la pièce pour trouver un coffre au sud, contenant une unité de santé pour Bulma. De retour dans la salle précédente, prenez au nord après avoir à nouveau frappé le miroir. Vous aurez ensuite à effectuer un parcours sur des plates-formes métalliques après avoir éliminé deux robots et à frapper le miroir de droite pour progresser et atteindre finalement la sortie au nord-ouest. Rendez-vous tout à fait au nord-est de cette carte pour pousser l'interrupteur mural et emprunter la sortie située un peu plus bas à droite. Vous voici à l'extérieur. Sautez sur les champignons rouges pour gagner le nord-est, puis redescendez au sud afin d'utiliser votre bâton pour avancer jusqu'à la porte sud-ouest.

Actionnez l'interrupteur que vous atteindrez, puis rendez-vous dans la salle située au nord-ouest. Brisez le sol et pénétrez dans la pièce découverte pour actionner un interrupteur ouvrant des portes utiles un peu plus tard. Empruntez la sortie la plus au nord-ouest pour vous retrouver à nouveau à l'extérieur et vous rendre au sud-est de la carte, en utilisant les mêmes méthodes que précédemment. Une fois de retour à l'intérieur, appuyez sur l'interrupteur mural, puis rendez-vous face à cette porte centrale. Franchissez-la en prenant garde aux ennemis, puis rendez-vous dans la pièce la plus au nord-est. Brisez le mur et envoyez valser la caisse sur les piques. Poussez le bloc de pierre sur la gauche (et non devant ! Si tel était le cas, ressortez de la pièce pour recommencer), puis utilisez-le pour gagner l'autre côté et poursuivre jusqu'à une autre caisse à envoyer sur les piques. Sautez de plate-forme en plate-forme pour finalement traverser le pont au nord et sauvegarder avant l'affrontement contre Toto le lapin.

Boss : Toto le lapin
Commencez par frapper la voiture aux poings lorsqu'elle s'arrête, puis une fois que Toto en sort, ne vous faites absolument pas toucher par ce dernier, sous peine d'être transformé en carotte et de perdre aussitôt le combat. Evitez également les carottes qu'il vous lance, puis utilisez le coup de " poussée " sur les carottes plantées dans le sol pour lui en renvoyer une en pleine face. C'est à ce moment que vous pourrez lui envoyer un bon Kaméha dans les dents et recommencer l'opération une ou deux fois encore.

Chapitre 5 - 5 - Le gang des lapins

La progression sera strictement identique au chapitre 5 - 4. Aussi, reportez-vous à ce paragraphe pour parcourir le

niveau. Sachez que vous pourrez récupérer les contenus de deux coffres situés à l'extérieur, sur le côté ouest qui vous a permis d'éclairer la lanterne gauche. Une fois dehors, allez au sud et vous finirez par trouver les deux fameux coffres. Finissez ensuite simplement le parcours.

Chapitre 5 - 6 - Champignons vénéneux

Une fois encore, vous aurez à parcourir le même chemin que les deux chapitres qui précèdent. Lorsque vous aurez franchi la porte aux lanternes, filez à droite pour vous retrouver à l'extérieur. Vous trouverez un coffre en allant au sud. Continuez enfin vers l'ouest, dissipez la vapeur, puis vous trouverez un autre coffre sur la gauche. Revenez ensuite sur vos pas, prenez au sud au croisement, il vous faudra à nouveau affronter Nam, comme lors du tournoi.

Chapitre 6

Chapitre 6 - 1 - On a volé les boules de cristal

Boss : Soba
Quelques Kaméhas bien placés et des bons smashs au bâton devraient vous permettre de venir à bout de ce robot, en sachant que ses attaques consisteront à vous tirer des missiles et vous sauter dessus. Soyez donc prêt à esquiver pour lancer votre contre-attaque.

Dans la phase suivante, il s'agira de suivre simplement le robot jusqu'à l'avoir rattrapé. A vous d'éviter les obstacles et de bien emprunter un maximum d'anneaux de vitesse.

Boss : Soba et May
Combattez-les en même temps, en sachant que May lancera plutôt des rafales de balles, contrairement aux roquettes de Soba. Bon courage...

Chapitre 6 - 2 - Rattrapons les voleurs

Empruntez la sortie de droite, puis dans la prochaine pièce, il s'agira d'emprunter les flammes de la lanterne de droite pour les amener vers celle de gauche, grâce à la technique de volte (continuez de faire des spirales au stylet tout en déplaçant Goku). Faites de même pour les deux lanternes suivantes et franchissez la porte. Dans le secteur suivant, allez éclairer les deux lanternes de gauche pour ouvrir la porte. De l'autre côté de celle-ci, poussez tout d'abord les blocs sur les piques, puis revenez vous emparer des flammes pour pouvoir éclairer les deux prochaines torches en passant sur ces blocs. Une fois les portes franchies, allumez les torches situées plus au centre de la pièce, en sachant que vous devrez pousser un nouveau bloc sur des piques pour passer, comme précédemment. Allez ensuite sur la droite en sautant par-dessus le précipice se trouvant dès l'entrée de la salle, poussez un bloc situé plus bas pour boucher le trou (ne le poussez pas jusqu'au mur, sous peine de devoir recommencer à l'entrée de la pièce), puis vous pourrez revenir sur la gauche récupérer du feu pour éclairer la dernière lanterne sur la droite.

Passez la porte ainsi ouverte, puis dirigez-vous au nord pour devoir utiliser votre bâton et ouvrir une porte grâce à l'interrupteur. Revenez vers le sud pour emprunter l'ascenseur, récupérez une caisse sur la gauche et portez-la jusqu'au bouton vert au sol. Jetez-la dans le précipice, puis revenez vers Bulma pour ensuite sortir de cette pièce au nord. Dirigez-vous au nord pour tourner ensuite à gauche, affronter des ennemis et contourner le secteur pour vous retrouver face à l'interrupteur qui ouvrira la porte derrière laquelle Bulma attend. Remontez au nord pour contourner les lieux par l'ouest, prenez garde au sol qui s'effondrera par endroits et vous actionnerez finalement l'interrupteur pour ouvrir une fois encore la porte à Bulma. Poursuivez à gauche. La suite est simple, puisqu'il s'agira d'utiliser cette fois le pouvoir de l'eau pour traverser les secteurs rougeâtres en utilisant la volte. Fixez l'eau sur chaque lanterne de la carte, en sachant qu'il vous faudra pousser un bloc sur un précipice de piques au nord-ouest.

En revenant au sud, ouvrez une première porte grâce à l'interrupteur d'à côté, prenez l'ascenseur, jetez une caisse dans le précipice et redescendez voir Bulma, afin de quitter les lieux au sud-ouest. Allez maintenant sur la gauche pour récupérer l'élément de l'eau, descendez au sud et revenez vers la droite pour aller actionner un interrupteur qui déploiera un pont pour Bulma. Fixez de l'eau sur la lanterne située non loin de là, traversez le couloir incandescent, puis

rendez-vous sur la gauche pour bientôt avoir à traverser divers ponts qui vous permettront de mettre le feu sur les différentes torches. Il restera à pousser l'interrupteur pour faire passer Bulma, puis à rejoindre la sortie au sud. Commencez par prendre à gauche, puis affrontez les ennemis avant de poursuivre. Dans la prochaine pièce carrée, prenez à gauche, affrontez des ennemis, puis poussez un bouton pour faire traverser Bulma. Revenez sur vos pas et prenez alors au sud. Continuez d'avancer en éliminant d'autres ennemis, poussez finalement un interrupteur au nord, puis quittez les lieux avec Bulma pour bientôt sauvegarder et vous préparer au combat...

Boss : Soba et May
Pour les vaincre, restez bien mobile pour éviter au mieux leurs attaques, mais concentrez les vôtres sur May dans un premier temps. Bon courage pour en venir à bout. Mieux vaut être équipé d'items vous conférant par exemple une invincibilité temporaire pour l'éliminer avec plus de facilité. Une fois ceci effectué, vaincre Soba sera un jeu d'enfant.

Chapitre 6 - 3 - Le monstre de la pleine lune

Tandis que vous pourrez rejoindre le prochain secteur au sud-ouest en détruisant les murs grâce aux Kaméhass, sachez qu'une unité de Ki pour Bulma vous attend dans un coffre situé dans la pièce au nord-est de la carte. Dans le secteur suivant, récupérez la foudre comme vous savez le faire, puis amenez-la vers l'ouest pour activer la plate-forme mobile en allumant la torche.
Une fois au nord-ouest, emparez-vous de la foudre pour éclairer les deux torches plus à l'est, puis sautez sur les plates-formes mobiles pour sortir par la porte au nord-ouest. Dans la salle suivante, commencez par aller à l'ouest, éliminez tous les ennemis situés dans le secteur, puis récupérez les éclairs sur la torche au sud-ouest pour allumer les 3 autres plus au nord. Après avoir récupéré le fragment de santé pour Bulma grâce aux plates-formes mouvantes de droite, revenez sur la gauche et redescendez au sud. Poussez le bloc sur les piques, éliminez les ennemis, et remontez vous emparer du tonnerre. Allez ensuite éclairer la torche au sud-ouest, sautez sur les plates-formes mobiles, puis poussez l'autre bloc. Vous pourrez ainsi amener le tonnerre sur la torche située juste à côté et continuer d'avancer sur les plates-formes mobiles suivantes.

Electrifiez les lanternes au nord, utilisez les plaques métalliques mobiles, puis sortez par la porte située au nord-est. Dans le prochain secteur, éliminez simplement les ennemis pour atteindre la porte au nord-est. Ici, franchissez le précipice avec votre bâton, évitez les grosses boules tout en vous dirigeant au sud, pour remonter au nord et franchir la porte à l'est. Quittez le prochain secteur en abattant les ennemis et en prenant la porte au sud-est. Une fois dans la salle suivante, rendez-vous au sud-est grâce à l'eau pour pousser le bloc et redescendre emprunter le tonnerre. Une fois chargé, franchissez le bloc que vous venez de pousser pour prendre à gauche, puis encore vers l'ouest afin d'éclairer la lanterne de tonnerre. Utilisez la plate-forme mobile, poussez l'interrupteur et retournez prendre le pouvoir de l'eau à l'entrée. Dirigez-vous dans le secteur nord-ouest pour placer l'eau sur une lanterne, franchissez le secteur incandescent grâce à celle-ci, puis poussez le bloc sur les piques. Emparez-vous du tonnerre pour ensuite traverser le bloc, puis allez entièrement à l'est pour éclairer une lanterne de tonnerre. Allez au sud en vous déplaçant sur les plates-formes mobiles, puis sauvegardez et terminez le niveau en sortant par la porte de gauche.

Chapitre 6 - 4 - La métamorphose de Sangoku

Après avoir franchi le premier secteur, allez en avant et Bulma s'arrêtera à une porte. Prenez à droite pour avoir à affronter un robot géant. Après avoir eu raison de lui grâce à vos Kaméhass, quittez les lieux par la porte sud et allez au bout de la salle pour trouver un coffre. Revenez quelque peu en arrière pour continuer votre route, vous vous retrouverez une fois encore bloqué par un robot géant, mais qui sera accompagné par un de ses collègues. Une fois le combat terminé, suivez le couloir nord. Au moment de tourner à droite, effectuez un Kaméha dans le mur pour découvrir une pièce dans laquelle récupérer le contenu d'un coffre et revenir dans le couloir. Continuez au nord pour trouver deux plates-formes mobiles. Montez sur la première et préparez un Kaméhaméha.

Lorsque vous pourrez voir le robot situé sur la prochaine plate-forme, envoyez-lui votre boule d'énergie et sautez sur la plate-forme. Une fois au bout du parcours, rendez-vous au sud pour être bloqué par de nouveaux robots, puis après les avoir vaincus, prenez la porte du haut. Arrivé à un croisement, prenez au sud pour trouver un bouton à pousser afin d'ouvrir la voie à Bulma, après avoir détruit un mur. Revenez ensuite au nord pour quitter le secteur. Poursuivez votre avancée jusqu'à de nouveau faire face à des plates-formes mobiles, puis sautez sur la dernière pour atteindre l'autre côté. Envoyez le bloc sur les piques, poursuivez et rejoignez la pièce au nord. Frappez la caisse, puis sautez sur

celle-ci. Continuez au nord, jusqu'à trouver un mur à détruire. Vous trouverez un autre coffre derrière celui-ci. De retour dans le couloir, détruisez cette fois le mur sur votre gauche. Allez tout d'abord au sud pour ouvrir le chemin à Bulma, puis prenez au nord. Eliminez les robots et empruntez la porte de sortie.

Vous verrez ensuite deux murs fissurés en vous dirigeant sur la gauche. Ramassez donc les objets situés derrière chacun d'eux, puis poursuivez votre route. Tandis que Bulma ira bientôt se placer devant une porte fermée, prenez à gauche, éliminez vos ennemis, puis dirigez-vous au sud. Une fois au bout du chemin, brisez le mur sur la gauche. Emparez-vous du tonnerre pour aller l'amener vers le pilier situé derrière, après avoir contourné le coin. Des plates-formes seront ainsi activées. Après les avoir franchies, vous trouverez un nouveau coffre. Revenez au niveau de la seconde plate-forme, puis atteignez le rebord sur la droite, pour rapidement sauter sur le prochain, étant donné que cela va s'effondrer. Continuez sur les plates-formes de droite et continuez au nord une fois dans un couloir.
Vous pourrez alors ouvrir la porte pour Bulma, puis revenir au sud et continuer jusqu'à la porte de sortie. Tandis que Bulma ira encore attendre devant une porte verrouillée sur la gauche, prenez à droite, battez vos ennemis, puis continuez le long du chemin pour en rencontrer d'autres. Appuyez sur l'interrupteur une fois au bout du parcours afin de faire passer Bulma, puis sortez.

Suivez Bulma qui partira sur la droite, puis vous trouverez un point de sauvegarde au niveau de la porte fermée. Utilisez-le si besoin, puis revenez en arrière pour aller détruire le mur au sud de la pièce. Sautez par-dessus le trou, emparez-vous de l'eau, puis utilisez-la pour traverser le couloir incandescent. A l'autre bout, appuyez sur le bouton pour ouvrir un passage menant à la salle du pilier. Allez donc récupérer le tonnerre, empruntez l'autre chemin pour ensuite activer le pilier sur votre gauche. Utilisez ensuite les plates-formes que vous venez d'activer, puis dirigez-vous au nord. Vous trouverez un bloc près du pilier de feu. Poussez-le sur les piques, puis empruntez le chemin sur la gauche. Allez au nord et à droite pour trouver un autre bloc à pousser sur les piques. Empruntez le feu situé au-dessous, puis allumez les deux torches à proximité du passage suivant. Cela ouvre alors une porte qui mènera plus tard au bout du chapitre, mais avant de vous y rendre, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la voie à Bulma. Retournez au point de sauvegarde pour l'utiliser à nouveau, puis poursuivez pour bientôt affronter Pilaf...

Boss : Robot Pilaf
Pour le vaincre dans la première phase du combat, frappez le centre du robot tout en évitant d'être aspiré par le vortex au centre, puis récupérez ensuite des flammes en tourbillonnant lorsque son bras vous en enverra. Foncez à nouveau au centre, puis faites de même en vous emparant plus tard du tonnerre. Enfin, éliminez la tête en la frappant de vos plus puissantes attaques.

Chapitre 6 - 5 - Les plans de Pilaf

Le parcours sera quasiment identique au chapitre 6 - 4 et vous pouvez vous reporter à celui-ci durant votre progression. Sachez toutefois que dans la salle du point de sauvegarde, vous pourrez trouver une figurine dans un coffre situé au sud-est. Le combat contre le boss sera également identique à la dernière phase de celui du chapitre 6 - 4, où il vous faudra réduire cette grosse tête en miettes.

Chapitre 6 - 6 - Il faut arrêter Pilaf !

Lorsque vous arrivez dans la pièce en forme de croix, sachez qu'en suivant les portes indiquées par des éclairs et par des boules bleues, vous gagnerez au final une figurine au bout de chaque parcours. Pour rejoindre Pilaf et sa bande, suivez plutôt les flammes...

Boss : Lanfan
Elle dispose de trois attaques. L'une consiste à répandre une sorte de vortex de plus en plus gros, l'autre à faire tourner autour d'elle une chaîne de coeurs dangereux, puis pour la dernière, elle vous lancera directement des coeurs. Une seule solution vraiment efficace pour la battre : rester à distance et envoyer un maximum de Kaméhas. Lanfan n'est heureusement pas très résistante et vous pourrez plier l'affaire en deux minutes.

Chapitre 7

Chapitre 7 - 1 - Le prix de l'entraînement

Après vous être occupé des deux ennemis, vous aurez le choix entre 3 directions. Prenez au nord, éliminez vos ennemis et avancez en détruisant les rochers. Une fois à l'intérieur de la caverne, abattez entre autres un porc-épic assez puissant, puis suivez le chemin jusqu'à la sortie. Dans ce secteur, prenez tout d'abord au sud lorsque vous aurez le choix pour trouver un coffre, puis revenez au nord pour poursuivre. Après avoir détruit les rochers bloquant la route, tracez votre chemin à travers les ennemis et rejoignez la prochaine porte. Prenez au nord en traversant le pont, puis prenez les escaliers pour vous retrouver sur une plate-forme où vous attendent quelques ennemis. Après les avoir vaincus, redescendez par les autres escaliers, puis empruntez-en d'autres. Continuez jusqu'en haut de la falaise, récupérez le contenu d'un autre coffre, puis quittez les lieux par l'est. De retour à l'extérieur, prenez au sud pour bientôt sauter par-dessus un précipice, remonter des escaliers au nord et sauter sur un champignon. Une fois sur la plate-forme de droite, brisez les rochers et sortez à droite. Allez maintenant au nord, puis sautez par-dessus le précipice à gauche. Empruntez les champignons pour trouver un point de sauvegarde au nord, puis poursuivre pour entamer un combat. Il s'agira d'affronter une femme, que vous pourrez vaincre facilement grâce à quelques Kaméhas.

Chapitre 7 - 2 - Une fille mystérieuse

Occupez-vous des deux gardes qui ne cessent de tirer sur Lunch avant que celle-ci ne succombe... La tâche pourra s'avérer ardue tant son énergie pourra chuter rapidement sous les assauts ennemis. Utilisez de préférence votre bâton pour les frapper avec la technique d'écrasement, mais oubliez les Kaméhas ici, étant donné la mobilité incessante des soldats.

Chapitre 7 - 3 - Les premiers tests

Vous n'aurez que deux secteurs à parcourir dans la nature en affrontant quelques ennemis et en détruisant les rochers, avant de rejoindre Krilin et de l'affronter.

Boss : Krilin
Battez-le simplement avec vos techniques habituelles. Vous ne devriez avoir aucun mal à y parvenir, du moment que vous serez capable d'éviter ses assauts assez prévisibles.

Chapitre 7 - 4 - Entraînement intensif

Il s'agit ici de livrer les caisses de lait devant les maisons indiquées au préalable par Tortue Géniale. Le " hic " sera que Lunch vous attend sur votre route pour vous plomber tandis que vous avancez lentement vers votre but. Passez à côté de la rafale de balles et tout ira bien. Après avoir livré le dernier pack, une cinématique se déclenchera et vous aurez affaire à un crabe géant.

Boss : Crabe géant
Il vous faudra d'abord le retourner de la même manière que vous le faites pour les tortues, avec la technique d'écrasement. Profitez de l'occasion pour le frapper autant que vous le pouvez, puis répétez l'opération jusqu'à l'avoir battu. Tortue Géniale vous apprendra ensuite une nouvelle technique avant que ne se clôture le chapitre.

Chapitre 7 - 5 - La requête de Tortue Géniale

Voici une course en nuage magique classique durant laquelle il ne faudra pas vous laisser distancer par Bulma, quitte à la dépasser. Evitez tous les obstacles au mieux et passez à travers un maximum d'anneaux.

Chapitre 7 - 6 - Combat contre Tortue Géniale

Vous aurez simplement à vaincre Tortue Géniale de la même manière que lors du tournoi, à la seule différence que vous pourrez utiliser vos items.

Chapitre 8

Chapitre 8 - 1 - Le grand championnat

Ce premier adversaire sera facile à vaincre, du moment que vous lui tournerez autour et que vous le frapperez après avoir évité son pauvre combo à 3 coups (attention toutefois car ses coups étourdissent).

Chapitre 8 - 2 - Que le meilleur gagne !

Dans ce combat, Guilan se montrera bien plus offensif que votre premier adversaire. Evitez ses violents coups de poings, tout en prenant garde à ne pas rester trop derrière lui sous peine de recevoir un coup de queue. Attention à ses assauts aériens qui risquent fort de vous faire tomber du ring. Tâchez de rester près des murs droits et attendez le moment opportun pour placer quelques Kaméhas et le vaincre par la même occasion.

Chapitre 8 - 3 - Les demi-finales

Nam vous sautera constamment dessus de plusieurs manières et vous attaquera rapidement. Comme d'habitude, esquivez (vous verrez notamment durant certains sauts une croix qui s'affichera brièvement : ne restez pas sur celle-ci !), puis frappez au mieux.

Chapitre 8 - 4 - Le combat final

Au début du combat, Jacky utilisera des combos pieds/poings, une tornade et des Kaméhas. Continuez de le toucher même si ses techniques s'affinent davantage, puis lorsqu'il commencera à vous envoyer des décharges électriques paralysantes, vous saurez que vous entamerez la fin du duel. Esquivez au maximum ses attaques, puis envoyez un maximum de coups de poings en faisant glisser le stylet de manière rectiligne sur l'écran. Persévérez ! Vous verrez que vous viendrez à bout de cet ennemi avec cette technique et ses attaques finiront par ne plus avoir aucun secret pour vous.

Après votre victoire et la séquence finale, sachez que vous aurez débloqué tous les niveaux spéciaux du jeu, hormis les chapitres 1-7 et 7-6 (ces chapitres apparaîtront une fois que vous aurez terminé tous les autres).

Chapitre 8 - 5 - En quête de force (Yamcha)

Voici un combat contre Yamcha, que vous connaissez bien maintenant. Frappez, esquivez, rien de bien original, si ce n'est que les items seront inutilisables ici.

Chapitre 8 - 6 - En quête de force (Krilin)

Tant que vous prenez garde à son attaque tournoyante, tout ira bien. Items inutilisables.

Chapitre 8 - 7 - En quête de force (Bactérie)

Un combat identique à votre première rencontre, simplissime en somme, mais prenez garde à ses coups puissants si toutefois il parvenait à vous toucher. Items inutilisables.

Chapitre 8 - 8 - En quête de force (Lanfan)

Battez-la en utilisant la même stratégie que lors du chapitre 6-6. Items inutilisables.

Chapitre 8 - 9 - En quête de force (Nam)

Il sera battable de la même manière que lors du tournoi. Items inutilisables.

Chapitre 8 - 10 - En quête de force (Guilan)

Tout comme lors de votre rencontre au tournoi, prenez garde à ses assauts et sa queue, et battez-le de la même façon.

Items inutilisables.

Dragon Ball : Origins 2

© Namco Bandai / Game Republic 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Terminez tous les niveaux du jeu (y compris les stages bonus) pour débloquer le Sound Test dans le menu.

MODE THEATER

Complétez entièrement la page des statues (figurines) et des dioramas pour débloquer le mode Theater dans le menu Bonus.

Dragon Ball Kai : Ultimate Butouden

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS (CODES)

Bardock

A l'écran titre, faites : **Haut, X, Bas, B, Gauche, L, Droite, R**. Un son confirmera la validité du code.

Broly

A l'écran titre, faites : **Haut, X, Bas, B, L, Y, R, A**. Un son confirmera la validité du code.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Personnages débloqués	Episodes à terminer
Dodoria	Episode 2-1
Zarbon	Episode 2-2
Gudo	Episode 2-3
Recoome	Episode 2-4
Barta	Episode 2-5
Ginyu, Jeice	Episode 3-2
Goku SSJ, Freeza	Episode 3-5
King Kai	Episode 3A-2
Trunks (ado), Mecha Freeza	Episode 4-1
Trunks SSJ (ado)	Episode 4-2
Dr. Gero	Episode 4-3
Vegeta SSJ, C-18	Episode 4-4
C-17	Episode 4-5
Gohan (ado), Gohan SSJ (ado)	Episode 5-1
C-16	Episode 5-4
Cell, Gohan SSJ2 (ado)	Episode 5-5
Gohan (adulte), Videl	Episode 6-1
Gohan SSJ (adulte), Goten SSJ, Trunks SSJ (enfant)	Episode 6-2
Goten, Trunks (enfant)	Episode 6-3
Goku SSJ2. Majin Vegeta	Episode 6-4
Majin Buu	Episode 6-5
Goku SSJ3	Episode 7-1
Gotenks SSJ3	Episode 7-2
Vegeto, Super Buu	Episode 7-3
Vegeta SSJ2, Buu (petit)	Episode 7-5
Gogeta	Episode 7A-3
Bardock	Episode 8-1
Broly	Episode 8-4

Dragon Ball Z : Attack of the Saiyans

© Namco Bandai / Monolith Soft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER COMBOS

Les Super Combos sont réalisables lorsqu'au moins deux personnages sont en mode Furie.

Combos doubles

Attaque du bélier

N'importe quel combo de poings avec les 2 personnages.

Kikoha enchainé

N'importe quel combo de poings avec 1 personnage + une attaque de Ki avec le second.

Attaque saiyenne

Kamehameha (Goku) + Enchaînement (Gohan)

Onde de fusion démoniaque

Super Vague explosive (Piccolo) + Combo vague déferlante (Goku)

Canon démoniaque

Assaut démoniaque (Piccolo) + Masenko (Gohan)

Rayon céleste

Morsure du soleil (Krillin) + Morsure du soleil (Tenshinhan)

Attaque de la grue

Technique du loup (Yamcha) + Kikoho (Tenshinhan)

Rayon d'énergie sismique

Vague ondulante (Krillin) + Barrage d'énergie (Gohan)

Disque d'esprit

Soukidan (Yamcha) + Kienzan (Krillin)

Siège de cour

Attaque multiforme (Tenshinhan) + Grenade infernale (Piccolo)

Combos triples

Hyper enchaînement

N'importe quel combo de poings avec les 3 personnages.

Hyper rafale

N'importe quel combo de poings avec 2 personnages + une attaque de Ki avec le troisième.

Fièvre Kamehame

Kamehameha (Krillin) + Kamehameha (Yamcha) + Kamehameha (Goku)

Frappe terrienne

Attaque de fureur (Tenshinhan) + Ouragan du loup (Yamcha) + Attaques multiples (Krillin)

Impact de météore

Enchaînement explosif (Gohan) + Combinaison météore (Goku) + Makankosappo (Piccolo)

Energie platonique

Kienzan (Krillin) + Kamehameha (Goku) + Force miraculeuse (Gohan)

Technique Grue-loup-démon

Morsure ultime du soleil (Tenshinhan) + Super Sokidan (Yamcha) + Super vague explosive (Piccolo)

BOSS OPTIONNEL

Durant le dernier chapitre du jeu, juste avant d'affronter Vegeta, vous pouvez revenir sur la carte pour partir à la recherche des 7 boules du dragon. Une fois réunies, demandez au dragon d'exaucer le dernier voeu qu'il vous propose (affronter un puissant ennemi) et rendez-vous dans la zone où se trouve la maison de Chichi. Traversez le pont à l'ouest, puis empruntez le chemin au nord-est pour atteindre un endroit où les rencontres aléatoires sont ultra fréquentes et difficiles. C'est là que se trouve un rocher en forme de dragon devant lequel un téléporteur vous permet d'affronter Broly, le boss optionnel du jeu.

LES VOEUX DU DRAGON

Lorsque vous avez réuni les 7 boules de cristal, vous avez la possibilité de formuler l'un des voeux suivants. Les voeux 4, 5 et 6 ne peuvent être exaucés qu'une seule fois.

1. + 30 000 XP par personnage
2. + 5 000 AP par personnage
3. + 100 000 zenis

4. Permis d'investigation pour la ville est
5. Obtenir l'objet ultime (gain d'XP en marchant)
6. Affronter Broly

ZONE SECRÈTE

Lorsque vous avez la possibilité de réunir les 7 boules du dragon, demandez à Shenron d'exaucer l'avant-dernier souhait pour débloquer une nouvelle zone à explorer. Elle se situe dans les ruines de la cité est, tout à fait à gauche, là où le garde ne voulait pas vous laisser passer sans le permis. Vous pourrez y récupérer de nouveaux objets et affronter les ennemis les plus puissants.

EXPÉRIENCE FACILE

Lorsque vous avez la possibilité de réunir les 7 boules du dragon, demandez à Shenron de vous donner le plus précieux objet. Vous recevrez une capsule que vous pourrez activer pour gagner de l'expérience simplement en marchant dans les niveaux.

TECHNIQUE SECRÈTE DE KRILLIN

Vers la fin du jeu, après que Goku ait obtenu ses deux techniques Sparking (Kaïoken et Genkidama), il vous manquera toujours une technique Sparking pour Krillin. Appuyez plusieurs fois sur X pour choisir Krillin comme leader à l'écran, et rendez-vous à la tour de maître Karin pour discuter avec Yajirobe. Vous obtiendrez alors la toute dernière technique de Krillin.

RETROUVER YAMCHA, PICCOLO ET TENSHINHAN

A la fin du jeu, avant d'aller affronter Vegeta, vous avez la possibilité de revenir sur la carte et de récupérer Yamcha, Piccolo et Tenshinhan. Pour cela, rendez-vous chez la voyante Baba et demandez-lui de les ramener à la vie un par par un.

REVENIR AU PARADIS

A la fin du jeu, avant d'aller affronter Vegeta, vous avez la possibilité de revenir sur la carte du monde. Rendez-vous chez la voyante Baba et parlez au fantôme rose qui est à côté d'elle. Il vous autorisera à retourner dans l'autre monde.

Dragon Ball Z : Goku Densetsu

© Atari / Namco Bandai 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE HISTOIRE DE VEGETA

Eliminez Vegeta lorsqu'il attaque la Terre avec Nappa.

Dragon Ball Z : Supersonic Warriors 2

© Atari / Bandai 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Babidi
Passez le niveau de Vegeta "Evil Discovered".

Bardock (SP)
Terminez les 2 niveaux de Bardock dans l'histoire de Goku.

Broly
Passez le niveau "Un dieu de destruction venant" où vous combattez Broly dans l'histoire de Goku.

Bou (bon)
Passez le niveau de Gotrunks "Le mauvais Bou apparaît".

C16 et C17
Passez le niveau de C18 "Dix ans plus tôt".

C18
Passez le niveau de Krilin "Differences in Experience".

Cell (Complete)
Passez le niveau de Cell "Complete Body : Successful!".

Cell (2ème forme)
Passez le niveau du Dr. Gero "Forme parfaite".

Cell Junior
Passez le niveau de Cell (2ème forme) "Cell Junior.".

Cooler
Passez le niveau de Frieza "Sang contre sang".

Dabra
Terminer la mission "La porte de l'au-delà" avec Bou (bon).

Dende
Passez le niveau de Piccolo "Cooler Armored Squad".

Dr. Gero
Passez le niveau de Gohan "Ambition".

Frieza
Passez le niveau de Goku "Enraged Warriors".

Ginyu
Passez le niveau de Vegeta "Battle of Namek".

Gohan (ado)
Passez le niveau de Kid Gohan "Golden Warrior".

Goku (Super Saiyan)
Passez le niveau de Goku "Showdown : Core/Cooler".

M.Satan
Battre Gotrunks avec un perfect dans la mission "Un ami" de Bou (bon).

Majin Vegeta
Placez SSJ Vegeta et Babidi dans la même équipe.

Mecha Frieza
Passez le niveau de Frieza "Time in the Other World".

Mecha Frieza (DP3)
Passez le dernier niveau de l'histoire de Frieza

Metal Cooler
Passez le niveau de Cooler "Big Gette Star".

Shenron
Passez le niveau de Ginyu "Léthale efficacité".

Super Buu
Passez le niveau de Buu "Best Friend".

Super Saiyan 2 Gohan (DP6)
Passez le dernier niveau de l'histoire de Gohan.

Super Saiyan 3 Gotrunks (DP7)
Passez le dernier niveau de l'histoire de Gotrunks.

Tenshinhan et Yamcha
Passez le niveau de Krilin Le retour du commando.

Trunks (Super Saiyan)
Passez le niveau de Trunks "Time Machine".

Vegeta (maléfique)
Obtenez les 3 rangs en Maximum Mode.

Vegeta (Super Saiyan)
Passez le niveau de Vegeta "Vegeta vs C18".

Zarbon et Dodoria
Passez le niveau de Frieza "Frieza Irritation".

TOUS LES MODES

`Maximum Mode`	Terminez une fois le mode Combat Z dans n'importe quel niveau de difficulté.
`Maximum Mode (Hard)`	Terminez le Maximum Mode (Novice)
`Maximum Mode (Mania)`	Terminez le Maximum Mode (Hard)

DRAGON POWER INFINI

Terminez tous les modes.

MISSIONS SECONDAIRES À DÉBLOQUER DANS LE MODE HISTOIRE

Goku

Un dieu de destruction venant
Finir par un Ultimate KO "Kaioken niveau 20" contre le Dr Gero dans la mission Kaioken X20. Finir cette nouvelle mission pour débloquer Broly.
Retrouvailles funestes
Tuer Cell sans utiliser Gohan dans la mission Le tournoi de Cell commence !
Le mur
Terminer la mission Retrouvailles funestes. Permet de débloquer Bardock.
Fusion ! Deux pères
Eliminez Vegeta après Bou, et terminez le combat avec l'Ultimate KO de Goku dans la mission Fatal combat.

Gohan

Le mentor
Battez Bou avec Piccolo dans la mission Le Piège.
Combat décisif
Terminer la mission Le mentor.

Krilin

Le retour du commando
Battre C-18 avant la fin du chrono (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options).
Combat solitaire
Battre C-18 avant la fin du chrono (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options).
Les guerriers terriens
Terminer la mission Le retour du commando. Débloque Thenshinhan & Yamcha.
Les évadés de l'espoir
Terminer la mission Combat solitaire.

Piccolo

L'incident divin
Eliminer le Dr.Gero avec Gohan dans la mission Les cyborgs.
Les manigances de Cell

Battre C-18 par time-up dans la mission Piccolo contre C-18.
Cooler et Cell
Terminer la mission Les manigances de Cell.
Les mercenaires
Terminer la mission Cooler et Cell.
Forme parfaite
Terminer la mission Les mercenaires.

Vegeta

Vegeta contre Trunks
Battre C-18 en faisant un perfect dans la mission Vegeta contre C-18.
Futur alternatif
Terminer la mission Vegeta contre Trunks.
Vegeta échoue
Battre Cell avec un Ultimate KO dans la mission Super Vegeta (foncer vers lui puis A+X au corps-à-corps).
Victoire
Terminer la mission Vegeta échoue.

Trunks

Le combattant solitaire
Terminer la mission La machine à voyager dans le temps avant que le chrono n'atteigne 1600 (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options).
Trunks et Gohan
Battre Vegeta avant que le chrono n'atteigne 1600 (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options) dans la mission Cell sauvé par Vegeta.
Les adieux à C-18
Terminer la mission Trunks et Gohan.

Gotrunks

Gotrunks contre Vegeta
Battre Bou avant que le chrono n'atteigne 1600 (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options) dans la mission Bou fait son cinéma.
Le mauvais Bou apparaît
Terminer la mission Gotrunks contre Vegeta. Terminer cette nouvelle mission pour débloquer Bou (bon).
Voyage dans l'espace
Battre Bou avant que le chrono n'atteigne 1600 (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options) dans la mission Bou maigre fait son cinéma.
V comme victoire
Terminer la mission Voyage dans l'espace.

Ginue

Se diriger à la Terre
Battre Goku par time-up dans la mission Le commando Ginue en danger.
Ginue contre les cyborgs
Terminer la mission Se diriger à la Terre.
Grosse crise
Terminer la mission Ginue contre les cyborgs.
Combat rapproché
Terminer la mission Grosse crise.
Où est l'ultime boule de cristal
Terminer la mission Combat rapproché.

Ca fait mal Shenron
Terminer la mission Où est l'ultime boule de cristal.
Léthale efficacité
Terminer la mission Ca fait mal Shenron. Débloque Shenron.

Freezer

Le complot
Battre Gohan et Krilin seulement après que le chrono soit tombé en dessous de 1000 dans la mission Sortie en beauté.
Sang contre sang
Terminer la mission Le complot. Débloque Cooler
Retour sur Terre
Battre Trunks en faisant un perfect dans la mission A la Terre.
Immortalité
Terminer la mission Retour sur Terre.

Dr. Gero

La chute de Vegeta
Battre Piccolo avant Gohan dans la mission Aborption d'énergie.
Dominator
Terminer la mission La chute de Vegeta.
Trunks enragé
Terminer la mission Dominator.
Forme parfaite
Terminer la mission Trunks enragé.
Cell éradiqué
Terminer la mission Forme parfaite. Débloque Cell 2ème forme.

C-18

Déception
Battre Vegeta et Trunks uniquement quand le chrono est en dessous de 800 dans la mission Les arènes.
Dix ans plus tôt
Terminer la mission Déception.
C-16 s'agite
Terminer la mission Dix ans plus tôt. Débloque C-17/C-16.

Cell

Cell Junior
Battre Trunks avant Vegeta dans la mission La forme parfaite. Débloque Cell Junior.
L'ultime tournoi
Battre Trunks avant Vegeta dans la mission La forme parfaite.
Final contre Final
Battre Vegeta avant Trunks dans la mission La forme parfaite.
Le guerrier qui a surpassé Goku
Battre Goku avec un perfect dans la mission L'ultime tournoi.
La fin du tournoi
Terminer la mission Le guerrier qui a surpassé Goku.
Le plus fort de l'univers
Battre Goku avec un Ultimate KO dans la mission L'ultime tournoi.
Le mal contre le mal
Terminer la mission Le plus fort de l'univers.

Bou

Félicité
Battre Gotrunks avec un perfect dans la mission Un ami. Débloque M. Satan.
La porte de l'au-delà
Battre Gotrunks avant Piccolo dans la mission Bou maigre.
Les héros de l'au-delà
Terminer la mission La porte de l'au-delà. Débloque Dabra.
Tu ne peux pas gagner
Faire un Ultimate K.O dans la mission Bou maigre.

Cooler

Les derniers instants de Sangohan
Battre Goku avant que la vie tourne au rouge dans la mission Sangoku contre Cooler.
Trunks contre-attaque
Terminer la mission Les derniers instants de Sangohan.
La trahison de Freezer
Terminer la mission Trunks contre-attaque.
Etoile du grand Guédestère
Battre Goku après que la vie soit dans le rouge dans la mission Sangoku contre Cooler.
La fin de Metal Cooler
Laisser Piccolo détruire deux Metal Cooler avant de le battre.

Broly

Broly se déchaîne
Faire un Ultimate KO dans la mission La nouvelle planète Vegeta.
Face à Face ! Broly contre Sangoku
Terminer la mission Broly se déchaîne.
Le retour de Broly
Terminer la mission Face à Face ! Broly contre Sangoku.
La fin de Broly
Terminer la mission Le retour de Broly.
Un nouveau départ
Battre Goku et Vegeta avant que le chrono n'atteigne 1500 dans la mission Face à face ! Broly contre Sangoku (paramétrer les dégâts sur 3 dans les options).
Broly et M.Satan
Terminer la mission Un nouveau départ.
Le réveil de Broly
Terminer la mission Broly et M.Satan.

NEKO MAJIN Z (VERSION JAP)

Ce personnage, tiré d'un manga parodique et présent uniquement dans la version japonaise du jeu, peut être débloqué en tant que personnage de soutien supplémentaire. Pour l'obtenir, vous devez terminer le mode Z Battle au moins une fois et faire au moins 60 combats en mode Maximum (Novice, Hard et Mania). Ensuite, allez sur l'écran du choix du mode et faites : Haut, X, Bas, Y, L, R, L, R et Start. Vous n'avez plus qu'à maintenir R et appuyer sur A lorsque vous choisissez votre personnage de soutien.

ATTAQUES SECRÈTES EN TRIO

Placez **Vegeta, Piccolo et Goku** dans la même équipe pour les voir exécuter une attaque combinée spectaculaire. Vous pouvez faire la même chose avec **Cell (forme parfaite) + Super Buu + Frieza**, ou encore **Trunks (Super Saiyan) + Vegeta (Super Saiyan) + Gotenks (Super Saiyan 3)**, ou encore **Goku + Gohan (Super Saiyan 2) + Bardock**.

Dragon Booster

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Choisissez Password dans le menu principal et entrez l'un des codes suivants :

Etre riche
8, 9, 7, 10, 5, 13

Obtenir la Blue Energy Bolt Gear
9, 2, 13, 8, 1, 12

Draculim Bars remplacés par des sushis
7, 8, 13, 12, 10, 10

Débloquer Dragon Booster et Legendary Beau
12, 6, 12, 10, 13, 3

Duel Dragon-Human contre Reepyr
1, 9, 3, 6, 5, 2

Obtenir la Green Charging Gear
5, 12, 13, 5, 8, 11

Débloquer Shadow Booster et Shadow Dragon
2, 5, 4, 11, 6, 2

La jauge de sprint ne peut pas être rechargée
1, 7, 5, 3, 2, 11

Dommages suplémnetaires des obstacles et des adversaires
11, 11, 11, 11, 11, 11

Jauge de sprint illimitée
9, 13, 6, 5, 5, 12

Dragon Quest : L'Epopée des Elus

© Square Enix / Arte Piazza 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAPITRE 6

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie pour avoir accès à ce chapitre inédit.

2000 PIÈCES POUR LE CASINO

Au chapitre 5, pénétrez dans le tunnel entre Branca et Endor, et sortez par les escaliers à l'autre bout. En faisant des allers-retours entre le tunnel et l'escalier, vous finirez par gagner 2000 pièces utilisables dans le casino.

FINS DE CHAPITRES

L'aventure est découpée en plusieurs chapitres plus ou moins longs, à l'issue desquels vous changez généralement de personnages. Pour éviter de perdre tout votre argent au passage, pensez à dépenser jusqu'au dernier denier avant de passer au chapitre suivant, car les objets eux vous seront rendus lorsque vous retrouverez vos anciens personnages.

LES MÉDAILLES

Comme dans tout Dragon Quest, il existe une île sur laquelle se trouve un roi qui collectionne les médailles. Son château est situé au nord-est du monde et vous devez posséder le bateau pour vous y rendre. Vous pouvez trouver 70 médailles au cours de l'aventure, sachant que certaines d'entre elles sont temporaires (si vous ne les trouvez pas assez vite elles seront définitivement perdues). On peut en obtenir 17 en repeuplant le village des immigrants. Les récompenses que vous pouvez obtenir auprès du roi sont les suivantes :

15 médailles	Force Ring
20 médailles	Safeguard Ruby
25 médailles	Magical Skirt
30 médailles	Staff of Divine Punishment
34 médailles	Megazaru Bracelet
38 médailles	Marvel Sword
43 médailles	Hat of Happiness
47 médailles	Bangle of Greatness
52 médailles	Astray Metal Shield
60 médailles	Whip of Gringam

CHANGER LA MUSIQUE DE LA MAP

Au chapitre 5, après avoir trouvé les 7 élus, vous pouvez modifier la musique de la carte du monde. Pour cela, changez les positions pour remplacer le leader de votre groupe par un autre personnage afin de choisir votre nouveau thème musical. Si vous voulez revenir au thème initial, vous devrez placer le héros en tant que leader.

300 000 PIÈCES DE CASINO

Complétez le bestiaire dans son intégralité pour recevoir 300 000 pièces utilisables dans le casino d'Endoll. Si vous avez développé le village des immigrants de manière à obtenir le deuxième casino, vous pourrez acheter le meilleur casque pour 100 000 pièces et l'anneau Gospel pour 250 000 pièces de casino. Cet anneau annule les rencontres aléatoires.

BOSS DE FIN

L'ultime affrontement oppose normalement 4 membres de votre équipe au boss de fin, mais il existe un moyen de doubler vos effectifs. Pour cela, au moment où vous revenez sur la map en sortant du palais, et juste avant d'entrer dans le repaire du boss, utilisez la corne de Baron pour appeler la caravane. Pendant le combat, vous pourrez maintenant intervertir vos personnages à n'importe quel tour.

JOUER AVEC PISARO

Pour débloquer cet ultime personnage, vous devez d'abord avoir terminé le jeu et battu le boss de fin du 5ème chapitre pour ouvrir le 6ème chapitre. Ensuite, passez la nuit à l'auberge d'Imuru pour assister à une scène avec Pisaro. La suite n'est possible que si vous parvenez à battre le boss du donjon optionnel (Eagler & Chickler). Revenez alors à l'arbre sacré à l'aide de la montgolfière pour trouver une fleur qui aura poussé à l'endroit où se trouvait l'épée que vous étiez venu chercher. Apportez la fleur à Rosary Hill et utilisez-la devant la tombe du milieu pour ressusciter Rosary. En sa compagnie, revenez dans le dernier donjon où vous aviez battu Necrosaro (le boss de fin) afin d'assister à une scène à l'issue de laquelle Pisaro rejoindra votre groupe en tant que personnage jouable.

LE VILLAGE DES IMMIGRANTS

A partir du chapitre 5, après avoir obtenu la Magic Key, revenez au village du désert pour discuter avec Hoffman qui souhaite peupler son village. Il vous aiguille vers un homme que vous devez rencontrer à Kohmiz, dans l'église. Ceci fait, revenez voir Hoffman pour qu'il aille s'installer dans une petite maison située juste à côté du village du désert, sur la map. A présent, vous avez la possibilité de recruter des habitants en demandant à certain NPC de venir vous rejoindre. La capacité maximale du village est de 38 habitants, mais vous pouvez en faire partir dès que vous en avez au moins 11. Au fur et à mesure que la ville s'agrandira, elle prendra 7 formes différentes, mais l'allure de votre cité dépend de la nature des NPC que vous avez enrôlés.

Liste des formes finales possibles (nécessite au moins 35 habitants au total)

Ladies Town
Au moins 30 femmes (nonnes, bunny girls, danseuses, princesses, villageoises, petites filles, servantes, habitantes du royaume du ciel...)

Grand Slum
Au moins 19 marginaux (prisonniers, bunny girls, danseuses, marins...)

Premium Bazaar
Au moins 16 marchands ou marchands itinérants.

Big Cathedral
Au moins 17 prêtres et nonnes.

Great Farm
Au moins 7 fermiers et 9 animaux.

Royal Castle
Au moins 3 rois + 2 rois (ou 4 princesses) (ou 8 soldats)
Au moins 3 rois + 1 roi + 3 princesses

Mystery Tower
Au moins 30 habitants parmi les suivants : peuple du ciel, elfes, renards, loups et monstres divers.

ULTIME BOSS DU JEU

Pour affronter le vrai boss de fin, retournez dans le Palais des démons, dans la salle du trône, après avoir terminé le jeu. Le level conseillé pour le battre est le niveau 55.

Dragon Quest Heroes : Rocket Slime

© Square Enix / TOSE

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX TANKS

Ces codes sont à effectuer lorsque vous vous trouvez dans l'église.

Mode Challenge

Tank Slime femelle
Y, R, R, Haut, L, L, Y, Bas, Bas, Bas, Y, Select.

Tank Slime armure
Y, L, L, Y, R, R, Y, Haut, Bas, Select.

Multi-cartouches

Nemesis
Y, R, R, Haut, L, L, Y, Bas, Bas, Bas, Y, Select.

Nightro
Y, L, L, Y, R, R, Y, Haut, Bas, Select.

DÉBLOQUER GIGGLES

Pour obtenir ce tank destiné au multijoueur, sauvez Meggan puis rendez-vous dans la maison au nord-ouest dans la partie centrale de la ville pour rencontrer Giggles et lui parler.

Dragon Quest IX : Les Sentinelles du Firmament

© Square Enix / Level-5 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DES MINI MÉDAILLES

Clef de voleur	4 mini médailles
Foulard d'Hermès	8 mini médailles
Costume de lapin	13 mini médailles
Marinière	18 mini médailles
Collants transparents	25 mini médailles
Epée miracle	32 mini médailles
Armure sacrée	40 mini médailles
Brassard de météore	50 mini médailles
Heaume rouillé	62 mini médailles
Robe du Dragon	80 mini médailles

Une fois la Robe du Dragon obtenue, vous pourrez obtenir des objets rares en redonnant au capitaine Amédaï des mini-médailles supplémentaires. Voici les récompenses :

Bague de prière	3 mini-médailles
Elixir elfique	5 mini-médailles
Cendres sacrées	8 mini-médailles
Réinitialithe	10 mini-médailles
Orichalque	15 mini-médailles
Bottes Pixie	20 mini-médailles

GAIN D'XP (QUARANTOMBE)

Vous pouvez gagner beaucoup d'expérience assez tôt dans le jeu en allant à Quarantombe, au nord-ouest de Bacilli. Traversez la première salle et arrêtez-vous juste avant la stèle. De là, vous pourrez voir les ennemis apparaître sans qu'ils vous attaquent. Ces derniers se renouvellent d'ailleurs très vite dans cette zone, ce qui vous permet de voir fréquemment des Gluants de métal. S'ils n'apparaissent pas tout de suite, ressortez et revenez vous placer près de la stèle jusqu'à en trouver un. Lorsque le Gluant de métal apparaît, attendez qu'il parte dans une direction puis rattrapez-le, autrement il vous verra et prendra la fuite. Pour le tuer, utilisez la compétence Lame de métal avec vos personnages qui possèdent cette compétence à l'épée. Vous empocherez 4096 points d'XP au total.

GAIN D'XP (TANIÈRE DES TYRANS)

Rendez-vous dans la Tanière des tyrans, au nord-est de Finefleur, et faites des allers-retours dans la zone N-1 (entre N1 et N-2). Vous y trouverez des Métaggluantins que vous pourrez tuer facilement à l'aide de la compétence Lame de métal. Vous empocherez 12 288 points d'XP au total pour chaque Métaggluantin vaincu.

DUPLIQUER LES OBJETS

Lorsque vous jouez en Wi-Fi avec un ami, donnez-lui tous les objets que vous pouvez puis éteignez votre console sans quitter son monde. Comme vous n'avez pas sauvegardé, vous conserverez tous les objets que vous lui avez donnés.

GAIN D'XP (GROTTE DE SAGITTA)

Rendez-vous à la grotte de Sagitta, à l'étage N3. Vous trouverez des Gluants de mercure qui vous feront gagner 40 200 points d'expérience par combat. Utilisez l'aptitude Lame de métal pour les tuer plus facilement avec vos personnages qui disposent d'une épée.

RÉCOMPENSES DE FIN DE PARTIE

Après avoir battu le boss final du jeu, rendez-vous dans les boutiques d'Ablithia pour y trouver de nouveaux équipements à acheter.

GAIN D'XP (COLLINE DES GLUANTS)

Au nord de Cherubelle, se trouve une colline accessible uniquement depuis l'Orion Express. En atterrissant là-bas, vous aurez accès à une nouvelle quête dans une grotte et pourrez rencontrer toute la famille des Gluants : Gluants, Gluantes, Medigluants, Roi Gluant, Gluants de métal et Gluants de mercure. Vous monterez de niveau très rapidement en éliminant les Gluants de mercure.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la première scène cinématique et la discussion, vous entamez un premier combat contre un Gluant. Lisez les instructions qui s'affichent pour attaquer puis abattez les ennemis et complétez la discussion qui suit.

Après la séquence, partez au sud et montez l'un des escaliers. Prenez les autres marches au nord, avancez vers le commandant Apodis et discutez avec lui.

Après la discussion, partez au sud de la pièce, ignorez les marches que vous avez prises et prenez la porte, plus loin. Une fois dehors, montez plusieurs escaliers jusqu'à ce qu'un garde vous bloque le chemin. Parlez-lui pour qu'il s'écarte et montez les marches jusqu'à l'arbre sacré. Approchez-vous d'Yggdrasil, acceptez de lui offrir la bienveillance et regardez la scène qui suit.

Après la scène, discutez avec Aquila, retournez voir le commandant Apodis et parlez-lui. A présent, redescendez via les escaliers au sud et allez discuter avec la femme qui se trouve près de la fontaine. Parlez-lui, acceptez de descendre

dans le Protectorat et regardez une autre scène.

Chapitre 1 : Le Protectorat

Chérubelle

Maintenant que vos êtes descendu à Chérubelle, partez à droite et repérez un chien près d'un magasin. Parlez-lui pour qu'il vous indique un emplacement lumineux, allez chercher l'anneau qui est enfoui à cet emplacement et partez, cette fois, à gauche du pont vers l'église. Entrez, parlez à la femme qui est en train de prier et donnez-lui son anneau.

Une fois que la première bonne action est accomplie, sortez de l'élise et partez vers l'écurie, à l'ouest du village. Entrez dans la baraque, nettoyez le crottin de cheval et obtenez la bienveillance du paysan.

En sortant de l'écurie, revenez à l'endroit par lequel vous étiez descendu du ciel et parlez à Aquila. Ce dernier vous explique que vous pouvez également veiller sur les fantômes qui errent encore sur terre. Par conséquent, retrouvez l'âme qui se trouve juste à droite et dites-lui la vérité sur son état pour obtenir un autre cristal de bienveillance.

Par la suite, complétez la discussion avec Aquila et retournez ainsi vers l'observatoire. Rendez-vous une nouvelle fois devant l'arbre géant, offrez la bienveillance que vous avez recueillie et assistez à une scène cinématique.

Partie 1 : Le sauvetage de Tulipe

Après la scène cinématique, entrez dans la maison qui se trouve au nord-est du village et parlez à Bérangère. Ensuite, allez à l'autre bout du village et visitez la maison qui se trouve au nord-ouest. Entrez dans la cuisine à gauche, parlez à Martial puis sortez. Revenez voir Bérangère pour discutez avec elle et acceptez de diner et de dormir. Au matin, descendez les marches pour discuter avec Martial et acceptez de l'aider dans l'évacuation du col.

Maintenant, partez à gauche, traversez le pont et trouvez la sortie du village, au sud. Parlez au garde (Hugo) pour qu'il vous laisse passer et quittez le village.

Région de Chérubelle

Suivez le chemin vers l'est, combattez les monstres que vous rencontrez et montez quelques marches. Poursuivez le long du chemin de droite, augmentez votre niveau en battant des ennemis et atteignez le col de la montagne.

Dans la zone suivante, suivez le chemin de gauche et retrouvez Martial pour lui parler. Vous découvrez alors que les soldats d'Ablithia sont déjà en train de dégager le col.

Après la discussion, rebroussez chemin jusqu'au village, entrez dans la maison de Martial au nord-ouest et discutez avec son père qui n'est autre que le maire. Après la discussion avec Bérangère, cette dernière vous demande de chercher Tulipe. Reposez-vous puis prenez la sortie du village.

Suivez le chemin vers l'est jusqu'à ce que vous aperceviez le panneau. Partez à ce moment vers le sud et suivez le chemin qui vire vers l'est puis au nord. Approchez-vous ainsi des ruines de l'Hexatère et entrez.

L'Hexatère

Avancez dans l'Hexatère et entrez à l'intérieur du donjon. Avancez tout droit jusqu'à la dalle, lisez l'inscription puis parlez au fantôme qui vient d'apparaitre derrière vous. Suivez-le dans la cave, à gauche, tentez de lui parler puis inspectez le dos de la statue et appuyez sur le bouton.

Maintenant que la dalle est dégagée, revenez en arrière et prenez ce passage. D'abord, prenez le couloir de droite, ouvrez un coffre au bout et obtenez un bouclier. Equipez-vous-en, revenez en arrière et descendez les escaliers qui sont à gauche. Récupérez une herbe médicinale dans le coffre, revenez en arrière et descendez les marches qui sont à

droite.

Au niveau inférieur, avancez au nord montez les escaliers et descendez par ceux qui sont au centre de la plateforme.

Au niveau 2, partez d'abord à gauche pour récupérer un Eventail dans un coffre et équipez-vous-en. Revenez en arrière, partez au sud pour ouvrir un second coffre et obtenez 210 Gils. Enfin, suivez le chemin qui est à droite et remontez les escaliers vers le niveau 1.

A présent, partez à droite puisque le chemin à gauche est bloqué et atteignez la porte au nord. Ignorez-la pour l'instant, continuez à gauche jusqu'au bout du chemin et récupérez une herbe médicinale dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière et entrez par la porte que vous aviez ignorée.

Suivez la bifurcation à gauche, ouvrez le coffre et obtenez une graine d'adresse. Revenez sur vos pas, montez les marches et discutez avec la jeune fille prise dans les débris. Soulevez les décombres pour la libérer et préparez-vous à affronter le premier boss du jeu.

Boss : Hexacorne
Le combat est simple, attaquez le monstre et utilisez deux à trois herbes médicinales lorsque vous êtes gravement blessé. Utilisez les sorts premiers secours et répétez les attaques jusqu'à ce qu'il meure.

Après le combat, repartez au village de Chérubelle et entrez dans l'auberge se trouvant au nord-ouest (maison au toit jaune).
Après la discussion entre Bérangère et Tulipe, sortez de l'auberge et rejoignez la maison de Bérangère au nord-est.

Parlez au fantôme qui s'avère être le père de Bérangère, complétez la discussion avec la luciole puis partez à la recherche de l'objet caché. Prenez la direction de l'auberge, n'entrez pas mais plutôt montez les escaliers qui sont à droite de l'auberge et atteignez le bout de terre près de la chute d'eau. Examinez le buisson près de la montagne, récupérez ainsi le trophée et retournez discuter avec le fantôme. Enfin, entrez dans la maison et discutez avec Bérangère. Après la séquence, cette dernière décide de partir à Ablithia.

Partie 2 : L'histoire de Karbon

Dès que vous reprenez le contrôle du personnage, repartez au col et entrez dans l'Orion Express. Après la scène et la discussion avec Stella, sortez du wagon et suivez le chemin à gauche.

Ablithia

Avancez à l'est jusqu'au croisement, partez au nord vers la ville d'Ablithia et entrez. Après la scène, vous vous retrouvez à l'auberge. Parlez à Bérangère et à Tulipe, sortez de l'auberge et lisez le panneau au centre de la ville. Il se trouve qu'un chevalier terrorise les habitants.

Allez alors vers le château du roi au nord, parlez aux gardes à propos de ce chevalier et entrez. Avancez, montez à l'étage supérieur et parlez au roi après la scène cinématique. Acceptez sa quête, sortez du château et dirigez-vous d'abord vers l'auberge pour former une équipe.

Entrez, parlez à Tulipe et invitez des amis pour former une équipe. Vous pouvez également recruter des amis et choisir ainsi manuellement la vocation de vos équipiers.

Une fois que ceci est fait, allez à l'église pour sauvegarder et sortez de la ville.

Région d'Ablithia

A présent, allez à droite ou à gauche de la muraille de la ville et montez les marches pour partir au nord de la plaine. Abattez les ennemis que vous rencontrez pour améliorer les compétences de vos équipiers et continuez au nord. Traversez un petit pont, avancez vers le nord puis légèrement à droite et approchez-vous du lac pour trouver le second

boss du jeu.

Boss : le chevalier Karbon
Le combat contre ce chevalier n'est pas compliqué. Utilisez un mage pour lancer le sort flamme et attaquez avec les autres personnages. Vérifiez constamment les jauges de santé des personnages et utilisez des herbes médicinales ou les premiers soins pour les remplir. Continuez à attaquer jusqu'à ce qu'il abdique.

Après le combat, complétez la discussion et rebroussez chemin jusqu'à Ablithia.

Passez la nuit à l'auberge s'il se fait tard puis allez voir le roi dans le château. Après la courte scène, parlez au roi et racontez-lui ce qu'il s'est passé. Ce dernier n'est pas content et veut que vous éliminiez Karbon. En approchant de la sortie, la princesse vous interpelle et vous demande de la rejoindre pour parler.

Prenez alors la porte sud, allez à droite et entrez par la prochaine porte pour retrouver la princesse. Discutez avec elle pour qu'elle vous indique l'emplacement de Mortepeine puis quittez la ville d'Ablithia.

Dans la région d'Ablithia, repartez encore une fois au nord, traversez le pont et partez cette fois au nord-ouest jusqu'à la région de Plicata. Passez à travers les champs, abattez d'autres ennemis pour augmenter votre niveau et traversez un petit pont en bois pour atteindre Plicata.

Plicata

Entrez dans la ville, suivez le chemin de gauche et traversez le pont. Passez devant l'église, descendez les escaliers à l'Est et entrez dans la maison au nord-ouest de Plicata. Parlez à Alanna (la nourrice de la princesse), sortez, sauvegardez dans l'église et quittez le village.
Rencontrez Karbon une nouvelle fois près de la sortie puis partez au nord-ouest.

Forêt de Valmort

Suivez le chemin du nord-ouest, faites attention au lac acide et augmentez votre niveau en battant de nouveaux ennemis. Traversez rapidement un lac acide, montez les marches et poursuivez vers la zone nuageuse sur la carte.

Mortepeine

Après la scène, entrez dans les ruines et suivez le petit chemin à droite. Entrez dans la tour de droite, montez à l'étage et récupérez un Foulard pionnier dans le coffre et descendez.

Avancez à gauche dans le couloir, ouvrez un second coffre puis obtenez des chaussures en cuir et poursuivez au nord. Descendez par les escaliers sur votre gauche puis allez au sud, inspectez la zone au sud et ouvrez un coffre renfermant des socques. Partez à l'est de la zone souterraine, ouvrez deux coffres et obtenez des chaussures en cuir.

Ensuite, partez à l'ouest de la zone souterraine, remontez les escaliers et montez d'autres marches pour montez d'un niveau. Entrez par la porte au nord, descendez les escaliers et suivez le chemin à droite pour entrer par la porte au nord.
Après la courte scène entre Karbon et la sorcière Sylvane, préparez-vous à affronter cette dernière.

Boss : Sylvane
Utilisez l'aptitude Lame de Dragon pour attaquer la sorcière et réaliser ainsi des double-combos. Utilisez les herbes médicinales lorsqu'un personnage est blessé, faites gaffe à ses coups qui paralysent l'adversaire et continuez toujours à attaquer.

Après le combat, parlez au chevalier pour qu'il sache la vérité et regardez la séquence qui suit. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'au château d'Ablithia et parlez au roi à nouveau. Passez derrière le trône, montez les marches et sortez sur le toit. Passez à droite, entrez dans la salle du trésor et ouvrez les cinq coffres.

Une fois que vous avez mis la main sur le contenu des trésors, allez sauvegarder à l'église et quittez la ville.

Partie 3 : L'épidémie mortelle

Partez d'abord vers l'Orion Express au col de la montagne, entrez pour qu'une scène se déclenche puis sortez et revenez en arrière. Passez à droite du château, suivez le chemin vers le nord-est et atteignez le portail qui mène vers une nouvelle zone.

Passez la porte, parlez au vieillard et accédez à la région de Bacilli.

Région de Bacilli

Suivez le chemin principal, abattez de nouveaux ennemis pour augmenter toujours votre niveau et atteignez la ville de Bacilli plus au nord.

Entrez dans la ville, allez à la maison du maire qui se trouve au nord entrez. Montez les marches, retrouvez le maire près d'une bibliothèque à droite et discutez avec lui.

Ensuite, sortez de la maison, descendez les marches à gauche et entrez dans la demeure au nord-ouest. Parlez à la jeune femme endormie, sortez de la demeure et suivez-la vers le laboratoire de son mari. Discutez avec ce dernier, retournez voir le maire de la ville et récupérez la clé des ruines de l'Ouest. Retournez auprès du docteur et parlez-lui pour lui donner la clé et l'accompagner.

Maintenant, effectuez des achats auprès du marchand à l'Est et quittez la ville. Partez à l'Ouest de la carte, augmentez votre niveau en battant des monstres et trouvez la sortie Ouest. Dans la zone suivante, partez au nord tout en éliminant d'autres types de monstres et atteignez l'entrée de la ruine.

Quarantombe

Passez la porte, discutez avec le docteur et pénétrez à l'intérieur de la Quarantombe. N'hésitez pas à y chasser les Gluants de Métal pour gagner de l'expérience rapidement. Partez d'abord dans le coin sud-est de la ruine, ouvrez un coffre et récupérez son contenu. Ensuite, allez dans le coin nord-est et activez une première stèle. Poursuivez vers le coin au nord-ouest et activez la seconde stèle qui permet d'ouvrir la porte au centre.

Par la suite, revenez au point de départ et entrez dans la pièce centrale. Interagissez avec la jarre pour que l'Epidémon, source de la maladie, apparaisse. Entamez la discussion avec le docteur avec puis la bête et préparez-vous à la combattre.

Boss : Epidémon
Ce monstre utilise souvent des sortilèges. Placez un magicien dans votre équipe pour qu'il désactive ces sorts, effectuez des attaques avec votre arme pour lui infliger un max de dégâts et n'hésitez pas à utiliser les herbes médicinales.

Une fois qu'il est vaincu, retournez dans la ville de Bacilli et allez chez Aggripa au nord-ouest. Tentez de lui parler mais elle se trouve inanimée sur le lit. Assistez à l'enterrement de la jeune femme puis partez voir le maire près de sa demeure pour réclamer votre récompense. Ce dernier vous dit de retourner la nuit. Reposez-vous à l'auberge jusqu'au soir, allez chez le maire et réclamez votre récompense.

Ensuite, allez au cimetière et parlez au fantôme d'Agrippa. Partez au laboratoire du docteur Flegming, discutez avec lui et essayez de lui faire visiter les personnes qu'il a sauvées de la maladie. Visitez le vieillard dans la maison à l'ouest, la religieuse dans l'église, les visiteurs à l'auberge et les habitants de la maison à l'Est (au-dessous du marchand). Une fois que Flegming en a assez vu, allez au cimetière et récoltez la bienveillance d'Agrippa.

Maintenant qu'Agrippa repose en paix, effectuez des achats, quittez la ville et retournez à l'Orion Express. Entrez dans le wagon, appuyez sur les commandes et partez vers l'observatoire.

L'Observatoire

Dès que vous arrivez, une scène se déclenche et une discussion avec le Commandant Apodis s'entame. Une fois que vous avez le contrôle du personnage, sortez par la porte au sud et partez vers le grand arbre. Ouvrez deux coffres dans la section gauche de l'observatoire, un troisième dans la section droite et remontez jusqu'à l'arbre.

Interagissez avec le tronc, regardez la cinématique et achevez la discussion avec Apodis.
Ensuite, descendez les marches et rejoignez l'Orion Express au nord de l'arbre.

Chapitre 2 : Les sept Fyggs d'Yggdrasil

Partie 1 : La 1ère Fygg

Ile neuve

En sortant de l'Orion Express, vous vous retrouvez près d'un arbre bleu. Avancez à droite puis au nord. Abattez quelques ennemis et traversez le pont pour accéder à l'Abbaye des vocations.

L'Abbaye des vocations

Montez les escaliers, entrez à l'intérieur du temple et avancez pour qu'une scène se déclenche. Avancez tout droit vers le servant au fond, discutez avec lui et revenez à l'entrée du temple. Sauvegardez votre partie à gauche de l'entrée puis descendez les marches qui sont à droite.

Allez au sud des escaliers, entrez dans le restaurant et parlez avec les serveuses. Allez acheter des objets auprès du marchand devant l'auberge et remontez à l'étage. Allez discuter avec le servant, apprenez comment entrer dans la tour de vocations et sortez du temple.

Partez à l'Est de la région des îles neuves, abattez les ennemis pour atteindre au moins le niveau 16 et continuez jusqu'à la Tour des vocations.

Tour des vocations

Approchez-vous de la porte, assignez l'attitude Inclinaison dans le menu et effectuez une inclinaison pour ouvrir la porte.

PS : si vous êtes gravement blessé ou que l'un de vos équipiers est mort, utilisez la téléportation pour retourner à l'Abbaye des vocations.

D'abord, avancez jusqu'au coin au sud-est, détruisez les barils et obtenez une peau de serpent. Allez dans le coin sud-ouest, obtenez une laine d'agneau et partez vers l'un des coins au nord pour monter les marches.

Au niveau 2, prenez l'un des chemins ; à droite ou à gauche. Ouvrez trois coffres au sud. Ensuite, revenez près des marches, entrez dans la zone centrale et remontez les escaliers vers le niveau suivant.

Au niveau 3, prenez la sortie nord, poursuivez à droite puis au sud. Récupérez le contenu du coffre au sud-est, poursuivez à gauche puis vers le coin nord-ouest pour monter les marches.

Au niveau 4, prenez la première entrée au nord et ouvrez un coffre contenant 1200 Gils. Ensuite, poursuivez vers la droite pour trouver un second coffre contenant une fiole et ouvrez un autre coffre dans le coin sud-ouest. Enfin, montez les escaliers au sud-est et atteignez le niveau suivant.

Au niveau 5, avancez d'abord dans le couloir de droite et ouvrez un coffre. Explorez le couloir de gauche pour trouver un autre coffre au fond puis entrez dans le couloir au milieu pour monter les escaliers au fond.

Au niveau 6, avancez simplement au sud, à droite puis prenez les marches au nord.

Sur le toit, allez au sud-ouest, ouvrez le coffre et obtenez une mini-médaille. Partez au nord-est, ouvrez un second coffre et récupérez une eau magique. Enfin, entrez par le portail magique au nord et préparez-vous à affronter le père Blaise qui se transforme en monstre.

Boss : Blasphème
Pour le battre, utilisez les sorts magiques comme Bang ou les sorts de Glace. Effectuez des attaques Aptitudes et gardez vos jauges de santé remplies. Faites attention à son attaque Tornade qui inflige d'importants dégâts. Assignez un équipier pour remplir constamment les jauges avec Premiers secours et attaquez avec Bang ou Glace. Soyez patient, augmentez la tension d'un équipier grâce à Aptitude, de temps à autre, et attaquez jusqu'à ce qu'il abdique.

Après le combat, Téléportez-vous vers l'Abbaye des vocations et passez la nuit à l'auberge du sous-sol. Au matin, sauvegardez votre progression et allez parler au père Blaise pour changer de vocation si vous le souhaitez.

Partie 2 : La 2ème Fygg

A présent, partez au sud de la région de l'île neuve, abattez des ennemis pour améliorer votre niveau et atteignez Port Ehcep. Passez la muraille en bois et pénétrez dans la ville.

Port Ehcep

Allez à droite, passez la nuit à l'auberge pour récupérer de vos blessures si vous le souhaitez. Au matin, partez à la plage juste devant l'auberge et parlez au petit garçon aux cheveux blonds pour qu'une scène se déclenche.

Attendez qu'il fasse nuit (reposez-vous à l'auberge) et partez au sud-est pour entrer dans la cabane et parler avec Océane. Lorsqu'elle sort pour aller chez le maire, sortez à votre tour et entrez dans la demeure du maire à l'Ouest, à gauche du marchand d'armes.

Entrez, avancez à gauche et écoutez la conversation. Après la cinématique, vous vous réveillez le lendemain matin alors qu'Océane a disparu. Sortez de chez elle, partez vers la muraille en bois au nord de la maison du maire, parlez au petit garçon et sortez.

Ile neuve

Suivez le chemin à l'ouest, abattez les ennemis et atteignez la grotte Erion.

Grotte Erion

Avancez vers le sud et entrez dans la grotte à gauche. Traversez les rocailles, ouvrez un coffre au milieu et obtenez des genouillères en fer. Au nord de la grotte, entrez dans une cave, récupérez une Mitaine outremer et sortez. Montez les marches au nord-ouest, entrez dans une autre cave et ouvrez un second coffre pour une mini-médaille. Enfin, descendez, traversez les rocailles et prenez la sortie au sud-ouest de la grotte.

D'abord, montez les escaliers et entrez dans la première grotte. Avancez à droite, continuez et entrez dans la seconde grotte à gauche.

D'abord, montez les marches à gauche, ouvrez un coffre au fond et obtenez une mini-médaille. Revenez en arrière, traversez les rocailles au milieu et montez les marches au nord-est. Ouvrez un autre coffre au fond, récoltez 1500 Gils et redescendez. Traversez les rocailles au milieu une autre fois et prenez la sortie au nord-est.

Dans cette zone, traversez vers la plateforme au milieu puis traversez à gauche. Ouvrez un coffre pour obtenir des jeans et revenez vers la plateforme centrale. Passez à droite puis au nord et montez les marches pour atteindre la zone suivante.

Avancez tout droit vers la falaise pour retrouver Océane et le maire et complétez la discussion avec eux. Une fois que ceci est fait, préparez votre inventaire et interagissez avec le boss pour le combattre.

Boss : Moby Pick
Le combat contre cette baleine est semblable au combat précédent. Utilisez des attaques magiques comme SuperGlace ou Bang. Effectuez des attaques à l'épée et gardez vos jauges de santé remplies. Utilisez l'un de vos combattants comme guérisseur uniquement si nécessaire. Effectuez des attaques puissantes, remontez la tension pour infliger un max de dégâts et battez ce monstre.

Après le combat, vous recevez le second Fygg et vous vous retrouvez en ville. Effectuez des achats, allez au quai et montez sur le bateau. Parlez au marin et partez vers l'Est.

Partie 3 : la 3ème Fygg

Rivesail

Quittez le bateau, montez les marches et entrez dans la cabane pour sauvegarder. A droite de la cabane se trouve un marchand, effectuez des achats et poursuivez à droite.

Golfe de Rivesail

Suivez le chemin qui vire vers le sud puis à droite, abattez de nouveaux monstres pour augmenter votre niveau et entrez dans la ville de Pontaudy.

Pontaudy

Traversez le pont vers la droite, passez la scène dans laquelle vous observez un fantôme et descendez via l'échelle, plus loin. Ignorez le marchand, partez au nord et entrez dans la cabane isolée. Parlez au soldat à l'intérieur, ouvrez le placard à droite pour obtenir un brassard d'or et sortez.

Rebroussez chemin, montez l'échelle et partez à l'Est du pont vers la zone suivante.

Région de Pontaudy

Suivez le chemin qui vire au sud, abattez d'autres ennemis tout en améliorant votre niveau. Traversez un petit pont au sud et continuez jusqu'au croisement. A ce moment, prenez à droite, remontez un peu et passez le chemin étroit qui mène vers les plaines de l'Exil.

Plaine de l'Exil

Parlez au vieil homme, entrez dans la cabane et lisez le journal intime de Raudin, sur la table. Sortez, poursuivez le long du chemin au nord, avancez tout droit dans les Hauts d'Isolmont et entrez dans la grotte.

Hauts d'Isolmont

En entrant dans la grotte, allez d'abord à gauche, montez à l'échelle et prenez le contenu du coffre. Revenez en arrière, partez cette fois à droite et prenez la sortie au nord.

A présent, avancez au nord-ouest et grimpez à la corde. Suivez le chemin des cordes à droite, au sud puis à gauche et grimpez à une seconde corde verticale. Poursuivez à gauche et remontez le chemin en forme de zigzag. Entrez d'abord dans la grotte, suivez l'unique chemin et récupérez une litière pour chat dans le coffre.

Revenez en arrière, continuez à monter le chemin en zigzag, ignorez le pont à droite pour l'instant et continuez à gauche. Grimpez à la corde, ouvrez un coffre à gauche et prenez la mini-médaille.

Ensuite, revenez sur vos pas et traversez le pont que vous aviez ignoré. Grimpez à la corde à droite, traversez le cordage plus loin et entrez dans la grotte.

Avancez vers la bifurcation, prenez à gauche et montez les marches plus loin.

Suivez l'unique chemin qui vire vers le sud, abattez des Golems et prenez la sortie au sud.

Avancez à droite, passez sous les marches et montez la pente. Continuez à gauche pour ouvrir un coffre, prenez son contenu et montez les escaliers.

Pic Lata

Montez les marches à gauche, faites le tour du village et entrez dans la maison au nord-est. Parlez au monstre bleu pour que le prochain boss débarque et préparez-vous à le battre.

Boss : Garde Gouille
Ce combat est assez difficile car les attaques de Garde Gouille sont dévastatrices. Remplissez l'inventaire des combattants par des herbes médicinales et de l'eau magique. Effectuez des attaques magiques comme Super Glace, montez la tension des alliés et placez un guérisseur à chaque tour. Le guérisseur doit toujours garder la jauge de ses coéquipiers remplie. Focalisez-vous sur les attaques magiques, soyez patient et abattez-le.

Après le combat, descendez les marches à droite de la cabane et discutez avec le fantôme du vieillard au fond. Obtenez ainsi le 3ème Fygg et téléportez-vous vers le Pontaudy.

Partie 4 : la 4ème Fygg

A présent, prenez la sortie Est de Pontaudy et partez au sud. Traversez un premier petit pont au sud, avancez et traversez un second petit pont pour atteindre la région de Finefleur. Continuez toujours à augmenter votre niveau pour mieux affronter les prochains ennemis du jeu.

Région de Finefleur

Continuez votre randonnée vers l'Ouest, suivez le chemin qui tourne légèrement vers le nord et entrez dans Finefleur.

Finefleur

D'abord, avancez au nord-ouest de la ville et discutez avec le vieux gardien du bateau. Ensuite, allez au manoir au nord de la ville, avancez à droite et entrez dans la pièce où se trouve Marion Lafleur.

Malheureusement, cette fille est très étrange et ne veut pas vous confier son bateau. Pour cela, sortez du manoir, entrez dans la maison de sa nourrice juste à gauche et essayez de lui parler. Cette dernière vous envoie vers son fabricant de poupées.

Allez donc vers la maison près de l'armurier, entrez et parlez au fabricant de jouets. Ce dernier accepte de vous aider et vous emmène dans la chambre de Marion, mais elle a disparu. Après la discussion, approchez-vous du fantôme de la fille, suivez-le et prenez la porte à gauche de la chambre. Dans le jardin, approchez-vous de la pierre tombale au milieu et examinez-la pour découvrir la vérité. Maintenant que tout est clair, effectuez des achats auprès du marchand et sortez de la ville.

Région de Finefleur

Partez vers le petit pont au nord de la plaine, traversez-le et poursuivez légèrement à gauche. Repérez le pont qui se trouve entre les montagnes et traversez-le pour atteindre la tanière des tyrans.

La tanière des tyrans

Traversez un autre pont, avancez et entrez dans la grotte. Suivez l'unique chemin pour qu'un évènement se déclenche puis continuez tout droit jusqu'à la table et la chaise. Approchez-vous de la chaise, examinez-la et acceptez de vous asseoir.

Après la séquence, descendez via l'échelle que le tyran a placée, avancez à droite et entrez dans la grotte.

A présent, suivez le long chemin à droite et avancez jusqu'au croisement. Prenez d'abord le chemin de droite pour trouver une Flamme d'Héphaïstos dans un coffre puis revenez et prenez l'autre chemin.

Avancez, montez les marches et entrez dans la grotte suivante. Descendez des marches à gauche et prenez la sortie sud.

Continuez à avancer au sud, passez sous l'arche et remontez la pente pour ouvrir un coffre bleu. Prenez son contenu, revenez en arrière et suivez le chemin qui mène vers le nord-ouest.

Entrez dans la grotte, avancez au croisement et partez d'abord au nord. Ouvrez un coffre, prenez la mini-médaille et revenez au croisement. Partez cette fois au sud, descendes les marches, traversez des rocailles et poursuivez au nord. Ouvrez un second coffre, revenez en arrière et continuez à gauche. Dans la grande section de terre, avancez au nord, traversez les rocailles et continuez jusqu'au 3ème coffre. Prenez son contenu, revenez en arrière et suivez le chemin à gauche jusqu'à la section suivante. N'hésitez pas à fouiller cette zone pour combattre des Métaggluantins et gagner de l'expérience rapidement.

Suivez le chemin qui mène à gauche, abattez d'autres ennemis pour augmenter votre niveau et traversez un pont, plus loin. Continuez à avancer pour ouvrir un coffre renfermant des mitaines outremer et sortez.

Enfin, vous retrouvez la poupée qui ressemble à Marion mais elle est attaquée par une araignée géante.

Boss : Tyrantule
Le combat contre cette araignée peut s'avérer compliqué car elle est capable d'attaquer tous les alliés en même temps. Equipez-vous d'herbes curatives, de remèdes supérieurs et d'eau magique dans l'inventaire de tous les alliés. Effectuez le sort Altération pour réduire les défenses du monstre puis attaquez-le avec les autres groupes. Utilisez les remèdes dès que vous êtes blessé, réduisez la défense puis attaquez pour infliger d'importants dégâts.

Après le combat, retournez à Finefleur et observez la pierre tombale de Marion pour obtenir la 4ème Fygg. Enfin, sortez du manoir et allez parler au vieillard qui garde le bateau pour qu'il accepte cette fois de vous le donner.

Partie 5 : La 5ème Fygg

Maintenant, naviguez vers le nord, passez entre les deux îles et poursuivez à droite. Contournez l'île désertique (située au nord de Finefleur), trouvez un endroit où débarquer près des sables et descendez du bateau.

Aridi

Avancez donc vers l'Ouest jusqu'à la grande ville et montez les marches au sud de la ville pour pouvoir entrer.

Ouadi

Entrez dans la ville, avancez tout droit vers le palais au nord et entrez. Avancez, prenez l'un des escaliers à droite, ou à gauche, et discutez avec le conseiller de la princesse. Celui-ci accepte de vous laisser voir la reine à condition de trouver son Lézard.

Descendez alors les marches, passez par l'un des deux couloirs sur les extrémités et continuez dans le couloir horizontal. Discutez avec la jeune fille aux cheveux mauves qui effectue des va-et-vient dans le couloir. Sortez du palais

et allez dans la cour au nord-ouest de la ville.

Approchez-vous du palmier, effectuez l'attitude Applaudissement et observez le lézard arriver et s'enfuir. Pourchassez-le, capturez-le et retournez voir le conseiller de la princesse.

Après la scène, descendez les marches et retournez dans le couloir où vous aviez trouvé la fille aux cheveux mauves. Discutez avec le garde devant la salle des bains, montez à l'étage et prenez les marches juste au sud du conseiller. Montez d'autres marches, prenez la sortie sud et parlez au pêcheur. Ce dernier vous informe que vous pouvez rejoindre le bain en sautant dans l'eau. Approchez-vous de l'angle de la fontaine et sautez dans l'eau.

Après la scène, descendez dans le puits, entrez par la porte métallique et atteignez les Foggaras.

Foggaras

Avancez tout droit vers la prochaine entrée et prenez-la. Suivez l'unique chemin et descendez les marches, plus loin. Prenez la sortie suivante, continuez vers la droite, traversez le petit pont et descendez les marches non loin de votre position. Avancez vers le nord le long du conduit, montez à l'échelle plus loin et descendez les prochaines marches.

Dans la zone suivante, faites le tour du niveau supérieur, descendez les marches pour aboutir dans le chemin des conduits et avancez vers le nord. Avant de descendre par le puits, ouvrez un coffre plus au nord et obtenez un bouclier magique.

En descendant dans le puits, vous entendez la voix de la reine. Suivez le chemin à droite, préparez-vous à combattre un boss et parlez au lézard pour engager le combat.

Boss : Balthézard
Dans ce combat, il est important de garder votre jauge de santé pleine car ce boss est capable d'infliger une attaque de 80 PV. Faites le plein de remèdes supérieurs et attaquez en utilisant l'aptitude Lame du dragon, le sort Super glace et Bang. Essayez d'utiliser Altération pour diminuer la défense de l'ennemi et infliger ainsi un max de dégâts.

Après le combat, prenez le Fygg et quittez la ville. Effectuez des achats, passez la nuit à l'auberge pour récupérer de vos blessures et repartez vers le bateau.

Partie 6 : La 6ème Fygg

A présent, naviguez au nord de l'île d'Aridi, partez légèrement à l'Est et débarquez dans le prochain continent qui n'est autre que les Marécages d'Urdus.

Marécages d'Urdus

Attaquez les nouveaux monstres que vous rencontrez, prenez le chemin qui mène vers le nord puis traversez un pont en pierre et poursuivez le chemin jusqu'aux Steppes d'Iluugazar.

Steppes d'Iluugazar

Continuez à avancer vers le centre du continent, abattez toujours les ennemis pour augmenter votre niveau et entrez dans la ville de Batsureg.

Batsureg

Entrez dans la ville, partez à gauche, montez les grands escaliers et entrez dans la maison au nord-ouest. Discutez avec le chef de la tribu, sortez pour qu'une scène se déclenche et complétez une autre discussion avec le chef.

A présent, effectuez vos achats et sortez du village. Partez au nord le long de la Steppes d'Iluugazar et trouvez la Yourtes des chasseurs.

Yourtes des chasseurs

Entrez d'abord dans la tente de droite, complétez la discussion et sortez. Rejoignez Batzorig dans la seconde tente à gauche et discutez avec lui en privé. Ensuite, quittez cet endroit et partez au nord des Steppes.

Mont Ubaruun

Traversez le pont, abattez des monstres et partez à l'ouest jusqu'à ce que vous trouviez la grotte dans laquelle se trouve Batzorig. Discutez avec lui, approchez-vous de la pierre tombale et discutez avec le fantôme de sa mère qui vient d'apparaitre. Vous devez partir vers le village natal de Batzorig et récupérer une plante magique pour l'aider à surmonter sa peur.
Sortez, partez cette fois à l'Est, améliorez votre niveau en cours de route et entrez dans une nouvelle zone.

Mt Ulzuun

Suivez le chemin en forme de demi-cercle, faites gaffe au marais empoisonné et entrez dans la grotte de la montagne.

Gerzuun

Approchez-vous de la porte d'entrée et interagissez avec elle pour que le fantôme de la mère de Batzorig l'ouvre. Avancez, prenez les marches et traversez la passerelle. Poursuivez le long du chemin, repérez l'entrée de pierre au nord, ignorez-la pour l'instant et allez au sud de cette entrée pour récupérer le contenu de quatre coffres.

Ensuite, prenez l'entrée au nord, avancez tout droit et descendez dans le passage souterrain. Descendez les marches, traversez le pont et récupérez la plante que vous êtes venu chercher.

Quittez Gerzuun à l'aide d'un évacuo-cloche, retournez à Yourkes des chasseurs et entrez dans la tante (à gauche) pour parler avec Batzorig. Après la discussion, retournez à la ville de Batsureg, effectuez des achats puis sauvegardez et allez dans la cour centrale pour affronter la sorcière.

Boss : Larstastnaras
Le combat contre Larstastnaras peut s'avérer long et difficile. La sorcière est capable d'attaquer à deux reprises et d'enlever des PM en même temps. Pour la battre, utilisez le sort Réflexion du mage pour renvoyer le sort qu'elle envoie puis utilisez également Altération pour diminuer sa défense et attaquez avec les autres personnages. N'hésitez surtout pas à utiliser les potions, ou les soins partiels, en cas de besoin et attaquez jusqu'à ce qu'elle soit battue.

Après le combat, prenez la Fygg et repartez vers la tombe de la mère de Batzorig pour toucher votre récompense.

Partie 7 : La 7ème Fygg

Maintenant, retournez vers les Marécages d'Urdus et suivez le chemin vers le sud-est jusqu'à la zone suivante.

Omérie

Suivez le chemin qui mène vers l'Est, traversez un pont en pierre et partez au nord pour atteindre la région suivante.

Côte Névéane

A présent, partez au nord, augmentez votre niveau en battant les ennemis et atteignez la région de Névéa.

Névéa

Suivez toujours le chemin principal et atteignez l'école Saint Sévaire au centre de la région. Dites au directeur que vous êtes le détective chargé d'élucider les disparitions d'élèves et il vous laissera entrer.

Ecole Saint-Sévaire

Après la discussion avec le directeur, sortez de l'administration et partez vers les dortoirs à droite. Montez les marches, entrez par la porte et descendez pour atteindre le dortoir. Avancez dans le couloir pour intercepter une discussion entre élèves évoquant un fantôme puis entrez dans la chambre. Ressortez après les élèves, montez les marches et quittez le dortoir.

Partez à présent à l'extrême ouest de l'école et discutez avec les trois garçons cachés derrière le bâtiment. Ensuite, retournez dans votre chambre, reposez-vous jusqu'à la nuit et entrez dans le grand bâtiment au nord.

Montez l'un des escaliers au nord (à côté de la porte de l'église), remontez jusqu'au dernier étage et prenez la porte près du pendule. Touchez la statue du gardien pour qu'une scène se déclenche puis redescendez dans la cour.

Allez au nord-est de l'Ecole, approchez-vous de l'élève qui révèle un passage secret sous la pierre tombale et descendez.

Saint-Sévaire, l'ancienne école

Entrez à gauche, avancez au nord et montez sur les livres du coin supérieur gauche pour monter sur les étagères. Partez à gauche jusqu'à un croisement, allez d'abord au sud pour ouvrir un coffre puis prenez au nord. Redescendez encore via les livres en haut à droite, descendez les marches et atteignez le niveau inferieur.

Avancez dans le couloir gauche de la grande salle, passez dans l'eau empoisonnée et entrez dans la salle de retenue.

A présent, préparez votre inventaire pour le combat, parlez au fantôme du professeur et préparez-vous à combattre le boss.

Boss : Père Sévaire
Le professeur est capable d'effectuer des attaques dévastatrices et peut aussi lancer des sorts terribles. Utilisez le sort Réflexion et Altération pour diminuer sa défense, attaquez-le avec vos armes et gardez vos jauges de PV remplies. Augmentez également votre tension pour infliger encore plus de dégâts.

Après le combat, vous obtenez la 7ème Fygg et le fantôme disparait.

Maintenant que vous avez récupéré tous les Fyggs, téléportez-vous vers l'Abbaye des Vocations et allez vers l'arbre bleu qui permet d'accéder à l'Orion Express.

Lors du voyage vers l'observatoire, Aquila vous ordonne de lui remettre les fruits puis vous attaque. Vous chutez alors de l'Orion Express et vous vous retrouvez à nouveau dans le Protectorat.

Chapitre 3 : Voyage dans l'au-delà

Partie 1 : Un endroit hostile

Après la chute de l'Orion Express, vous tombez directement dans le village de Dracocardis.

Dracocardis

Une fois que vous avez le contrôle du personnage, effectuez des achats si vous le souhaitez, allez à l'auberge et reposez-vous jusqu'à la nuit. A ce moment, allez à l'église et parlez au maire. Complétez la discussion avec les habitants puis sortez du village.

Région de Dracocardis Est

Suivez le chemin vers le nord, abattez de nouveaux ennemis et augmentez votre niveau. Traversez le pont au nord, continuez jusqu'au lac et descendez à gauche pour trouver l'entrée de la grotte où se trouve Timothée.

Discutez avec lui, sortez de la grotte et rencontrez un fantôme. Parlez-lui, acceptez de lui ramener son objet de valeur et retournez à Dracocardis.

A présent, allez à gauche du magasin d'armes et examinez la statue de gardien. Ensuite, allez à l'église, examinez la sorte de pierre tombale à droite et trouvez ainsi le pendentif du fantôme. Par la suite, retournez dans la grotte au nord et donnez au fantôme l'objet précieux pour qu'elle accepte de vous aider dans votre quête. Sortez de la grotte et prenez la direction de l'ouest jusqu'à la prochaine zone.

Région de Dracocardis O

Continuez toujours à avancer vers l'ouest, abattez les ennemis que vous rencontrez et augmentez votre niveau. Suivez le chemin vers l'Ouest et atteignez la grotte de Sagitta.

La grotte de Sagitta

Avancez jusqu'à l'entrée et parlez au fantôme pour qu'elle dégage l'accès à la grotte. Entrez et descendez par l'un des trous.

Explorez ce niveau pour ouvrir des coffres et améliorer votre niveau puis prenez les escaliers au nord-est. Dirigez-vous vers le sud-ouest et descendez encore d'autres escaliers. N'hésitez pas à combattre les Gluants de Mercure pour gagner de l'expérience rapidement.

A présent, avancez au nord puis à droite, traversez un pont au milieu de la grande salle et descendez les escaliers jusqu'au bout. Ensuite, traversez la longue passerelle en bois et entrez dans le templier. Préparez votre inventaire en y transférant des potions, approchez-vous de la statue et examinez-la pour déclencher le combat.

Boss : Gadrongo
Gadrongo est capable d'effectuer une attaque quasi-mortelle et d'attaquer tous les personnages de votre équipe. Vous devez absolument garder vos jauges remplies et utiliser les techniques de défense. Utilisez également le sort Altération pour lui diminuer sa défense, attaquez-le avec votre arme et profitez du multiplicateur de combos.

Après le combat, récupérez l'arc et les flèches au milieu de la salle, quittez la grotte à l'aide d'un évacuo-cloche et téléportez-vous vers Dracocardis.

Passez la nuit à l'auberge pour remplir vos jauges, sauvegardez à l'église et sortez de la ville. Partez cette fois-ci à l'ouest du village, traversez les arbres et atteignez la prochaine zone.

Partie 2 : Le dragon du volcan

Canyon Dracocardis

Approchez-vous de la plaque près du bord, utilisez l'arc et les flèches et ouvrez ainsi le sentier de lumière. Traversez le pont lumineux puis partez au sud jusqu'à la région suivante.

Région de Dracoda

Avancez légèrement à gauche puis continuez vers le nord-ouest jusqu'à la région suivante.

Région de Dracala

Avancez doucement et prenez le pont au nord qui mène vers une autre région.

Région de Dragoula

A présent, tournez tout autour du grand volcan en prenant à gauche, abattez des ennemis pour augmenter votre niveau puis poursuivez au sud pour trouver la pente qui mène vers le haut du volcan. Remontez-la pour atteindre le village de Kilimagmaro.

Kilimagmaro

Après avoir passé la nuit à l'auberge, allez à la maison du maire située au nord-est et discutez avec lui. Sortez, approchez de la grotte juste à droite de la maison du maire et parlez au garde pour entrer.

Le Pahoehoe

Avancez vers le nord, suivez le chemin des escaliers et prenez ceux qui sont à l'extrême nord. Ensuite, traversez le pont vers le sud, continuez à droite et montez les escaliers suivants. Une fois dehors, partez à gauche et prenez l'entrée suivante. Ensuite, montez les escaliers et atteignez un grand labyrinthe.

Allez d'abord à gauche et longez le bord. Prenez les marches, avancez au nord et descendez d'autres marches puis poursuivez le long du bord jusqu'à la sortie nord. Allez ensuite jusqu'aux escaliers au bas de la zone et prenez-les pour atteindre le sommet.

Remontez à droite puis vers l'arène du milieu et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Grizzius
Le combat contre ce boss est facile. En effet, ses attaques ne sont pas très puissantes et il vous suffit d'utiliser l'aptitude Lame du Dragon pour lui infliger d'importants dégâts.
Utilisez des potions si vous êtes blessé et lancez des sorts pour réduire sa défense.

Par la suite, quittez cet endroit et retournez au village de Kilimagmaro. Discutez avec les soldats en rouge et abattez-les rapidement. Ensuite, allez à l'entrée de la grotte au nord-est et discutez avec la vieille femme qui s'y trouve.

Après la séquence, prenez les escaliers à gauche, entrez dans la distillerie et parlez au gardien pour obtenir une bouteille d'alcool. Ensuite, téléportez-vous à Ablithia, entrez à l'auberge et parlez à Tulipe pour laisser vos équipiers. Téléportez-vous à nouveau vers le sommet du volcan, approchez de Grizzius et parlez-lui.

Au milieu de la discussion, un représentant de l'empire Klenfer arrive et vous interrompt. Combattez-le, gardez votre jauge de santé toujours pleine et attaquez-le jusqu'à la mort.

Une fois le combat terminé, récupérez un équipement complet de la part de Grizzius, équipez-vous-en et affrontez le dragon noir qui vient d'apparaitre. Peu importe la méthode, vous perderez ce combat et vous tombez une nouvelle fois dans un endroit inconnu.

Partie 3 : La prison de Morteresse

Morteresse

Après la scène, vous vous retrouvez dans la prison de la ville de Morteresse. Approchez-vous de la porte, discutez avec le prisonnier de la cellule voisine et rendormez-vous.

Au matin, sortez de la cellule, remontez au niveau supérieur et parlez à Aster près du pont (au centre). Ensuite, allez au nord de la zone et examinez la potence. Examinez également les champs de protection magique, observez le cimetière à l'ouest puis observez la roue à l'Est et parlez au garde qui se tient à proximité. Ensuite, redescendez devant les cellules et parlez au soldat en patrouille. Remontez au niveau supérieur, allez au sud et parlez aux gardes à l'entrée. Enfin, reparlez une nouvelle fois à Aster et rejoignez votre cellule.

Au matin, sortez et approchez-vous de la potence pour assister à l'exécution d'un détenu mais Aster intervient et déclenche une rébellion. Profitez alors du chaos pour franchir la barrière magique au sud et sortez de la prison.

La première chose à faire, est de retrouver vos équipiers à Ablithia. Téléportez-vous vers cette ville, allez à l'auberge et parlez à Tulipe pour les retrouver. Par la suite, retournez à la prison de Morteresse, allez vers la tour de guet à l'extrême nord de la prison et entrez.

Morteresse - Tour de guet

D'abord, montez à l'étage, éliminez le garde puis désactivez le générateur pour enlever les barrières magiques. Ensuite, complétez la discussion avec Aster et sortez de la tour. Maintenant, entrez par la porte qui se trouve au nord (sous la tour de guet) et préparez-vous à affronter le boss de la prison.

Boss : Général Mac Assin
Ce boss est assez dur à combattre car il inflige des dégâts très importants à toute l'équipe. S'il attaque un seul allié, il est capable de l'éliminer en un seul coup. Vous devez donc absolument avoir des armures très résistantes et des armes très puissantes pour lui résister. Augmentez la tension, utilisez les multiplicateurs et gardez vos jauges de PV remplies.

Après le combat, ouvrez le coffre à gauche et obtenez la clef suprême. Elle vous permet d'ouvrir toutes les portes du monde. Par la suite, retrouvez Aster au niveau inferieur de la prison et ouvrez toutes les cellules pour libérer tous les prisonniers. Une fois que c'est fait, retournez voir Aster et il vous conduira vers l'observatoire.

Partie 4 : L'empire Klenfer

L'observatoire

Dès que vous y êtes, parlez à Apodis puis montez au sommet de l'observatoire (près du grand arbre). Entrez dans l'Orion Express à gauche, parlez à Aster et voyagez vers les cieux.

Royaume du tout-puissant

Sur place, avancez vers la première porte pour être jugé et entrez dès qu'elle s'ouvre. Avancez tout droit vers la prochaine section, suivez le chemin et entrez dans le temple, au nord.

Temple du tout-puissant

Avancez à gauche du trône, montez les escaliers jusqu'à la porte métallique en haut. Une scène cinématique se déclenche et vous saurez toute la vérité concernant les Fyggs et les Célestelliens.

En retournant près du grand arbre, parlez à Apodis, Aster et Stella. Ensuite, prenez l'Orion Express et partez en direction du palais de Lanfair.

L'empire Klenfer

Partez au nord vers le palais de Lanfair, examinez la barrière magique rouge et demandez à Célestelle de la désactiver. Ensuite, avancez vers la forteresse et préparez-vous à combattre un premier boss.

Boss : Général Mac Hulotte
Dans ce combat, attaquez d'abord les deux gardes du corps du général car ils protègent l'ennemi en question et améliorent ses capacités. Lorsque les hommes gardes sont achevés, concentrez-vous sur Mac Hulotte et effectuez principalement des attaques physiques.
En effet, il utilise souvent l'aptitude Réflexion qui est capable de vous renvoyer votre sort. Utilisez les potions pour augmenter vos PV, lancez le sort Rappel si l'un de vos alliés est mort et persévérez jusqu'à ce qu'il abdique.

Une fois que le général est vaincu, entrez dans le palais de Lanfair.

Palais de Lanfair

Pénétrez par la porte de droite, avancez jusqu'au couloir Nord et récupérez le contenu des coffres. Revenez en arrière dans le couloir Est et prenez cette fois à gauche pour atteindre la cour intérieure du château.

Contournez le couloir par la gauche et prenez l'entrée se trouvant au sud-ouest. Ouvrez un coffre rouge à l'intérieur, rétablissez aussi vos points vitaux et magiques puis empruntez les escaliers à l'Est. Avancez à gauche et prenez la sortie pour revenir à l'extérieur du palais.

Prenez la porte du milieu, montez les escaliers et sortez par l'une des portes. Montez les marches suivantes, rencontrez le général Mac Leo et préparez-vous à l'affronter.

Boss : Général Mac Leo
Ce combat est plus difficile que le précédent. Le niveau de vos personnages doit être supérieur à 34 pour espérer résister aux attaques de ce boss. Vous devez également avoir des armures et des armes très puissantes. Faites monter votre prêtre au niveau 38 pour qu'il ait accès au sort de soin multiple. Une fois que vous avez acquis ces paramètres, faites le plein de potions et affrontez Mac Léo pour le battre.

Une fois que ceci est fait, prenez la porte et entrez dans la salle du trône du roi Govin.

Après la scène cinématique, vous allez affronter le roi Govin à deux reprises. Transférez alors des potions, préparez vos stocks et déclenchez le combat.

Boss : Le Roi Govin
Pour espérer battre le roi Govin, vous devez d'abord atteindre un niveau supérieur ou égal à 38. Dans la première phase du combat, les attaques de Govin ne sont pas puissantes et il n'est pas très résistant. Attaquez-le sans relâche, essayez de préserver les potions pour la prochaine phase et utilisez les soins magiques.

Dans la seconde phase du combat, Govin change de forme et l'affrontement devient plus rude. Il devient alors très résistant aux attaques magiques et provoque d'importants dégâts. Par conséquent, effectuez principalement des attaques physiques, augmentez souvent votre tension et utilisez les potions pour remplir vos jauges de santé.

Après le combat et la scène, sortez de la salle du trône et descendez au deuxième étage. Un nouveau passage est révélé et vous devez le prendre. Descendez les escaliers, sauvegardez votre progression auprès du fantôme et descendez les marches vers les oubliettes.

Les Oubliettes

Suivez le chemin du couloir de droite, passez vers le côté ouest de la salle et descendez les escaliers au nord.

Allez dans le couloir secret en face des escaliers, récupérez le contenu d'un coffre puis revenez en arrière. Avancez dans le couloir qui mène au sud puis à gauche, entrez dans la pièce au sud-ouest et descendez les marches.

A présent, libérez les Célestelliens emprisonnés dans les cellules puis allez au nord-est de la zone et descendez les escaliers.

Avancez tout droit puis prenez à droite et continuez jusqu'aux prochains escaliers, au sud. Ensuite, partez à droite, contournez le lac et remontez vers le nord par les escaliers qui mènent au prochain niveau.

Enfin, suivez l'unique chemin jusqu'à la pièce centrale, approchez-vous de Corvus et libérez-le. Ce dernier vous colle une bonne correction pour vous remercier de l'avoir libéré.

Lorsque vous reprenez vos esprits, rejoignez Aster pour qu'il vous emmène à l'observatoire et allez discuter avec

Apodis pour lui raconter ce qu'il s'est passé. Après la scène, allez jusqu'au grand arbre (Célestelle) et parlez-lui pour trouver une solution au problème.

Par la suite, montez dans l'Orion Express et parlez à Aster. Acceptez de manger la Fygg pour devenir mortel et complétez la discussion.

Partie 5 : Retour au Royaume du tout puissant

Royaume du puissant

Approchez-vous du bord, marchez sur le rectangle bleu et traversez le pont de lumière qui apparait. Entrez dans la tour, avancez jusqu'à la plateforme au milieu puis prenez à gauche. Poursuivez au sud, entrez par la porte la plus basse et prenez les escaliers à l'ouest.

Suivez l'unique chemin jusqu'aux prochains escaliers et prenez-les. Ensuite, progressez vers le côté ouest et prenez les escaliers au nord-ouest. Avancez dans le tunnel, traversez un premier pont de lumière à droite puis traversez un second au nord et montez les marches. Traversez la zone entière et prenez la sortie sud.

Entrez par la porte, approchez-vous du général Mac Assin et affrontez-le une seconde fois.

Boss : Général Mac Assin
Le combat est plus facile que lors de votre première rencontre. En effet, le général n'est plus très résistant aux attaques physiques. Gardez vos PV remplis, effectuez des attaques physiques et magiques et vous serez capable de le battre facilement.

Par la suite, montez les escaliers et traversez le pont de lumière qui permet d'atteindre la plateforme, au nord-est. Ensuite, marchez sur le second rectangle de la plateforme et traversez jusqu'à celle au nord-ouest. Avancez toujours d'un pont à l'autre, atteignez la dernière plateforme au sud et prenez la sortie sud.

Une fois dehors, traversez le pont qui mène à la plateforme de droite puis descendez le long de la corde rouge suspendue à la plateforme. Ensuite, entrez dans la petite pièce en bas et ouvrez la porte qui vous permettra de revenir au niveau 6 sans refaire tout le trajet.

PS : Vous pouvez à présent, reprendre l'Orion Express pour aller sauvegarder et acheter des objets puis revenir.

Maintenant que vous avez terminé votre shopping, passez la porte de droite que vous aviez ouverte plus tôt, remontez la corde rouge et entrez au niveau 6 de la tour.

Partez vers la gauche, traversez le pont, dépassez les cellules vers la droite et trouvez la sortie, plus loin.

Remontez le long du pont de lumière à gauche, retrouvez également le général Mac Hulotte et affrontez-le une nouvelle fois.

Boss : Général Mac Hulotte
Le combat contre Mac Hulotte est aussi plus facile que lors du premier affrontement. Utilisez des attaques physiques, augmentez votre tension et vous serez capable de l'éliminer en un rien de temps.

Par la suite, prenez la sortie gauche et suivez le couloir jusqu'à l'échelle. Escaladez-la, récupérez les objets dans le coffre et prenez la sortie qui est en bas.

Une fois dehors, avancez à droite puis entrez par la prochaine porte.

A présent, atteignez la passerelle à gauche puis grimpez au nord de la pièce. Suivez le couloir gauche, montez les prochains escaliers et atteignez le niveau suivant.

Laissez-vous tomber dans le trou, approchez-vous du dernier général et lancez l'assaut.

Boss : Général Mac Léo
Contrairement aux deux autres généraux, Mac Leo reste toujours aussi redoutable. Il est capable d'effectuer des attaques dévastatrices. Votre niveau doit être supérieur ou égal à 41. Effectuez des attaques physiques, utilisez convenablement les remèdes et les soins et battez-le.

Après le combat, entrez par la porte que le général protégeait et atteignez enfin le palais du puissant.

Palais du puissant

A présent, prenez l'un des escaliers et atteignez le toit. Entrez par la grande porte rouge, avancez vers Corvus et préparez-vous à le combattre.

Boss : Corvus
Dans ce combat, vous devez rester vigilant et faire attention à ses attaques améliorées par la tension. Il attaque deux fois par tour ce qui vous oblige à soigner vos alliés dès que la situation est critique. Effectuez des attaques puissantes, augmentez la tension à votre tour et infligez-lui d'importants dégâts. Votre niveau doit être supérieur ou égal à 43 et vous devez posséder les meilleurs équipements des magasins.

Après le combat, sortez du palais et retrouvez à l'étage inférieur.

PS : il est presque indispensable de retourner vers l'Orion Express afin de s'octroyer de nouveaux objets, armes et armures pour les prochains combats.

De retour sous le palais du puissant, traversez un nouveau pont de lumière et retrouvez Corvus. A ce moment, Barbarus vous bloque le passage et entame le combat.

Boss : Barbarus
Dans ce combat, les niveaux de vos personnages doivent être supérieurs à 43. Les attaques du dragon ne sont pas très puissantes et vous pouvez lui infliger des dégâts grâce aux attaques magiques et physiques. Réduisez sa défense avec des sorts, augmentez votre tension également et effectuez des attaques puissantes pour l'abattre rapidement.

Une fois que vous avez battu Barbarus, remontez jusqu'à l'orbe rouge et interagissez avec elle pour commencer le combat final contre Corvus.

Boss : Corvus
Le combat final contre Corvus est bien évidemment le plus difficile et le plus coriace du jeu. Avant de le combattre, tous vos combattants doivent avoir un niveau supérieur ou égal à 47.

Corvus peut infliger d'importants dégâts à toute l'équipe et il est aussi capable de se soigner lorsqu'il est blessé. Les équipements et les objets dont vous disposez sont très importants pour espérer gagner le combat.

Vous devez avoir des potions contre la paralysie, des rosées d'Yggdrasil pour ressusciter les morts et plusieurs remèdes. Essayez d'abord d'augmenter votre tension, réduisez la défense de l'ennemi et effectuez des attaques physiques puissantes.
Répétez ces attaques tout en gardant les jauges de PV remplies et restez patient jusqu'à vaincre le méchant Corvus.
Félicitations ! Vous avez rétabli l'ordre dans l'univers !

Notez qu'il reste de nombreuses quêtes optionnelles à effectuer, à commencer par la quête 039 qui permet de contrôler librement l'Orion Express sur la carte du monde.

Après avoir sauvegardé après les crédits, partez en direction de Port Ehcep, puis parlez à Océane Niossop. Elle vous demandera de l'aider à invoquer le véritable Moby Pick. Acceptez la quête, puis allez à l'auberge et reposez-vous. Allez à la plage, et parlez au fantôme. On vous demandera de ramener un bâton du déluge, une robe flottante et un bouclier

d'argent. Ce dernier peut être obtenu par alchimie ou acheté au magasin d'Ablitia (le contenu du magasin s'est renouvelé une fois le boss de fin vaincu). Ceci étant fait, rendez-vous aux falaises situées à l'ouest de Port Ehcep, parlez à Océane et engagez le combat contre Moby Pick. Attention, il est beaucoup plus fort que le boss de fin. Une fois battu, il vous donnera une fygg sacrée et vous pourrez revoir Stella et Aster. Vous aurez alors la possibilité de diriger l'Orion Express librement en l'appelant de n'importe où grâce au sifflet d'Aster.

CONTRÔLER L'ORION EXPRESS

Après la fin du jeu, partez en direction de Port Ehcep, puis parlez à Océane Niossop. Elle vous demandera de l'aider à invoquer le véritable Moby Pick. Acceptez la quête, puis allez à l'auberge et reposez-vous. Allez à la plage, et parlez au fantôme. On vous demandera de ramener un bâton du déluge, une robe flottante et un bouclier d'argent. Ce dernier peut être obtenu par alchimie ou acheté au magasin d'Ablitia (le contenu du magasin s'est renouvelé une fois le boss de fin vaincu). Ceci étant fait, rendez-vous aux falaises situées à l'ouest de Port Ehcep, parlez à Océane et engagez le combat contre Moby Pick. Attention, il est beaucoup plus fort que le boss de fin. Une fois battu, il vous donnera une fygg sacrée et vous pourrez revoir Stella et Aster. Vous aurez alors la possibilité de diriger l'Orion Express librement en l'appelant de n'importe où grâce au sifflet d'Aster.

CLASSES SPÉCIALES À DÉBLOQUER

Pour débloquer la classe : Sage

Au palais de Lanfair, prenez la porte de droite puis celle du fond et montez les escaliers pour lire un livre dans la bibliothèque. Vous devrez tuer 5 grands trolls avec le sort flamme.

Pour débloquer la classe : Gladiateur

Vous devez parler au prêtre de l'abbaye devant les portes de l'auberge pour qu'il vous confie une quête débouchant sur la classe de gladiateur. Vous devrez battre des gluants avec la lame du dragon tout en étant en état d'Hyper-tension (Hyper-tension = Tension boostée a 100).

Pour débloquer la classe : Ranger

Vous devez parler à Odval, au pied des hauts d'Isolmont, la montagne de Pic Lata. Il vous demandera d'empoisonner trois archimères avec l'aptitude dague toxique (seul le poison doit les achever).

Pour débloquer la classe : Armagicien

Vous devez parler à l'homme habillé en rouge dans l'abbaye. Il vous demandera d'utiliser l'aptitude anti-sort et d'achever deux gluants de métal avec le même personnage.

Pour débloquer la classe : Paladin

Il faut aller au toit du château d'Ouadi et parler à la femme sur le toit en haut à gauche. Elle vous demandera de protéger un ou plusieurs alliés 10 fois avec bouclier humain. Comme vous ne pouvez pas prévoir qui attaquera le monstre, il faut que vous ayez soit deux guerriers, soit deux anciens, soit un guerrier et un ancien.

Pour débloquer la classe : Sommité

Après avoir fini le jeu, parlez à Applaudia dans la salle des spectacles d'Ouadi pour qu'elle vous confie une quête. Vous devez battre un Moaï marrant avec l'aptitude solo d'enfer d'un troubadour.

GAIN D'XP (ROI GLUANT DE MÉTAL)

Vous trouverez les rois Gluant de Métal dans la tour de l'Atonie (Nord de Bacili) accessible uniquement avec l'Orion Express en terminant le jeu. Ils sont rares mais vous pourrez en trouver aussi dans des antres aquatiques de niveau 70 ou plus.

CARTE DE MALROTH

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous à la côte de l'Exil (Extrême Ouest de la région de Finefleur, par bateau ou Orion Express) et entrez dans la grotte qui se situe au Nord de cette côte. Au fond, se trouve un marchand qui vous demandera une Pierre Esotérique en échange de la carte convoitée. Sachez que l'endroit où se trouve l'antre est aléatoire. De plus, vous accéderez directement au Boss en entrant dans l'antre. Malroth possède 7500 PV, peut attaquer 2 fois par tour et utilise souvent un Souffle de Glace puis de Feu (ou l'inverse), il fait aussi pas mal de Coups Critiques, donc il vous faudra du temps et de la patience pour en venir à bout. Vous recevrez 64600 d'XP à la fin du combat mais vous pourrez les lui donner pour faire augmenter son niveau d'antre.

POINTS DE COMPÉTENCE

Lorsque vous atteignez un certain niveau d'expérience, les compétences deviennent de plus en plus difficiles à débloquer. Pour contourner ce problème, changez la vocation de votre personnage pour qu'il reparte au niveau 1 afin qu'il monte de niveau rapidement, mais n'attribuez pas les points de compétences obtenus. Gardez-les en réserve, puis rendez-lui sa première vocation avant de lui attribuer tous les points que vous aurez stockés.

CARTE DE BARAMOS

Vous commencez cette quête dans la grotte de l'île située au bord de la côte Pairoise. Parlez au squelette de Surtouf pour pouvoir lire une lettre. Après l'avoir lue, rendez-vous à la grotte Erion pour combattre des amphigiens jusqu'à ce que l'un d'eux vous donne l'ultime lettre du capitaine de Surtouf. Rapportez-la à celui-ci pour terminer la quête et débloquer la carte de Baramos !

Dragon Quest Monsters : Joker

© Square Enix / TOSE 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Empyrea	Capturez tous les monstres
Grandpa Slime	Capturez 200 monstres
Leopold	Obtenez toutes les compétences
Liquid Metal Slime	Capturez 100 monstres
Metal Kaiser Slime	Obtenez 150 compétences
Metal King Slime	Obtenez 100 compétences
Robbin' Hood	Complétez la liste des monstres et des compétences
Trode	Complétez la liste des monstres et des compétences et parlez au NPC de la bibliothèque des compétences.

Dragon Quest Monsters : Joker 2

© Square Enix 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGOGREAT GRATUIT

Réunir au moins 50 sortes de monstres différents dans le bestiaire et consulter l'ordinateur dans la salle de stockage pour obtenir un Argogreat gratuitement.

Dragon Quest VI : Le Royaume des Songes

© Square Enix / Arte Piazza 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'ÉNIGME DES QUATRE RELIQUES

Une fois que vous êtes en possession des quatre pièces d'équipement légendaire, revêtez-les sur votre héros et rendez-vous au sanctuaire situé au sud de chez Madame Luce. Pour y arriver, téléportez-vous à Brigandia, rejoignez votre bateau plus au sud et naviguez vers le continent à l'ouest de celui-ci. Débarquez dans la rangée d'arbres et franchissez la montagne au nord pour trouver le sanctuaire. Là, vous devez aligner les quatre symboles comme sur cette image. Attention, un combat se déclenchera juste après.

DONJON ET BOSS OPTIONNELS

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé après les crédits, chargez votre partie dont le fichier est maintenant marqué d'une étoile. Rendez-vous à l'abbaye des vocations et entrez dans la salle des flambeaux au sous-sol. Vous pouvez maintenant franchir la porte pour accéder à un donjon optionnel menant au boss le plus fort du jeu.

PAS DE RENCONTRES ALÉATOIRES

Après avoir terminé le jeu et atteint le niveau de maîtrise maximum pour toutes les classes (pas forcément avec le même personnage), parlez au responsable de l'abbaye des vocations pour recevoir un anneau qui annule tous les combats aléatoires.

CLASSE BONUS : GLUANT DE MERCURE

Après avoir terminé le jeu et sauvegardé après les crédits, chargez votre partie dont le fichier est maintenant marqué d'une étoile. Rendez-vous dans l'une des premières grottes du monde des rêves (celle avec les rondins de bois qui permettent de se déplacer sur l'eau) et frayez-vous un passage jusqu'au petit ilôt central où se trouve un point brillant. Examinez-le pour obtenir le parchemin permettant de débloquer la classe de Gluant de Mercure. Parlez ensuite au responsable de l'abbaye des vocations.

PERSONNAGE BONUS : GLUANT DE MERCURE

Pour recruter ce personnage, vous devez soit avoir terminé le jeu (fichier marqué d'une étoile) soit avoir réuni au moins 20 cartes de rêve. Rendez-vous dans la Suite de Rêve et franchissez la porte qui est maintenant ouverte au nord de la pièce. Là, vous déboucherez dans une petite clairière où se trouve le gluant de mercure. Essayez de l'attraper 4 fois de suite, puis acceptez de suivre le plan du NPC pour piéger le gluant qui décidera de rejoindre votre équipe.

PERSONNAGE BONUS : ROI GLUANT

Atteindre le rang 7 au concours de style et parler au Roi Gluant qui se trouve près du bar.

PERSONNAGE BONUS : GLUANT

Atteindre le rang A au Gluodrome et vaincre le champion de l'arène. Parler ensuite au propriétaire pour qu'il vous confie le Gluant.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la discussion, vous commencez le jeu dans une forêt. Suivez Emilie et parlez-lui. Une fois dans le château, suivez le chemin qui mène à gauche jusqu'à ce qu'Olivier vous parle. Entrez dans la pièce pour terminer le prologue.

Chapitre 1

Vous trouverez un Casque de Cuir dans les meubles en haut à droite. Vous trouverez aussi 10 pièces d'or et une graine d'Agilité dans les pots en haut à gauche. Sortez de la maison et allez à droite puis montez les escaliers. Entrez dans la maison en face et parlez au Maire Tisserond. Sortez du village et dirigez-vous en bas vers les escaliers. Suivez le chemin et descendez les escaliers puis tournez à gauche et parlez à Sylvain. Continuez en bas puis traversez le pont à gauche et sautez du bord de la falaise. Examinez le trésor pour obtenir une tenue de voyageur. Equipez-en votre joueur et entrez dans la caverne. Suivez le chemin et montez les escaliers. Repassez par le pont et allez à droite.

Montez les escaliers en haut pour sauter du bord de la colline à droite. Entrez donc dans la caverne. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez deux trésors. Ouvrez-les pour obtenir une herbe médicinale et une Massue de chêne. Equipez votre joueur de la massue et poursuivez votre chemin à gauche. Sautez dans le trou et continuez votre route vers le bas. Quittez la caverne et prenez les escaliers en haut puis ceux à gauche. Allez vers le bas pour quitter les montagnes.

Chapitre 2

Avancez vers le bas et allez à la ville de Négocia qui se trouve à gauche. Tournez à droite puis montez et entrez dans le stand. Parlez à Ivan qui se trouve en haut à droite. Il vous propose de vous acheter vos produits du village pour 330 pièces. Refusez puis dirigez-vous vers son frère Brad qui se trouve dans l'autre stand, à gauche. Faites le va-et-vient entre eux jusqu'à ce que Brad propose 480. Acceptez et montez. Vous trouverez un homme à gauche qui veut vous

vendre une clef de voleur, refusez sa proposition jusqu'à ce que sa somme se réduise à 200 pièces. Sortez du stand puis montez à droite où vous trouverez la maison du fabricant de couronnes. Entrez et parlez à sa fille. Sortez du village et dirigez-vous à gauche. Passez le pont et continuez votre chemin vers le haut. Tournez ensuite à gauche où vous apercevrez un gigantesque trou. Sautez dedans et allez en bas. Sauvez l'homme qui vous demande votre aide.

Entrez dans la ville et parlez aux habitants. Installez-vous gratuitement dans l'auberge. Récupérez la graine de vie dans les pots de l'auberge et ramassez les 20 pièces d'or dans les jarres, juste derrière l'église. Entrez dans la maison de droite et fouillez les meubles (en haut à gauche) pour récupérer le casque en bois. Vous trouverez aussi dans l'armoire de la maison voisine un vêtement simple. Dans la maison suivante, se trouve une Charmélia dans les meubles. Vous trouvez, de plus, dans les pots à gauche une herbe médicinale. Allez en bas et jetez un coup d'oeil dans le puits. Examinez les meubles à gauche pour prendre une mini médaille. Equipez maintenant votre joueur du casque en bois et sortez de la ville.

Montez jusqu'à ce que vous aperceviez une petite cabane. Entrez à l'intérieur et sautez dans le puits ainsi vous reprenez votre apparence normale. Allez en bas et traversez le pont pour atteindre Négocia. Rendez-vous à l'auberge et descendez les escaliers. Examinez le trésor et les pots pour prendre 20 pièces d'or et une aile de Chimère. Sortez de l'auberge et allez à la maison du fabricant de couronnes. Parlez à Agrippa et sortez de la ville.

Retraversez les montagnes et montez par les deux escaliers puis entrez dans la caverne. Suivez le chemin et montez les escaliers. Sortez de la caverne ensuite tournez à gauche et montez les escaliers. Une fois les montagnes traversées, dirigez-vous vers la ville du Pic des Tisseurs. Après votre discussion avec le Maire, montez et entrez dans votre maison. Parlez à la vieille dame et reposez-vous un peu ensuite sortez de la maison.

Quittez l'église. Après la cinématique, entrez dans la maison du Maire. Sortez et allez vers le haut pour écouter la discussion. Retournez à votre maison pour parler à Mélodie et pour dormir. Partez vers la montagne pour la retraverser et allez en bas pour arriver à Négocia. Vous pouvez effectuer votre sauvegarde sur place. Continuez vers le bas et entrez dans le château de Somnia.

Chapitre 3

Visitez l'église (à gauche) et montez les escaliers. Examinez les meubles pour obtenir une herbe médicinale. Montez vers la maison qui se trouve juste derrière pour prendre un vêtement simple dans l'armoire de gauche. Allez vers la maison qui est en haut et cassez les jarres pour obtenir une herbe curative. Sortez et dirigez-vous vers la boutique des armures (en bas, à droite) pour acheter un boomerang et une armure d'écailles (il faut noter que ces objets sont assez coûteux). Allez en haut puis tournez à gauche pour parler à une dame, près du puits. Descendez dans ce dernier et combattez le monstre. Toutefois, il faut que le niveau de votre joueur soit au minimum de 7. Après le combat, récupérez l'anneau ancien qui se trouve dans le coffre et sortez du puits pour aller à l'église.

Partez en haut et parlez au gardien pour qu'il vous laisse entrer au château. Montez les escaliers et approchez-vous du Capitaine Croisefer. Sortez maintenant du château (il est conseillé d'acheter une quantité importante d'herbes médicinales) et allez en bas à droite. Traversez les deux ponts pour accéder à La tour de Korvedgard. Tournez à droite puis montez jusqu'à ce que vous aperceviez des piques. Ne prenez pas les deux trésors qui se situent à gauche car ils sont vides, tournez plutôt à droite puis montez les escaliers. Dirigez-vous vers le bas et examinez le trésor pour prendre une aile de Chimère. Retournez en haut puis tournez à gauche et montez les escaliers.

Parlez au gardien puis affrontez-le. Le combat contre Armuramor sera assez difficile car les coups de ce dernier causent des dégâts importants. N'hésitez pas alors à utiliser les soins nécessaires en cas de besoin. Après votre victoire, prenez les 130 pièces d'or qui se trouvent dans le trésor puis continuez à gauche et allez à l'extérieur. Suivez le chemin et entrez par l'ouverture, en face. Montez les escaliers et dirigez-vous vers le bas. Marchez sur le sol indiqué par une flèche dirigée à gauche. Une fois transporté, placez-vous sur la deuxième flèche (au-dessus de l'homme) et orientée à droite. Montez alors les escaliers et avancez pour quitter les lieux. Sautez du bord de la plateforme puis parlez à Olivier.

Entrez par l'ouverture. Allez à la troisième porte à l'extrémité droite pour qu'un homme vous donne un anneau d'or. Vous trouverez aussi une mini médaille dans les meubles. Equipez-vous de l'anneau d'or et retournez devant les portes. En

effet, la porte qui se trouve à l'extrême gauche est la bonne. Entrez et montez les escaliers. Dirigez-vous en bas et récupérez l'herbe médicinale dans le trésor. Rebroussez chemin puis tournez à droite. Montez les escaliers et prenez les suivants qui sont en bas. Parlez à l'homme debout devant la porte et affrontez-le. Après le défi, traversez la porte et récupérez le Coeur impétueux dans le coffre au trésor. Retournez maintenant au château, en sautant depuis le bord de la tour, à gauche. Parlez au capitaine Croisefer puis sauvegardez.

Sortez du château et allez à gauche. Olivier vous arrête et vous demande de vous rejoindre. Acceptez et continuez en bas à gauche. Traversez la forêt située entre les montagnes et continuez à gauche. Traversez le pont et montez au milieu de la forêt. Allez à droite et suivez le cheval jusqu'à ce qu'Olivier vous propose de le coincer. Allez alors à droite vers la jument et suivez-la jusqu'à ce qu'elle soit bloquée (en haut). Parlez à Olivier et attrapez-la. Sortez de la forêt et revenez au château. Parlez au gardien devant la porte du château et laissez la bête entrer. Avancez et sortez par la porte arrière. Parlez au vieil homme et permettez-lui d'harnacher la jument au chariot. Après la discussion, parlez au roi Somnus et examinez les meubles (à gauche) pour récupérer une tiare d'argent. Allez à l'église et faites votre sauvegarde.

Sortez du château et marchez en haut à droite puis franchissez les frontières. Suivez ensuite le chemin qui mène en haut à droite jusqu'à ce que vous trouviez une église. Vous pouvez sauvegarder et vous reposer. En cassant les jarres à gauche, vous trouverez une fiole d'eau sacrée et une Charmélia en examinant les meubles (à droite). Sortez de la chapelle de la forêt et dirigez-vous en bas à gauche pour accéder à une maison. Entez-y et cassez la jarre qui est à droite pour obtenir une herbe curative. Examinez les meubles pour obtenir un casque en bois ensuite parlez avec l'homme. Lorsqu'il vous pose la première question répondez par " non " et quand il vous pose la bonne question répondez par " oui ". Acceptez ensuite à l'aider et rejoignez-le. Sortez puis allez à droite au milieu de la forêt et examinez l'endroit pour entrer dans la grotte.

Suivez le chemin puis descendez pour prendre un bouclier de bronze dans le trésor.
Equipez-en l'un de vos joueurs et continuez à droite. Descendez les escaliers et poursuivez en bas. Montez maintenant les escaliers et continuez à l'extrême droite. Montez en haut pour récupérer 270 pièces d'or dans le coffre avant de prendre les escaliers qui mènent à droite. Montez alors les escaliers pour vous trouver à l'extérieur ainsi vous aurez traversé la rivière.

Chapitre 4

Continuez votre chemin à droite puis descendez. Tournez à droite et entrez dans le grand trou. Allez en haut et sautez du bord. Une fois tombé, allez à gauche pour entrer au port Abbri. Vous pouvez faire votre sauvegarde. Allez à la maison qui se trouve en bas et examinez les meubles pour trouver une lance de bambou. Sortez et entrez dans la grande maison qui se situe en haut. Cassez les jarres en face pour obtenir une herbe médicinale puis entrez dans la chambre, en face à gauche. Cassez la jarre pour trouver une mini médaille et cherchez dans les meubles une Charmélia. Sortez de la chambre et passez à gauche puis allez vers le bas et quittez la maison. Allez à gauche et montez puis entrez dans la maison, à gauche. Prenez une capuche de fourrure en fouillant dans les pots. Quittez maintenant la ville et dirigez-vous en bas. Allez vers l'église et sautez dans le puits. Combattez le Puits-sang et retournez au port Abbri.

Allez vers la maison (en bas) et écoutez Ella ensuite dirigez-vous vers la porte. Quittez la maison et allez au port, à l'extrémité gauche de la ville. Parlez à la jeune fille Émilie et partez à l'église pour faire votre sauvegarde. Quittez la ville et suivez Émilie. Examinez les meubles et prenez un éclat d'étoile. Cassez la jarre et prenez une graine de Magie. Partez à gauche et parlez à Madame Luce. Sortez de l'église et partez en bas à gauche puis traversez le pont. Continuez vers le bas jusqu'à arriver à la grotte et entrez-y. Avancez puis descendez et récupérez une aile de Chimère dans le trésor. Retournez en haut puis tournez à gauche et suivez le chemin. Descendez les escaliers et continuez à l'extrême droite. Descendez maintenant et ouvrez le trésor.

Prenez la graine de vitalité et retournez en haut. Allez à gauche et avant de suivre le chemin qui mène vers le bas, récupérez 230 pièces d'or dans le coffre au trésor qui est en haut. Continuez alors votre chemin vers le bas puis tournez à droite. Descendez les escaliers et dirigez-vous en bas à nouveau. Continuez à gauche puis montez. Allez à gauche et descendez les premiers escaliers. Tournez à gauche et récupérez un poignard de bronze. Retournez en haut puis descendez les escaliers suivants. Continuez en bas puis marchez à droite et examinez le trésor pour obtenir une Cape

de fourrure. Retournez et continuez à gauche pour descendre les escaliers. Montez et dirigez-vous vers le monstre. Parlez-lui et partagez son avis. Pour l'affronter, il faut que votre niveau soit au minimum supérieur à 11 (utilisez les soins en cas de besoin). Après le combat, récupérez de la Rosée onirique qui se trouve juste en face.

Rebroussez chemin pour sortir de la grotte. Allez en haut et retraversez le pont, à droite. Dirigez-vous vers le haut et à droite pour atteindre l'église. Parlez à Madame Luce qui vous attend devant la porte. Après la cinématique, sortez et partez au port Abbri, en haut à gauche. Entrez dans la maison qui se trouve en bas et parlez au Maire. Dites-lui qu'Ella n'est pas la coupable. Quittez la maison et faites votre sauvegarde. Dirigez-vous vers le port, à l'extrémité gauche de la ville. Achetez trois billets du ferry et montez sur le bateau. Dès qu'il arrive à bon port, sortez à gauche et faites votre sauvegarde.

Chapitre 5

Quittez le port et partez en bas à gauche où vous trouverez le château de Somnia. Vous pouvez alors faire votre sauvegarde. Prenez les escaliers et fouillez les meubles pour trouver une fiole d'eau sacrée. Vous obtiendrez une herbe médicinale dans la jarre de la maison qui se trouve derrière l'église. Allez à la boutique des objets et ouvrez les meubles pour trouver un Poignard empoisonné. Equipez-en Émilie et allez à la maison qui se trouve en haut à gauche pour récupérer un mini médaille. Achetez une tenue de noble dans la boutique d'armures et partez en haut pour entrer dans le château. Parlez au gardien qui surveille la chambre du roi. Discutez avec toutes les personnes présentes dans le château et revenez parler au gardien pour que le capitaine vous laisse entrer. Cherchez dans les meubles une robe de soie puis parlez à la reine. Sortez de la chambre pour que le Chancelier Perfidis apparaisse.

Quittez le château et partez à gauche en passant par le pont. Continuez à gauche puis montez pour traverser le pont. Avancez à gauche et descendez. Tournez à droite et continuez à marcher jusqu'à ce que vous aperceviez une grotte. N'entrez pas dans cette dernière mais poursuivez votre chemin vers le bas. Accédez à la ville de Desmodia où vous pouvez sauvegarder. Allez à gauche et entrez dans la maison en face pour obtenir une mini médaille. Vous trouverez aussi une aile de Chimère dans la maison qui se situe derrière. Descendez les escaliers et cassez les pots pour obtenir une fiole de sève de Desmodium. Parlez maintenant à tous les villageois puis rendez-vous à l'église. Allez à gauche et entrez dans la chambre de Svetlana. Brisez les jarres pour empocher une fiole de sève de Desmodium et une fiole d'eau sacrée. Parlez à la vieille Svetlana puis allez casser les jarres pour obtenir une mini médaille. Parlez à l'homme qui se trouve dans la pièce puis sortez pour faire votre sauvegarde. Allez vers la maison à l'extrême gauche pour récupérer 50 pièces d'or. Vous trouverez dans la maison juste au-dessus, des Oreilles de lapin.

Quittez Desmodia et dirigez-vous vers la grotte. Montez et écoutez la discussion. Traversez le pont et allez en haut pour prendre une Graine de vie. Revenez près de Svetlana et continuez en haut. Descendez les escaliers et avancez. Traversez le petit pont et descendez les escaliers. Passez en bas et récupérez une graine de magie dans le trésor. Remontez les escaliers puis passez en haut et continuez à gauche. Partez en bas pour obtenir une Charmélia puis remontez et descendez les escaliers. Allez en bas et ouvrez le trésor pour avoir un mini médaille. Retournez en haut et allez à droite. Montez sur le morceau de bois pour qu'il vous transporte. Examinez alors le trésor pour gagner un Boomerang à lames. Montez alors les escaliers et prenez 410 pièces d'or cachées dans le trésor. Rebroussez chemin et montez sur l'autre morceau de bois. Montez les escaliers et revenez en haut à gauche. Continuez à marcher vers le haut et à gauche puis descendez les derniers escaliers. Montez maintenant sur le morceau de bois situé au milieu.

Une fois transporté, montez sur l'autre morceau, juste en bas. Descendez alors les escaliers puis continuez en haut. Tournez à droite et continuez à marcher. Montez maintenant en haut pour récupérer une Griffe de fer dans le trésor. Retournez en bas ensuite allez à gauche. Avancez en haut et prenez les escaliers. Dirigez-vous à droite et aidez le guerrier. Le monstre ne sera pas difficile à battre mais il faut vous équiper correctement. Pour vous faciliter la tâche, lancez avec votre héros une Altération, chargez Olivier de l'attaque et laissez Émilie s'occuper des soins. Après la bataille, parlez à Sergueï et permettez-lui de vous rejoindre. Inutile d'examiner le trésor car il est vide. Rebroussez chemin pour rejoindre Svetlana.

Quittez la grotte et revenez à Desmodia pour faire votre sauvegarde. Allez à la maison de Svetlana et parlez à l'homme pour vous reposer. Quittez la ville et partez en direction du château de Somnia. Une fois près du palais, dirigez-vous en haut en passant par le pont de droite. Continuez votre chemin à gauche pour atteindre la tour entourée de montagnes.

Chapitre 6

Entrez dans la tour et tournez à droite. Continuez en haut puis allez à gauche. Descendez les escaliers et examinez le trésor pour obtenir un Plastron de fer. Montez les escaliers et dirigez-vous directement au miroir. Examinez-le deux fois de suite pour combattre les Outretombes. Les monstres seront assez difficiles à battre. Vous ne pouvez en venir à bout que lorsque l'un de vos coéquipiers s'occupe des premiers soins (Émilie). Après le combat, effectuez les soins nécessaires puis continuez tout droit. Tournez à droite et continuez à marcher. Ne montez pas les escaliers pour pouvoir prendre les 200 pièces dans le coffre, en face. Retournez maintenant aux escaliers. Montez puis marchez vers le bas. Allez à droite et entrez par le portail. Partez en haut et continuez votre chemin tout droit pour monter les escaliers d'en face.

Suivez le chemin et prenez les escaliers. Continuez en bas et récupérez une Graine de force dans le coffre au trésor. Remontez et prenez les premiers escaliers à droite. Suivez le chemin du bas puis montez les escaliers. Suivez votre parcours en haut et montez les escaliers. Continuez votre chemin et parlez à la jeune fille. Laissez-la rejoindre l'équipe et aspergez-la de la Rosée onirique. Poursuivez votre chemin vers le bas et montez les escaliers. Allez en haut et activez le levier. Prenez les premiers escaliers à gauche. Dirigez-vous vers le haut et descendez les premiers escaliers. Cassez la boule mauve à gauche en la traînant par terre. Remontez les escaliers et partez en bas pour descendre. Faites la même chose avec la deuxième boule mauve. Revenez par les escaliers et dirigez-vous en bas. Sautez du bord de la tour et continuez à gauche.

Entrez dans la tour. Suivez votre chemin en haut puis tournez à droite et montez les escaliers. Allez en bas et montez les escaliers. Prenez une graine d'Agilité dans le trésor, tout en bas. Retournez en haut et descendez les premiers escaliers, à gauche. Continuez votre chemin et montez les escaliers. Remontez encore par les escaliers qui sont en haut. Poursuivez votre route à gauche et en bas. Vous remarquerez que le miroir reflète des escaliers, alors approchez-vous et examinez le lieu. Montez les escaliers secrets puis dirigez-vous vers le haut et montez en empruntant les escaliers de droite. Partez en haut et prenez les escaliers pour casser la boule mauve. Retournez par les escaliers et prenez ceux du bas. Refaites la même chose pour l'autre boule mauve. Retournez par les escaliers puis sautez du bord de la tour. Dirigez-vous maintenant vers la pièce qui vient de tomber du haut de la tour. Laissez Laura rejoindre votre équipe et prenez le miroir de Râ.

Quittez la tour et rendez-vous à Somnia. Faites tout d'abord votre sauvegarde puis sortez de la ville et allez au Cap de Somnia. Prenez des billets et montez sur le bateau. Arrivé au port Abbri, sortez de la ville et dirigez-vous aux ruines de l'Abbaye des Vocations, à gauche. Descendez par les escaliers en haut puis allez au puits et sautez dedans. Sortez par le trou au milieu de la forêt et partez à gauche jusqu'à ce que vous atteigniez une grotte. Traversez-la et montez pour arriver à l'église. Profitez pour sauvegarder puis quittez l'endroit. Partez maintenant à gauche et en bas pour traverser les barrières. Passez en bas à gauche pour vous rendre à Somnia. Parlez au gardien pour qu'il vous cède le passage. Allez vers la chambre du roi et parlez au Capitaine Croisefer. Suivez-le et parlez au roi. Après la cinématique, montez dans la chambre du roi et allez à gauche. Parlez enfin au Capitaine et quittez le château.

Chapitre 7

Partez à droite près des montagnes puis allez en bas pour accéder au poste frontière. Vous pouvez alors sauvegarder quand vous parlerez au prêtre. Continuez en bas et traversez le pont en passant par les Marais empoisonnés. Continuez à droite et passez par le deuxième pont. Entrez dans la grotte et suivez le chemin puis descendez les escaliers. Suivez le parcours puis tournez à gauche et descendez pour sortir par l'ouverture. Continuez votre chemin tout en bas puis tournez à gauche. Marchez en haut et allez à droite pour récupérer un Heaume de fer, dans le coffre au trésor. Montez et allez à droite pour descendre via les échelles. Suivez le chemin à gauche et descendez les échelles. Continuez en bas à droite et traversez le pont puis descendez par les échelles.

Montez pour prendre une Fiole d'eau magique et revenez en bas. Continuez votre parcours et entrez par l'ouverture. Suivez le chemin pour sortir de la grotte puis partez en haut et prenez la grande porte. Continuez en haut puis tournez à droite et partez en bas. Descendez les escaliers et activez le bouton jaune en haut. Activez aussi celui qui se trouve à gauche pour ouvrir les portes. Remontez les escaliers et appuyez sur le bouton, en haut. Activez aussi celui qui est au dessus et retournez en bas. Allez à gauche et appuyez sur les boutons jaunes, en haut. Revenez en bas et descendez les escaliers puis entrez par l'ouverture de gauche. Suivez le chemin qui mène en haut et ne marchez pas sur la zone

noire car vous risquez de tomber au dernier étage. Continuez à gauche et puis en bas et quand vous arrivez à la zone noire, montez un peu et puis tournez vers les escaliers, à gauche. Appuyez sur le bouton jaune et revenez par les escaliers.

Suivez le chemin éclairé jusqu'aux escaliers, en haut. Empruntez-les pour descendre ainsi que les suivants et allez vers Meurtor. Pour vaincre le boss, il faut d'abord utiliser l'Altération de votre joueur et de Laura pendant le premier tour. Occupez Olivier à donner des coups doubles à Meurtor durant le combat. Utilisez Émilie pour les soins nécessaires et Laura pour lancer l'Altération dès que la défense du boss augmente. Attention, au cours de l'affrontement, Meutor lance une attaque qui risque change la tactique de l'équipe. Rétablissez votre tactique dès que vous reprenez la main. Après la bataille, utilisez le miroir de Râ. Retournez à Somnia en utilisant la technique Evac' d'Émilie ou de Laura.

Faites votre sauvegarde et dirigez-vous au château. Montez vers la chambre du roi puis parlez au chancelier et répondez à toutes ses questions par " oui ". Partez maintenant à l'autre Somnia (monde réel). Vous pouvez utiliser la technique Transportation de votre joueur.

Une fois à Somnia, rendez-vous au château et parlez au gardien devant la porte. Attendez que le gardien vous ramène au roi. Après la discussion, sortez pour parler au roi Somnus. Quittez Somnia et allez en haut pour traverser les postes frontières. Partez à droite puis en haut en suivant la rivière. Continuez en haut et entrez Paradisia. Visitez la maison de gauche et cassez les jarres pour obtenir une graine de Vitalité. Sortez de la maison et dirigez-vous à droite pour aller à l'auberge. Continuez à droite et prenez la dernière chambre. Fouillez les meubles pour trouver un vêtement simple. Quittez l'auberge et allez en haut, à la maison du sage. Cassez alors les jarres en haut pour obtenir une graine de Magie et ouvrez les meubles pour avoir un chapeau à pointe. Parlez maintenant au sage et approchez-vous de la porte. Après la cinématique, sortez de la maison du sage et suivez Francis. Montez sur le bateau Providence et parlez à Francis pour embarquer à l'île de Meurtor.

Chapitre 8

Descendez et entrez dans la grotte, le chemin sera long et périlleux. Dirigez-vous en haut puis tournez à gauche. Continuez en bas ensuite montez les escaliers. Allez en haut et récupérez un Fouet de chaîne dans le coffre au trésor. Retournez par les escaliers et continuez votre chemin vers le haut. Partez maintenant à gauche et descendez. Passez la lave et ouvrez le trésor. Prenez les 1150 pièces et retournez en haut. Continuez à marcher en haut et récupérez une Armure de plates dans le trésor. Allez à droite et passez la lave pour monter les escaliers. Suivez le chemin puis continuez à gauche et en bas. Montez les escaliers puis suivez le chemin. Examinez le trésor et obtenez une Graine de vie. Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la grotte.

Montez maintenant en haut à droite et prenez les escaliers qui se trouvent au milieu de la lave. Suivez le parcours et montez les escaliers. Suivez le chemin puis dirigez-vous à droite. Continuez à droite et montez les escaliers. Suivez le chemin et montez les escaliers de droite. Passez par le pont et descendez les escaliers pour récupérer le trésor, en bas. Prenez donc une Fiole d'eau magique du premier coffre à trésor mais veillez à ne pas prendre le deuxième car il s'agit d'un piège. Retraversez le pont et descendez les escaliers. Partez à gauche et montez les escaliers, en haut. Suivez le chemin en haut puis traversez le pont et partez en bas. Continuez en bas et montez les escaliers à droite. Allez en haut et prenez les escaliers. Montez et prenez les autres escaliers. Entrez dans l'ouverture en haut et suivez le chemin. Montez les escaliers et allez en haut à gauche pour sortir de la grotte.

Suivez vos compagnons et parlez à Émilie. Une fois dans le château de Meurtor, ouvrez la porte à droite et montez les escaliers. Prenez le trésor à gauche en haut pour récupérer une Fiole de sève de Desmodium. Prenez ensuite celui en dessous pour récupérer 1800 pièces d'or. Ensuite celui à droite pour obtenir un Masque de fer. Equipez-en Olivier puis rebroussez chemin. Partez maintenant en haut vers l'ouverture. Suivez votre chemin pour assister à une cinématique.

Partez à droite et ouvrez la porte. Continuez en haut et affrontez Glargouille. Montez maintenant les escaliers et suivez le chemin qui mène en bas. Affrontez Glargouille à nouveau et récupérez une Griffe de feu dans le trésor. Retournez dans la grande salle et montez les escaliers, en face. Continuez tout droit et ouvrez la grande porte. Quand vous vous retrouvez chez vous, acceptez de regarder dans le miroir pour revenir affronter Meurtor. Pour vaincre le boss, occupez votre joueur seulement de l'attaque. Utilisez le coup double d'Olivier tout au long de cette phase, essentiellement sur Meurtor. Laissez Émilie et Francis s'occuper des soins.

Pendant la deuxième phase du combat, veillez à ne pas gaspiller votre magie car le boss réalise deux attaques successives qui agissent sur vos points de vie. Pour gagner, il faut que le niveau de votre joueur soit supérieur à 20 et celui d'Olivier soit supérieur à 21. Une fois terminé, vous vous retrouverez au château Somnia et vous obtiendrez un Bâton de foudre.

Approchez alors de la reine et parlez-lui. Après avoir fait votre sauvegarde, quittez Somnia et rendez-vous chez madame Luce par la technique de Téléportation de votre joueur. Parlez à la dame et partez à Somnia dans le Monde des rêves. Parlez au roi puis téléportez-vous au port Abbri. Prenez le bateau et allez en haut à droite. Débarquez et continuez en haut à droite. Passez le pont et poursuivez jusqu'à ce que vous atteigniez un château.

Chapitre 9

Montez en haut et parlez aux gardiens. Entrez à l'intérieur et continuez en haut. Parlez au garde et affrontez-le. Parlez maintenant à l'homme qui se trouve devant les escaliers. Empruntez ces derniers et allez à la chambre de droite en bas. Descendez les escaliers et récupérez un Gluniforme dans le trésor. Retournez par les escaliers et allez à gauche en bas. Cassez les pots qui sont en bas pour obtenir une mini médaille et prenez la porte. Montez les escaliers et allez à gauche. Descendez maintenant et prenez les nouveaux escaliers. Cassez le jarre pour obtenir une mini médaille puis rebroussez chemin. Parlez aux gardes qui surveillent la porte et affrontez-les. Une fois le combat remporté, entrez par la porte et parlez au roi. Acceptez son défi et dirigez-vous vers Brutus. Parlez-lui puis montez les escaliers. Récupérez la Robe en soie qui se trouve dans les meubles de la chambre royale. Redescendez les escaliers puis sortez par la porte, en bas. Allez à gauche puis en bas et descendez les escaliers. Parlez à Brutus et déclenchez le combat.

Le boss Brutus est difficile à battre. Pour l'affronter, assignez Émilie et Francis aux soins et utilisez tout au long du défi le coup double d'Olivier et les attaques de votre joueur. Retournez à la salle du trône en haut à droite et parlez au roi. Parlez maintenant au chancelier et quittez le château de Militia. Quittez la ville puis dirigez-vous en haut à gauche. Entrez dans la grotte et descendez les escaliers. Suivez le chemin et sortez par l'ouverture. Continuez votre chemin et parlez au gardien pour vous laisser passer. Combattez les deux monstres qui bloquent l'entrée de l'ouverture. Continuez maintenant en haut puis tournez à droite. Descendez et récupérez une graine de vitalité dans le coffre au trésor. Retournez en haut puis à gauche.

Continuez à marcher en haut à gauche et récupérez 580 pièces d'or dans le trésor. Tournez à gauche puis continuez en haut. Suivez le chemin et examinez le cadavre. Continuez à gauche et descendez les escaliers. Montez et partez à gauche. Descendez et prenez une Hache de guerre dans le coffre au trésor. Revenez en haut et continuez à gauche. Descendez tout en bas et prenez les escaliers. Partez en haut et ne touchez surtout pas aux oeufs. Continuez toujours en haut et parlez à Tommy puis au monstre. Retournez maintenant au château Militia et parlez au roi. Quittez la ville et retournez à la grotte. Traversez-la et au lieu de passer par la première ouverture (celle qui a été bloquée par les deux monstres), entrez dans la deuxième. Continuez votre chemin pour sortir de la grotte.

Chapitre 10

Allez en haut à droite et entrez dans la maison bleue située à droite. Parlez à l'homme et récupérez une Fiole d'eau sacrée dans les jarres. Fouillez l'armoire à droite pour obtenir un anneau d'or. Entrez maintenant dans la maison bleue située à gauche et récupérez une herbe médicinale. Partez ensuite vers la dernière maison en haut pour obtenir une mini médaille et 7 pièces d'or. Allez en haut à gauche et prenez les escaliers qui se trouvent au milieu de la forêt. Continuez en bas et entrez dans la grotte. Suivez le chemin puis allez en bas et continuez le parcours pour récupérer une mini médaille dans le trésor.

Retournez et partez à gauche. Vous trouverez une auberge, vous pouvez vous y reposer. Poursuivez ensuite à gauche et montez les escaliers. Sortez de la grotte et accédez à la ville, à gauche. Entrez à la maison qui se trouve à l'extrême gauche et cassez les jarres pour avoir une fiole d'eau sacrée. Cassez aussi celle de la maison au dessus pour obtenir une mini médaille. Faites votre sauvegarde et allez récupérer une tenue de voyageur dans les meubles de la maison à droite. Parlez maintenant à tous les villageois et quand la nuit tombe quittez Aridéa.

Partez à gauche en haut et allez dans l'île. Parlez à l'homme devant le pont pour qu'il vous laisse entrer. Parlez maintenant à l'homme en bas pour allez à l'île des Sourires. Entrez ensuite à l'intérieur et montez en haut. Parlez au bar

man à gauche et demandez-lui de vous servir à boire. Acceptez et répondez-lui toujours par "oui". Après la cinématique, vous allez effectuer un combat contre Jamirus. Ce boss est assez difficile, il peut attaquer deux fois pendant le même tour. Pour le vaincre, il faut utiliser le sort Altération de votre héros. Assignez à Francis les soins et laissez Émilie s'occuper de la protection avec la technique Mégaprotection. Quant à Olivier, laissez-le utiliser son coup double tout au long de la bataille.

Une fois terminé, vous assistez à une cinématique. Sortez du château et dirigez-vous en bas vers l'île. Parlez au vieux qui tient le gouvernail et entrez à l'intérieur. Parlez à l'homme en haut à gauche devant le bar pour reposer. Sortez de l'île et revenez à Aridéa. Sauvegardez et allez à nouveau vers l'île.

Chapitre 11

Dirigez-vous en haut à gauche pour accéder à une petite maison dans une petite île. Cassez les jarres pour obtenir une mini médaille et parlez à l'homme. Quittez la maison et allez en bas à droite. Passez par la rivière et continuez en bas. Partez maintenant à gauche jusqu'à ce que vous voyiez des escaliers dans une île. Prenez-les et dirigez-vous en bas à droite. Accédez au poste-frontière et entrez dans l'auberge. Cassez les jarres pour obtenir une mini médaille et continuez en bas. Allez au village Pierrebrute et faites votre sauvegarde. Entrez dans la maison en bas à droite du village et récupérez une Botryche lunaire. Allez à l'auberge et sortez par la porte de droite pour obtenir une mini médaille dans les pots. Montez et prenez les escaliers. Entrez dans la maison de gauche par la deuxième porte pour obtenir une mini médaille dans les jarres.

Quittez le village et partez à gauche. Entrez dans le château et allez en haut. Cassez les jarres pour obtenir une graine de Magie et une mini médaille. Retournez et allez à droite pour monter les escaliers. Parlez maintenant au roi et répondez-lui toujours par " oui ". Descendez les escaliers et allez à gauche. Descendez les escaliers et continuez à gauche. Montez les escaliers en face et parlez au jeune garçon. Rebroussez chemin et allez à droite. Examinez maintenant les pots pour trouvez le prince. Retournez à la salle du trône pour parler au roi. Après la cinématique, partez à gauche et descendez les escaliers. Continuez vers le bas puis à gauche et examinez les pots. Prenez une Graine de Sagesse et poursuivez vers le bas. Une fois à l'extérieur, parlez au prince pour qu'il vous rejoigne.

Quittez le château et marchez en bas à droite. Entrez dans la grotte et continuez en haut. Retournez en bas et sortez de la grotte car le prince a encore disparu. Allez à Pierrebrute et entrez dans la maison qui se trouve en haut à gauche. Parlez au prince et dites-lui deux fois de suite " oui ". Revenez dans la grotte et suivez le chemin. Descendez les escaliers et partez en haut. Montez les escaliers et allez à gauche pour combattre un boss. Ce dernier n'est pas difficile mais une fois vaincu le prince disparaîtra à nouveau. Revenez en bas puis allez à droite et descendez les escaliers. Suivez le chemin et parlez au prince. Prenez le Fouet de chaîne qui se trouve dans le coffre à trésors. Continuez votre chemin et prenez la porte. Continuez en haut et prenez les escaliers puis allez à gauche et traversez le pont. Montez et prenez une mini médaille dans le coffre puis retournez en bas et repassez le pont avant de monter et de passer le second pont. Continuez à droite et descendez les escaliers. Affrontez maintenant le deuxième boss. Il est plus difficile que le premier, n'utilisez pas la magie car il risque de vous la renvoyer.

Une fois vaincu, retournez à gauche et allez en bas. Descendez les escaliers à droite puis montez. Parlez au prince et revenez où vous aviez affronté le deuxième boss. Franchissez la porte et descendez les escaliers. Allez en bas et examinez le trésor du milieu pour empocher une mini médaille puis celui de droite pour obtenir un Plastron de fer. Maintenant vous allez combattre un troisième boss. Celui-ci est plus difficile que les deux autres car il peut attaquer deux fois de suite dans le même tour. Assignez à Émilie et Francis la tâche de prendre soin des attaquants et frappez avec votre héros et Olivier.

Une fois terminé, prenez la porte et allez en haut. Parlez maintenant à Pierre et utilisez le sort Evac d'Émilie où de Laura pour sortir de la grotte. Rendez-vous au château et allez à la salle du trône. Allez maintenant parler au roi puis descendez les escaliers et allez à gauche. Descendez les escaliers et continuez à marcher à gauche. Montez et ouvrez la porte rouge. Parlez à Gluvain et répondez-lui toujours par " oui ". Examinez maintenant l'endroit qui brille à gauche pour gagner une mini médaille.

Chapitre 12

Quittez le château et partez en bas à gauche. Passez le pont et accédez au sanctuaire. Ouvrez la porte et allez à l'intérieur. Examinez le puits et combattez le monstre. Une fois vaincu, réexaminez le puits. Quittez le puis et partez à droite. Passez le pont et marchez en bas. Continuez en bas à droite et entrez dans la ville de Vallonclair.

Montez les escaliers à droite et entrez dans l'auberge. Fouillez les meuble pour trouver une guenille et montez les escaliers. Examinez les meubles de la chambre à gauche pour avoir un costume de danseuse. Sortez de l'auberge et partez à gauche. Montez les escaliers puis descendez les suivants. Entrez dans la maison et récupérez une mini médaille dans les meubles. Allez à l'église, tout en haut de la ville et fouillez les meubles pour avoir une Fiole d'eau sacrée. Vous pouvez maintenant faire votre sauvegarde.

Quittez la ville et allez en bas à gauche. Prenez les escaliers qui se trouvent près du marais empoisonnés. Allez à droite et passez le pont. Continuez en haut à droite et entrez dans la ville de Vallonclair, dans le monde réel. Vous trouverez dans les meubles de l'auberge une guenille et une tenue de voyageur. Vous empocherez dans la maison qui est à l'extrême gauche de la ville une mini médaille. Cherchez 50 pièces d'or dans la maison en haut à gauche de la ville puis allez à la maison qui se trouve en haut à droite. Cassez les jarres pour obtenir une graine de Force et rendez-vous à l'église où vous assisterez à une scène. Fouillez alors les meubles pour obtenir une aile de Chimère. Faites votre sauvegarde et retournez à la maison en haut à gauche de la ville.

Quittez maintenant Vallonclair et dirigez-vous en haut à droite. Accédez aux montagnes et entrez par la grande ouverture. Allez à gauche et parlez au paston. Sortez maintenant et passez à la deuxième pente de la montagne à gauche. Récupérez la Graine de vie dans le trésor et sautez depuis le bord. Prenez maintenant la pente qui est à l'extrême droite. Allez en haut et sautez pour prendre 350 pièces d'or. Sautez du bord et prenez la pente qui se trouve à gauche. Grimpez et continuez votre chemin en haut à droite. Une fois que vous apercevez une ouverture au milieu, allez à gauche et sautez pour atteindre cette ouverture. Entrez-y et examinez le trésor. Prenez une pioche dorée et sortez. Sautez et montez au milieu. Allez toujours en haut jusqu'à ce que vous voyiez une ouverture. Entrez-y et dirigez-vous vers les rochers. Utilisez la pioche dorée pour les détruire et montez les escaliers. Continuez et utilisez à nouveau la pioche pour passer. Suivez votre chemin et montez les escaliers. Suivez le parcours et allez à l'extérieur. Escaladez la montagne et poursuivez en haut à droite. Entrez dans la grotte et utilisez la pioche puis montez les escaliers. Continuez le chemin et allez à l'extérieur. Escaladez la montagne à droite et poursuivez le chemin.

Une fois bloqué à gauche, sautez et entrez dans l'ouverture. Suivez le chemin et montez les escaliers. Allez en bas et sortez de la grotte. Franchissez la montagne et suivez le chemin. Continuez toujours en haut et utilisez la Pioche dorée pour détruire les rochers situés au milieu de la montagne. Récupérez un Fragment de courage et retournez à la montée. Allez en bas puis sautez de la butte. Sortez de la montagne et rendez-vous à Vallonclair. Partez à la maison qui se trouve en haut à droite. Parlez à M. Redon et demandez son aide. Reposez-vous chez lui et assistez à une cinématique.

Chapitre 13

Partez à gauche et entrez dans la grotte. Examinez les tombes à gauche pour avoir une herbe médicinale et une mini médaille. Sortez de la grotte et allez à Desmodia (monde des rêves). Montez sur le lit volant et dirigez-vous en bas. Allez vers le puits et suivez le chemin. Entrez dans la maison et fouillez les meubles pour prendre une mini médaille. Parlez à l'homme et quittez la maison. Regardez dans le puits qui se trouve à droite et tuez le monstre. Sautez du puits et sortez de la maisonnette.

Partez en bas à droite et accédez au château de Joliroche où vous pourrez sauvegarder. Continuez tout droit et montez les escaliers. Parlez au chancelier et dites-lui que le roi vous attend. Allez en bas puis tournez à gauche et fouillez les meubles pour obtenir une mini médaille. Retournez à la salle du trône et allez à droite. Cassez les jarres pour avoir une Graine de Magie et descendez les escaliers. Allez en haut puis à droite et suivez le chemin puis descendez les escaliers et prenez la première porte. Examinez les trésors pour prendre 150 pièces d'or et une Charmélia puis sortez. Approchez-vous de la deuxième porte et écoutez la discussion. Revenez à la salle du trône et parlez au roi. Reparlez au roi Louis et répondez-lui par " oui ". Utilisez maintenant le miroir de Râ devant la princesse. Après la cinématique, rendez-vous à la salle du roi Louis et parlez-lui. Répondez au roi par " oui " puis parlez au chancelier.

Quittez le château et dirigez-vous vers la maisonnette. Jetez un coup d'oeil dans le puits et suivez le chemin. Une fois

dehors, montez sur le lit volant et allez en bas à droite. Traversez le désert et continuez en bas. Accédez à la tour et utilisez le sort Coup d'oeil. Partez en haut à gauche et montez les escaliers. Suivez le chemin qui mène en bas et n'approchez pas des bords. Continuez à droite ensuite allez en haut par le portail. Montez les escaliers et dirigez-vous en bas. Continuez à gauche et descendez les escaliers puis examinez les trésors et récupérez une mini médaille et 1300 pièces d'or. Retournez en haut et montez les escaliers à gauche. Suivez le chemin de la tour en montant les escaliers. Entrez à l'intérieur et montez les escaliers, à droite. Entrez dans la maison de gauche et cassez la jarre pour obtenir une Fiole d'eau magique. Parlez maintenant au sorcier Méphisto et déclenchez le combat.

Pour le vaincre, utilisez la tactique des " soins avant tout " pour Émilie et Francis. Donnez des coups doubles avec Olivier et faites des attaques avec votre joueur que vous aurez équipé d'une épée de rêve. Attaquez les renforts de l'ennemi pour leur lancer des Torpeurs.

Une fois gagné, rendez-vous au château de Joliroche dans le monde réel et parlez au roi Louis. Après la cinématique, allez à la salle du trône et parlez au roi. Quittez le château et partez à Paradisia pour prendre la providence. Dirigez-vous en bas à gauche et passez le barrage. Continuez toujours en bas puis à gauche. Montez maintenant et allez à gauche puis descendez et approchez-vous de la ville de Milmarin.

Dans cette ville, vous trouverez une mini médaille, un Caleçon, 60 pièces d'or, une Graine de Vitalité, une herbe médicinale et 7 pièces d'or. Partez maintenant à la maison qui se trouve en haut à droite de Milmarin et parlez à l'homme derrière le comptoir deux fois de suite. Suivez-le et entrez dans la maison en bas à droite. Reparlez à cet homme puis parlez à Colin (l'homme qui vous avez rencontré devant le port de la ville). Quittez la maison et suivez Colin sans lui parler. Une fois dans la grotte, suivez-le sans que vous ne vous fassiez remarquer. Après la cinématique, examinez le lieu et appuyez sur le bouton. Entrez par le passage secret et parlez à Colin. Répondez-lui par " non " puis par " oui ". Reparlez à Colin et dites-lui que vous avez un bateau. Sortez maintenant de la grotte et prenez votre bateau. Allez en haut et entrez dans la grotte. Continuez en haut et entrez par la grande ouverture. Répondez à Colin par " oui " et quittez la grotte. Partez en haut puis à droite. Continuez maintenant en bas à droite puis montez. Passez les barrages et allez toujours en haut à droite. Vous trouverez un endroit entouré de récifs et un grand coquillage au milieu. Entrez-y et écoutez la discussion.

Sortez maintenant et utilisez l'harpe de Calypso. Allez vers le Donjon de Meurtor et dirigez-vous en bas. Entrez dans le château et montez les escaliers en face. Parlez à la fille et partez en haut au dessous de la ville de Paradisia. Entrez dans la grotte si vous désirez changer les noms de vos héros. Allez maintenant près de Milmarin et continuez en haut jusqu'au bateau abandonné. Entrez et cassez les pots en haut pour avoir une mini médaille et une Graine d'Agilité. Entrez dedans et descendez les escaliers. Examinez les trésors en haut à droite pour obtenir une paire de Pantoufles de verre et une Clef suprême. Fouillez maintenant les meubles de la chambre de gauche pour récupérer une Armure lourde. Sortez du bateau et dirigez-vous en haut à gauche. Entrez dans la maison, parlez au vieil homme et examinez le lieu qui brille. Récupérez une mini médaille et quittez la maison.

Partez vers Somnia et utilisez la Harpe pour entrer dans une grotte. Débarquez à droite et prenez 530 pièces d'or. Retournez au bateau et suivez le chemin puis débarquez à droite et allez vers le haut. Montez les escaliers et suivez le chemin de gauche. Récupérez une mini médaille en bas dans le trésor. Retournez dans le bateau et partez en bas à gauche. Récupérez un Bouclier puissant dans le trésor et sortez de la grotte. Allez en bas de la carte et plongez dans l'eau. Entrez dans la maison en rouge puis allez en haut à nouveau. Prenez une mini médaille dans la zone qui brille à droite et reposez-vous dans l'auberge.

Chapitre 14

Téléportez-vous à Vallonclair et descendez pour prendre le bateau. Utilisez la Harpe pour plonger dans l'eau et dirigez-vous en haut à droite. Continuez en haut et entrez dans le château de Poséidon. Descendez les escaliers et allez à gauche. Parlez au roi et récupérez une mini médaille à gauche dans les meubles. Quittez le palais et montez à la surface.

Téléportez-vous au château de Joliroche et montez dans le bateau, en bas. Plongez dans la mer et partez en bas à gauche. Entrez dans la grotte et descendez de la Providence. Continuez en haut et accédez à l'entrée du donjon. Suivez le chemin de droite et entrez par le portail. Allez à gauche puis descendez. Prenez une mini médaille dans le

coffre au trésor puis retournez par le chemin de droite. Continuez le chemin et dirigez-vous vers le bas pour examiner les deux trésors. Prenez une Graine de sagesse et 270 pièces d'or. Retournez en haut et continuez votre chemin. Descendez les escaliers et allez en bas puis à droite.

Montez et entrez par l'ouverture pour prendre une Charmélia. Retournez en bas et allez à droite. Entrez dans la pièce et prenez une Jupe magique. Sortez et continuez en haut et suivez le chemin à droite. N'entrez pas dans la pièce mais allez à gauche. Continuez le chemin en haut pour prendre une Perle rose. Revenez à gauche pour descendre les escaliers puis allez en bas et continuez à droite. Suivez le chemin en haut puis partez à gauche. Continuez le chemin de gauche et prenez les escaliers. Prenez les suivants et descendez. Appuyez sur le bouton jaune et descendez. Entrez et descendez les escaliers puis activez le bouton qui se trouve en bas et retournez près des escaliers. Descendez et allez à gauche puis continuez en bas et suivez le chemin. Appuyez sur le bouton en haut et revenez à gauche. Entrez dans le deuxième bassin ensuite dirigez-vous à droite. Avant d'appuyer sur le bouton, récupérez une Urne de sable. Continuez votre chemin puis partez en bas et descendez les escaliers avant de parler à Gracos et déclencher le combat. Enchaînez des coups doubles avec Olivier et faites des attaques avec votre héros. Utilisez la tactique Soin pour Émilie et Francis.

Rendez-vous maintenant devant Poséidon et parlez au roi. Téléportez-vous au Monde des rêves et allez en bas à gauche de la carte avec le lit volant où se trouve l'île sauvée. Entrez dans Sorcéria et partez à gauche. Descendez dans le puits et celui qui suit. Prenez une Bague de prière du trésor et quittez les puits. Continuez à gauche et entrez dans la maison. Cassez les jarres pour avoir une Fiole d'eau magique. Sortez et marchez en haut à droite. Descendez les escaliers et suivez le chemin. Montez les escaliers et celles qui suivent. Détruisez les pots pour obtenir une mini médaille. Entrez maintenant dans la pièce du milieu puis descendez les escaliers et allez en bas à droite. Vous trouverez une mini médaille dans le pot et dans la chambre de gauche, une graine de Magie dans les meubles.

Sortez de la pièce et allez en haut. Montez les escaliers à gauche et entrez dans la maison. Placez-vous sur le sable et utilisez l'Urne de sable avec Laura. Entrez donc dans la pièce et parlez à l'Aïeule. Rendez-vous maintenant à la maison qui se trouve à gauche de la ville. Parlez à l'homme et quittez la ville. Changez de monde et téléportez-vous à Somnia. Prenez votre bateau (à droite) et allez à l'île qui se trouve en haut à gauche de la carte puis plongez dans l'eau une fois en bas de l'île. Nagez à travers le petit passage et montez à la surface. Entrez dans la maison et descendez par les escaliers, à droite. Parlez à l'homme et acceptez de faire le défilé puis allez à droite.

Entrez dans les loges et récupérez une mini médaille dans les meubles. Prenez les loges de gauche et fouillez les meubles. Prenez les boucles d'oreilles et participez au concours. Lorsque vous aurez gagné les trois niveaux, vous obtiendrez le Tapis volant. Retournez maintenant à Sorcéria et parlez à l'homme qui habite la maison qui est à gauche de la ville.

Chapitre 15

Quittez la ville et montez sur l'île flottante. Descendez à gauche et entrez dans l'église. Parlez à la nonne et quittez l'endroit. Rendez-vous au monde réel et téléportez vous à Milmarin. Prenez la providence et naviguez vers les îles, en bas. Arrêtez-vous dans la forêt à gauche et traversez-la. Utilisez le Tapis volant et allez à droite pour atteindre un château détruit. Marchez à gauche et jetez un coup d'oeil dans le puits puis partez à droite et montez les escaliers. Allez à gauche et montez les escaliers. Fouillez les meubles pour prendre une mini médaille puis allez à gauche. Montez les escaliers qui sont en bas et parlez au garde.

Revenez à la salle du trône et descendez les escaliers puis sortez et allez en bas. Parlez à Mouche et laissez-le rejoindre l'équipe. Revenez devant le portail du château et dirigez-vous à droite. Entrez dans la pièce et cassez les jarres puis récupérez une Graine d'Agilité et parlez à la cuisinière. Vous trouverez une Charmélia dans les meubles de la pièce au dessus. Retournez au gardien qui surveille la salle et donnez-lui l'Offrande rituelle. Entrez dans la salle et parlez au gardien qui est sur place, en haut. Rendez-vous à la salle du trône où vous assisterez à une scène. Rebroussez chemin et reparlez au garde pour que la cérémonie commence.

Après la cinématique, vous vous trouverez dans le monde réel. Allez en haut puis à gauche et utilisez la pioche dorée dans le lieu où le Capitaine avait pris les escaliers secrets. Descendez les escaliers et examinez la dalle, en bas. Descendez donc les escaliers et partez en haut. Récupérez l'armure d'Orgo et revenez au monde des rêves pour

prendre les trois coffres. Vous obtiendrez une mini médaille, un Bouclier du Vent et une Graine de Force.

Chapitre 16

Quittez le château et allez en haut à gauche avec votre bateau. Entrez dans l'auberge et prenez une mini médaille dans les pots. Reposez-vous puis quittez l'auberge. Allez en haut avec le tapis volant et entrez dans le village. Récupérez une Capuche de fourrure dans les meubles de la maison, en haut de l'auberge. Dans la maison du dessus, récupérez une mini médaille dans les meubles et parlez au vieil homme. Dirigez-vous vers les escaliers et écoutez la discussion.

Quittez le village et allez en haut à droite. Entrez dans le sanctuaire et parlez à la femme. Retournez au village et rendez-vous chez le vieil homme. Parlez-lui et repartez au sanctuaire pour parler à la femme à nouveau.

Retournez à Montgivré et parlez aux habitants. Discutez avec Saul Ytaire puis accédez à l'église à gauche. Parlez à Kad Abra à droite et quittez Montgivré. Marchez en haut et entrez dans la grotte glacée. Suivez le chemin et approchez du portail. Prononcez la formule que vous a apprise Kad Abra. Dites " j'ai dans mon coeur la vérité " puis " la lame à la puissance inégalée " enfin " qu'elle surgisse de la glace ". Glissez maintenant dans l'ordre suivant : haut, gauche, haut, droite, bas, droite, haut. Descendez les escaliers puis marchez sur la glace et sautez lorsqu'elle se casse. Prenez une mini médaille dans le coffre et montez les escaliers, à droite. Allez en haut et récupérez 1900 pièces d'or dans le trésor. Partez maintenant à gauche et continuez en haut. Descendez les escaliers et prenez les suivants. Appuyez sur les boutons dans cet ordre : haut, gauche, droite, bas.

Prenez le portail et dirigez-vous en haut vers l'Epée légendaire. Prenez l'épée et revenez à Montgivré. Parlez à Kad Abra et quittez le village. Téléportez-vous chez Madame Luce et partez à droite avec le tapis volant. Entrez dans la ville de Colombourg et partez à gauche. Allez en haut puis à droite. Continuez votre chemin en haut et entrez dans la maison qui se trouve à droite par la porte supérieure gauche. Suivez le chemin et examinez les trésors puis récupérez une Graine de Sagesse et une Graine de Vie. Montez les escaliers à gauche et parlez à l'homme. Demandez-lui son aide puis descendez les escaliers. Reparlez à Lynx et acceptez son marché.

Sortez du bar et allez à l'église. Parlez au prêtre et sortez de l'église. Dirigez-vous maintenant au casino et payez l'homme pour entrer dans cet endroit. Descendez les escaliers et entrez dans les loges. Ecoutez la conversation puis parlez à la femme déguisée en lapin. Répondez-lui par " oui " et quittez les lieux. Allez au bar qui se trouve à gauche de la ville par la porte supérieure gauche et détruisez les pots. Prenez une mini médaille puis parlez au barman. Répondez par " non " deux fois puis par " oui ". Écoutez la conversation entre les deux hommes au comptoir puis sortez du bar et fouillez dans les meubles. Prenez une mini médaille et allez vers le puits. Entrez dans la maison et récupérez une Clef de voleur. Parlez à Lynx qui vous donne les informations.

Sortez du puits et allez en haut. Tournez à droite et allez en bas. Montez les escaliers et sortez de la pièce de gauche. Prenez 2500 pièces d'or et une Graine de Sagesse dans les deux coffres. Quittez la ville et marchez vers le haut. Entrez dans le sanctuaire et parlez à Martel. Montrez l'épée à la fille et répondez par " oui ". Descendez et examinez la zone qui brille. Prenez une mini médaille et allez chez Martel en haut à droite de la ville de Colombourg. Descendez les escaliers et parlez à la fillette. Répondez-lui par " oui " et ne bougez pas pour qu'elle ait confiance en vous.

Chapitre 17

Quittez la ville et partez vers l'île située en bas à droite de la carte (utilisez le tapis volant). Allez tout d'abord à l'église et parlez au vieillard. Sortez de l'église et allez à droite. Entrez dans la première maison et récupérez une Tenue de voyageur. Passez à la deuxième maison à droite et prenez une Charmélia dans la jarre. Montez et combattez un Puisard du fond du puits. Entrez dans la maison juste à côté pour assister à une scène. Parlez encore une fois au vieillard et rendez-vous à la maison qui se trouve en bas (à droite de l'entrée). Parlez au vieil homme, en haut, puis entrez dans le château. Tournez à gauche et examinez les pots dans la cuisine pour obtenir une Graine de Sagesse. Entrez par la porte supérieure droite et descendez les escaliers.

Parlez au vieil homme puis allez à la salle du trône. Tournez à gauche et prenez une Fiole d'eau sacrée dans les jarres. Vous trouverez une Graine de Vie dans la chambre, à droite. Parlez maintenant au roi et descendez les escaliers qui se trouvent en haut. Examinez la zone qui brille dans le jardin pour obtenir une mini médaille. Montez les escaliers puis les

suivants avant de fouiller les meubles et empocher une Charmélia. Sortez par le portail du bas et allez à gauche. Descendez les escaliers et prenez une mini médaille dans le pot. Descendez les escaliers et parlez à la Reine mère. Récupérez un Brassard d'or dans les meubles et retournez à la ville. Sautez du puits car désormais avec la Clef suprême, vous pouvez entrer dans la grotte. Cassez les pots pour obtenir une Graine d'Agilité et une mini médaille puis examinez le trésor. Prenez une Bague de prière et quittez la ville.

Téléportez-vous au château de Joliroche et prenez votre bateau. Allez à gauche puis en haut. Continuez à droite puis montez avant d'entrer dans la grotte et de monter à nouveau. Dirigez-vous à droite puis en haut. Allez ensuite à droite puis en bas pour trouver un coffre contenant une mini médaille. Partez maintenant en haut et avancez puis tournez à gauche. Prenez 1900 pièces d'or et une Graine de Vitalité dans les trésors. Sortez par la droite et allez en haut. Partez maintenant à gauche et descendez deux fois avant de suivre le chemin. Allez en bas pour récupérer une armure à piques puis remontez et suivez le chemin de droite. Prenez le trésor qui se trouve à droite pour obtenir une mini médaille et retournez à gauche. Descendez et allez vers le mur gauche. Examinez les lieux et descendez les escaliers secrets. Descendez trois étages et montez-en deux. Dirigez-vous maintenant en bas et descendez les escaliers. Allez à gauche et suivez le chemin. A l'intersection, partez à droite pour obtenir une mini-médaille. Revenez à l'escalier et allez à droite. Montez et continuez toujours à gauche. Prenez le Bouclier de Valora dans le trésor et sortez de la grotte avec le sort Évac.

Chapitre 18

Dirigez-vous maintenant en haut à gauche de la carte avec le tapis volant. Vous vous retrouverez dans les montagnes de la ville de Pic des tisseurs. Elle ressemble à celles du Monde des rêves. Montez et empruntez les escaliers. Entrez dans la caverne et suivez le chemin. Montez les deux escaliers qui se suivent et avancez puis prenez le trésor en bas à gauche. Récupérez 880 pièces d'or et sortez de la grotte. Partez à gauche et montez les escaliers. Écoutez le dialogue et sautez du bord de la montagne, à droite. Entrez dans la grotte et examinez les trésors puis récupérez une mini médaille et une Charmélia. Franchissez les montagnes et allez en haut.

Entrez dans le village du Pic des tisseurs et rendez-vous au bar. Cassez les pots pour obtenir un Couvercle de tonneau ensuite montez les escaliers. Parlez à Sylvain et prenez une Graine de Vitalité dans les meubles. Visitez maintenant votre soeur Mélodie et parlez-lui. Examinez les meubles pour prendre une Tenue de noble et vous trouverez une Herbe médicinale dans les jarres. Allez près de la maison du Maire et cassez les jarres pour obtenir une mini médaille et entrez dans la maison. Parlez au Maire Tisserond et prenez un Foulard de pionner dans l'armoire. Revenez à votre maison pour reparler à Mélodie. Partez à nouveau vers le Maire et, après la conversation, parlez à votre double. Suivez-le dans les montagnes et approchez-vous de lui.

Retournez au village et entrez dans la maison, en bas à gauche du village. Aidez le fermier à combattre le monstre et partez à droite. Entrez dans l'atelier de tissage et combattez le deuxième monstre. Vous pouvez regagner vos forces si vous parlez au prêtre dans l'église. Vous trouverez le troisième monstre dans le bar, combattez-le et partez devant le magasin d'armures, en haut à droite. Affrontez le quatrième monstre et entrez dans le magasin. Aidez le marchand à venir à bout du cinquième puis rendez-vous chez le Maire. Tuez le sixième et le septième monstre et affrontez celui qui se trouve près du puits. Dirigez-vous devant votre maison et aidez Sylvain à combattre le neuvième monstre. Entrez dans votre maison et parlez à votre double. Fusionnez les deux héros et affrontez le dernier Boss. Vous pouvez utilisez le sort Foudre avec votre héros pour causer plus de dégâts au Boss.

Une fois vaincu, parlez à Mélodie. Allez chez le Maire et parlez-lui. Revenez à vote maison pour reparler à Mélodie. Acceptez d'être son frère et quittez le village. Téléportez-vous à Somnia et répondez au Capitaine Frank par " oui ". Parlez au roi et reposez-vous. Une fois réveillé par Madame Luce, descendez et allez à gauche. Marchez sur la zone brillante pour trouver votre mémoire. Sortez par le bas et allez à l'emplacement du souvenir. Vous trouverez une autre zone brillante dans le rempart, à droite. Le quatrième souvenir se trouve dans la cuisine. Le cinquième se trouve à droite de la cuisine, dans la salle d'étude. Le sixième souvenir se trouve dans le jardin du château et le dernier se trouve dans la salle du trône. Reposez-vous puis parlez au roi qui vous donne l'Heaume de Sebath.

Chapitre 19

Téléportez-vous à Colombourg et prenez l'épée de Ramias de Martel. Allez maintenant à Brigandia et prenez votre

bateau. Partez en haut puis à gauche et débarquez sur l'île. Montez et entrez dans le sanctuaire. Vous allez placer les symboles des équipements légendaires dans leurs emplacements respectifs. Mettez le symbole coeur en bas. Le symbole croix sera à droite. En haut, placez le symbole soleil. Enfin mettez un éclair dans la zone qui est à gauche et placez-vous au milieu.

Vous devrez combattre le Boss Typhonia. Il est assez difficile mais n'attaque qu'une fois par tour. Utilisez toujours la même méthode pour vaincre ce monstre. Vous pouvez utilisez aussi le sort Foudre avec votre joueur au lieu des attaques physiques. Utilisez aussi le sort Altération de votre héros pour vider la jauge de défense de votre ennemi.

Une fois le combat gagné, montez puis allez à gauche et entrez par la porte. Fouillez les meubles de la chambre de droite pour trouver une Graine de Vie et une Feuille d'Yggdrasil. Il est conseillé de sauvegarder votre partie et de soigner vos blessures avant d'allez voir Dragore. Entrez dans la salle de Dragore et parlez-lui. Vous devez combattre deux monstres. L'un d'eux peut attaquer deux fois de suite. Veillez à le combattre en premier puis occupez-vous de l'autre monstre.

Lorsque le duel est terminé, vous allez combattre Tommy, il n'est pas très difficile. Vous pouvez l'affronter avec la même tactique. Donnez des coups doubles avec Olivier et lancez juste des attaques physiques avec le héros. Occupez Émilie et Francis des soins. Après le défi, vous devez combattre le dernier Boss Dragore. Affrontez-le de la même façon que Tommy.

Une fois vaincu, parlez à Tommy pour qu'il rejoigne votre groupe puis quittez le château. Téléportez-vous au Monde des rêves et dirigez vous en bas vers le château de Zénithia, avec le tapis volant. Entrez dans le château et allez à gauche. Parlez au petit enfant pour qu'il vous donne une Fiole de rosée d'Yggdrasil. Fouillez les meubles de la chambre de droite pour obtenir une mini médaille et une feuille d'Yggdrasil. Rendez-vous à la salle du trône et parlez au roi Zénith.

Chapitre 20

Sortez de la salle du trône et allez en bas. Entrez par la porte de gauche et approchez-vous du puits. Parlez au gardien et sautez du puits. Remontez et quittez l'endroit. Montez et accédez à la tour. Partez à l'intérieur et dirigez-vous à droite. Entrez par la porte et cassez les jarres pour empocher une Graine de Force et pour combattre un Orque. Suivez le chemin et parlez à l'homme.

Rebroussez chemin et allez en haut. Suivez le chemin qui mène à gauche et descendez les escaliers. Récupérez une mini médaille dans le trésor puis remontez. Suivez maintenant le chemin de droite puis allez en bas et montez les escaliers. Partez à droite et récupérez une Feuille d'Yggdrasil puis franchissez la grande porte qui se trouve en haut. Montez les escaliers qui se trouvent en haut à gauche. Suivez le chemin supérieur droit et montez les escaliers. Suivez le chemin de gauche et prenez une Griffe de feu dans le trésor. Continuez votre chemin vers le bas et sortez par la porte inférieure gauche. Prenez une Graine de Force à droite et montez les escaliers pour atteindre le sommet. Parlez à Pégase et combattez les trois monstres. Revenez à Zénithia par le puits et parlez au roi.

Chapitre 21

Utilisez maintenant les Rênes célestes puis appuyez sur le bouton " X ". Entrez dans la ville qui se trouve juste en haut. Cassez les pots pour obtenir une Graine de Vie. Prenez une mini médaille dans l'auberge, à gauche, et brisez les jarres dans la chambre supérieure à gauche de la ville pour avoir une Aile de Chimère. Descendez les escaliers à droite de la chambre et cassez la jarre. Prenez une Graine de Vitalité et parlez au vieillard.

Quittez la ville et dirigez-vous à gauche. Entrez dans la maison et fouillez les meubles. Prenez une Guenille et une Aile de Chimère puis faites la queue. Entrez dans le bassin et montez les escaliers à droite du grand rocher. Récupérez une mini médaille dans la zone qui brille et suivez le chemin. Sautez du puits pour revenir au monde réel. Utilisez les Rênes célestes et allez en haut pour entrer dans Morneville. Approchez-vous de la maison (à gauche) et parlez au chien. Parlez à la vieille dame puis récupérez 58 pièces d'or dans la jarre. Revenez maintenant à Mélonkolia dans le monde cauchemardesque et reparlez au vieillard. Choisissez ce que vous désirez avoir comme Armure (arme ou bouclier ou casque). Quittez la maison et parlez à Tristan qui se trouve près du marchand d'armure. Faites votre sauvegarde et quittez la ville.

Partez à droite et suivez le chemin pour atteindre Kupidia. Vous trouverez une Charmélia dans la maison, en haut à droite. Parlez à l'homme devant le bar, à gauche de la ville, et donnez-lui 200 pièces d'or pour entrer. Vous trouverez 600 pièces d'or dans le pot mais quand vous allez sortir vous devrez payer 1200 pièces d'or. Vous trouverez aussi une Graine de Vie en examinant la zone qui brille dans le cimetière, à droite. Empochez aussi la mini médaille dans le jardin de la maison, en haut à gauche. Entrez maintenant dans la maison tout en haut de la ville et prenez un Brassard kamikaze. Montez les escaliers et n'ouvrez surtout pas les deux coffres car ils sont piégés. Parlez à Fortuné Friquet et quittez sa maison.

Entrez dans la grotte (à gauche de la ville) et allez à droite. Continuez à droite et récupérez une Graine de Force dans le trésor. Retournez en haut et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée. Suivez maintenant le chemin supérieur puis tournez à droite. Marchez en bas et descendez les escaliers. Poursuivez le parcours à gauche puis en haut et suivez le chemin avant de descendre. Empruntez les escaliers, descendez puis montez. Continuez votre route et prenez la lettre de Fortuné Friquet dans le trésor.

Sortez de la grotte grâce au sort Évac d'Émilie et allez voir l'homme. Acceptez l'échange et quittez la ville. Allez en haut à gauche et suivez le chemin jusqu'à ce vous atteigniez une forêt. Entrez et parlez à toutes les personnes présentes. Répondez à l'un d'eux par " oui " et descendez le lac mais par les escaliers qui se trouvent à l'extrême droite. Ouvrez le trésor et assistez à une scène.

Retournez à la ville et prenez un Manteau du Dragon dans la maison de l'homme riche, en haut à gauche de la ville. Quittez la ville et revenez au lac. Examinez deux fois le trésor pour trouver une ouverture. Descendez donc les escaliers pour aller dans la grotte. Allez en haut et examinez le coffre (à gauche) pour obtenir un Bouclier d'argent. Retournez à droite et continuez votre chemin en haut. Montez les escaliers et dirigez-vous vers le puits. Parlez au vieil homme pour qu'il vous soigne puis sauvegardez.

Chapitre 22

Sortez du puits et continuez votre chemin, en haut à droite. Entrez dans le grand château et parlez au garde. Combattez-le puis parlez à son frère, en haut. Entrez dans le château puis sortez de la cellule. Allez en haut et descendez les escaliers. Récupérez une mini médaille dans les jarres et parlez au gardien. Utilisez les tenues de garde et retournez près de votre cellule puis suivez le chemin vers le bas et montez les escaliers.

Détruisez les pots pour obtenir une faucille de chaîne et entez dans la pièce, à droite. Cassez les jarres pour prendre une mini médaille. Récupérez aussi une Graine de Vie près des tombes, à gauche de la ville. Entrez maintenant par la porte supérieure puis montez les escaliers. Suivez le chemin et montez les escaliers. Vous trouverez une Graine de Magie dans la pièce des recherches, en bas à droite. Montez les escaliers et allez à droite. Allez à l'extérieur et continuez à gauche. Descendez les escaliers et récupérez les trois trésors qui contiennent une mini médaille, 4800 pièces d'or et un Bouclier du Désastre. Retournez à l'extérieur et montrez les escaliers puis entrez par la porte de droite et empruntez les prochains escaliers. Examinez la zone brillante pour obtenir une mini médaille.

Revenez en bas et parlez à l'homme qui garde la porte. Retournez à la ville et parlez à la femme qui se trouve derrière le comptoir. Répondez-lui par " oui " puis parlez à l'homme derrière le comptoir en haut. Allez maintenant en bas à droite et parlez à Magnus. Répondez-lui par " oui " pour qu'il vous laisse passer par derrière. Reparlez donc à l'homme derrière le comptoir puis allez vers Magnus. Après la cinématique, répondez par " oui " et affrontez les soldats. Vous devez maintenant vaincre Dogmus et Marcus mais ils sont très difficiles et vous allez perdre le combat. Parlez au garde par terre et revenez à la ville. Parlez à l'homme qui garde la porte en haut et répondez-lui par " oui ". Franchissez la porte et allez voir Noirkeur.

Ce boss est très difficile. Pour le combattre, attaquez les ennemis qui le protègent puis lancez le sort Antimagie par Francis. Une fois seul, utilisez les attaques les plus puissantes pour causer d'importants dégâts à Noirkeur. N'oubliez pas de protéger et de soigner vos joueurs lors du combat (le niveau de vos joueurs doit être au moins de 40).

Quand l'ennemi meurt, parlez aux villageois puis rendez-vous chez le Penseur. Utilisez la Clef du geôlier pour le libérer puis parlez au Capitaine Croisefer avant de quitter la prison. Après la cinématique, reparlez à Blaise dans la prison puis quittez Noirgibet. Allez vers le puits et faites votre sauvegarde.

Chapitre 23

Montez maintenant au bord de la colline et utilisez l'Orbe de la vérité. Montez et entrez dans le sanctuaire. Ouvrez les portes à droite et descendez les escaliers. Allez en haut et parlez à l'homme. Retournez voir Blaise pour qu'il rejoigne l'équipe. Partez au sanctuaire et parlez à Pascal.

Vous devez affronter Milo et Kapout. Pour les vaincre, utilisez le sort Mégaprotection avec le coup Casse-dentier d'Olivier et de Tommy. Après le combat, parlez à Pascal pour assister à une cinématique. Sortez du sanctuaire et avant d'aller au château du Démon Suprême équipez-vous des objets les plus puissants et améliorez votre niveau. Dirigez-vous au château de Martamor, en haut.

Chapitre 24

Une fois dans le château, montrez les escaliers et prenez le portail. Allez en haut et montez les escaliers. Marchez sur les flèches pour atteindre les boutons jaunes. Activez-les et continuez en haut. Descendez les escaliers au milieu pour récupérer une mini médaille puis retournez à l'étage. Prenez les flèches de gauche puis montez. Prenez celles qui mènent au trésor et récupérez une Lance de démon. Suivez maintenant les flèches dirigées en bas puis celles qui sont dirigées à droite. Appuyez maintenant sur le bouton et montez les escaliers. Guérissez vos blessures dans la zone verte et revenez par les escaliers.

Réactivez le bouton pour accéder à la zone supérieure droite. Montez les escaliers et montez. Sautez vers la gauche via la marque jaune puis vers celles qui se trouvent en haut. Continuez le chemin en haut à gauche et sautez par la marque. Avant de descendre les escaliers, sautez à droite pour obtenir une Tiare d'or dans le trésor. Retournez aux escaliers et appuyez sur le bouton bleu. Remontez les escaliers et sautez puis prenez ceux qui sont en haut et allez en bas. Franchissez la porte et récupérez un exemplaire de Vitesse de dragon dans le coffre au trésor. Entrez maintenant par la porte qui est juste à côté à gauche puis partez à gauche aussi. Suivez le chemin quand les éclairs retentissent puis allez à droite pour récupérer les trois trésors. Prenez une mini médaille et une Robe de princesse puis dirigez-vous vers le haut. Avant d'entrer par la porte, continuez à droite et prenez une Epée royale. Retournez devant la porte et entrez-y.

Suivez le chemin et prenez la porte du bas. Sautez du bord de la porte et continuez à marcher à gauche. Montez les escaliers et approchez-vous du démon. Ce dernier déclenche un combat. Pour le vaincre, faites des attaques avec votre héros et Tommy et utilisez le coup double d'Olivier. Laissez Francis s'occuper des soins.

Une fois le combat terminé, vous devez affronter le nouveau monstre avec la même technique. Mais après le combat, vous devez le battre à nouveau. Pour gagner facilement, commencez par tuer sa main gauche puis sa main droite et enfin sa tête (il faut que votre niveau soit supérieur à 42, pour l'améliorer, tuez des Rois gluants métal pour gagner 30 000 points d'expérience).

Le combat remporté, vous assisterez à une cinématique. Utilisez Pégase pour sortir des ténèbres puis parlez au roi Zénith de Zénithia. Partez maintenant à Somnia dans le Monde des rêves puis à Sorceria. Entrez dans la maison qui est à gauche de la ville et parlez aux doyens puis téléportez-vous au Pic des Tisseurs. Parlez aux villageois puis rendez-vous chez Mélodie. Parlez-lui puis sortez du village.

Une fois chez Madame Luce, reposez-vous ensuite allez au port Abbri. Parlez aux parents d'Olivier puis dirigez-vous à Paradisia pour parler au grand père de Francis. Allez alors à Brigandia où Tommy et Émilie retrouvent leurs parents. Rendez-vous maintenant au Pic des Tisseurs dans le monde réel et parlez au Maire. Quittez le village pour vous rendre à Somnia et parlez au roi puis assistez à la fête. Parlez à toutes les personnes présentes à la cérémonie puis allez à la salle du trône et parlez à Laura. Après la cinématique, parlez au roi de Somnia et quittez la salle pour vous retrouver chez Madame Luce. Vous assisterez enfin à une cinématique à Zénithia.

PERSONNAGE BONUS : AMOS

Dirigez-vous vers Monstria. Une fois entré dans la ville, de nombreux habitants vous parleront d'un guerrier nommé Amos qui aurait vaincu plusieurs monstres attaquant le village. Malheureusement, celui-ci est malade. Entrez dans la maison située au nord-ouest de la ville pour y trouver Amos. Celui-ci vous expliquera qu'il a été mordu par un monstre. Ensuite il vous demandera de passer la nuit à l'auberge. Quittez donc la maison pour vous rendre à l'auberge et allez parler au patron qui vous demandera si vous voulez passer la nuit dans un autre village. Après lui avoir dit que vous voulez rester, la nuit tombera. Soudainement, vous serez réveillé par des bruits provenant de l'extérieur. Le patron bloquant l'entrée, dirigez-vous vers l'escalier pour accéder au toit puis sautez du toit. Devant vous se dresse alors un monstre qu'il faudra combattre. Après avoir vaincu le monstre, le patron de l'auberge ainsi que des habitants arriveront et vous demanderont d'arrêter le combat. Le monstre reprendra alors sa véritable apparence : il s'agit d'Amos. Des habitants le ramèneront alors chez lui.

Le lendemain, le propriétaire de l'auberge vous expliquera qu'Amos se transforme en monstre à cause de la morsure qu'il a reçue et il vous demandera de ne pas en parler à Amos (si vous allez parler à Amos, ne lui dîtes pas la vérité, sinon vous ne pourrez pas le recruter dans votre équipe !). Rendez-vous alors dans la maison située à gauche de l'auberge et parlez à la vieille dame. Elle vous expliquera que son mari avait le même problème qu'Amos mais qu'il a guéri grâce à la graine de raison provenant d'une montagne située au nord-est du village. Quittez donc le village pour vous rendre à la montagne. Vous trouverez alors un homme à l'entrée qui vous parlera de la graine que vous recherchez. A l'intérieur de la grotte, prenez le chemin en bas à gauche puis descendez les escaliers. Une fois à l'extérieur, vous arriverez à un croisement. Le chemin de gauche vous menant à un coffre et celui de droite vous menant vers une autre grotte. Prenez le chemin de droite puis montez les escaliers et sortez. Montez jusqu'en haut et traversez le pont jusqu'à la dernière grotte, la sortie de celle-ci se trouvant à gauche. Une fois sorti, montez jusqu'au sommet. Examinez la plante et elle vous dira que la graine que vous cherchez se trouve dans les environs. Examinez la zone autour de la plante pour trouver la graine. Une fois la graine trouvée, retournez à Monstria et aller voir Amos. Donnez-lui la graine et il se transformera en monstre. Approchez-vous de lui et il retrouvera son apparence, grâce à la graine que vous lui avez donnée. Amos demandera alors à rejoindre votre équipe !

ARMURE ENCHANTÉE

Pour récupérer l'armure enchantée, vous devez tout d'abord avoir 7000 pièces d'or sur vous. Partez ensuite au Pic des tisseurs et rentrez dans l'armurerie. Là, examinez l'armure, puis le vendeur vous proposera de vous la vendre pour 7000 pièces d'or.

OBTENIR LA CLÉ SUPRÊME

Pour obtenir la clé suprême vous permettant d'ouvrir toutes les portes, vous devez avoir la harpe de Calypso. Plongez au Nord de Milmarin et vous trouverez une épave. Allez dans la cabine du capitaine et descendez. Vous verrez des coffres et, dans l'un de ces coffres, se trouve la clé suprême.

PERSONNAGE BONUS : MÉDIGLUANT

Pour obtenir le Médigluant, vous devez avoir le lit volant. Ensuite, retournez à Vallonclair (dans le Royaume des Rêves) et parlez au Médigluant (si vous ne l'avez pas vu, il se trouve derrière le magasin d'armes et de boucliers. Parlez-lui et il rejoindra votre équipe !

PERSONNAGE BONUS : MONTE-GLUANT

Pour obtenir le Monte-Gluant, vous devez avoir la clé magique que vous donne le Roi de Pierreforte. Allez dans la chambre du prince et ouvrez la porte. Vous apercevrez le Monte-Gluant. Parlez-lui pour qu'il rejoigne votre équipe.

Drawn to Life : Dessine ton Héros !

© THQ / 5th Cell 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MODÈLES

Lorsque vous êtes en mode dessin, faites les manipulations suivantes tout en maintenant le bouton L appuyé.

Modèles	Codes
Animal	B, B, A, A, X
Robot	Y, X, Y, X, A
Sport	Y, A, B, A, X
Alien	X, Y, B, A, A

FONTAINE

Voilà la liste des récompenses que vous pouvez obtenir en jetant le nombre de pièces indiqué dans la fontaine.

200 pièces	2 vies sup
500 pièces	5 vies sup
1000 pièces	Musique spéciale
2000 pièces	Palette horizontale
3000 pièces	Musique City Funk
5000 pièces	Timbre 2
6000 pièces	10 vies sup
7000 pièces	Musique Alternative
8000 pièces	20 vies sup
10000 pièces	Ville secrète

CHEAT CODES

Lorsque vous êtes en mode dessin, faites les manipulations suivantes tout en maintenant le bouton L appuyé.

Soins	Y, X, Y, X, Y, X, A
5 vies supplémentaires	X, Y, B, A, A

Dungeon Explorer

© Hudson Soft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous au temple du lac et observez le puits. Vous pourrez alors recommencez l'aventure en mode Difficile.

E=M6 Défi Cérébral

© Anuman Interactive / Little Worlds Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉFIS BLOQUÉS

Pour déverrouiller les différentes épreuves du jeu, vos devez d'abord les voir au moins une fois dans le mode Brain Pursuit en solo.

Ecolis : Défends la Forêt

© Rising Star Games / Light Weight 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REJOUER LES COMBATS CONTRE LES BOSS

Battez Daydalabotch.

Ed Edd'n Eddy : Scam of the Century

© D3 Publisher 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Utilisez ces codes rapidement et directement pendant une partie pour obtenir les bonus correspondants.

Un appareil photo

Bas, Haut, Droite, Droite, puis en même temps Select et B.

Une guimauve

Bas, Bas, Gauche, Gauche, puis en même temps Select et A.

La santé entièrement restaurée

B, B, Select et X en même temps, A et R en même temps, puis Select.

La santé restaurée à moitié

A, A, Select et A en même temps, Bas, Bas, puis Bas.

La jauge d'attaque spéciale remplie à moitié

Bas, Bas, Gauche, Droite, puis en même temps Select et X.

Invincibilité

Select et A en même temps, Haut, Select et R en même temps, Bas, puis Haut.

Elements of Destruction

© THQ

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Energie infinie

Mettez le jeu en pause et faites : Y, L, Droite et Select.

Temps illimité

Mettez le jeu en pause et faites : X, R, Bas et Select.

Tous les niveaux

Durant la première cut-scene, faites : B, L et Select.

Elite Beat Agents

© Nintendo / iNiS 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMANDER KAHN

Réussir tous les morceaux du jeu dans les modes Breesin, Crusin, Sweatin et Hard Rock.

TOUS LES MODES

`Mode Sweatin'`	Terminer le mode Crusin'
`Mode Hard ROCK!`	Terminer le mode Sweatin'

EPISODES BONUS

Episode Bonus 1 : Cher (Believe)

Atteindre le rang 4, Captain of Soul.

Episode Bonus 2 : Jackson 5 (ABC)

Atteindre le rang 6, King of the Beat.

Episode Bonus 3 : Destiny's Child (Survivor)

Atteindre le rang 9, Legendary Agent.

MR. X

Débloquez le mode Hard ROCK!, mais ne débloquez pas Commander Kahn. Mr. X apparaît dans la case de Commander Kahn, puisqu'il s'agit plus ou moins du même personnage avec une tête de chat. Mr. X disparaît dès que vous débloquez Commander Kahn.

Enchanted Folk and the School of Wizardry

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TITRES

Magicien des insectes

Attraper tous les insectes.

Magicien des poissons

Attraper tous les poissons.

Magicien des fleurs

Faire pousser 200 fleurs.

Magicien distrait

Ne pas sauvegarder 4 fois de suite.

Magicien galant

Parler à tout le monde pendant 10 jours d'affilée.

Magicien amoureux

Confesser son amour à 10 camarades.

Magicien crâne

Eliminer 100 fantômes avec le sort flatulence.

Magicien sérieux

Achever toutes les affaires mystérieuses.

English of the Dead

© Sega

+ D'INFOS FORUM

MODE AMY

Tuez 2 000 zombies.

Eragon

© Sierra / Amaze Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Dragon Rider Clash

Passez à travers 30 anneaux durant les missions à dos de dragon.

Mind Touch

Obtenu après avoir dessiné les symboles sur l'écran tactile pour communiquer avec le dragon Saphira.

Etrian Odyssey

© Nintendo / Atlus 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Terminez le jeu pour débloquer les options musicales.

LES FILS D'ARIANE

Très tôt dans le jeu, vous pouvez vous procurer des fils d'Ariane qui vous permettent de quitter le donjon instantanément pour revenir au village. Mais cet objet ne devient accessible dans l'échoppe d'Oriana que si vous prenez la peine de discuter avec elle.

ACCÉLÉRER LES COMBATS

Maintenez la touche A enfoncée pour passer en mode Auto et accélérer le déroulement des combats.

ARGENT FACILE

Ajoutez dans votre guilde cinq trappeurs et placez-les tous dans votre groupe pour les envoyer ramasser des matériaux dans le labyrinthe. Procédez ainsi pendant une semaine puis revendez tous les objets ramassés pour renflouer vos caisses facilement.

ARBRE DES COMPÉTENCES

Voici la liste complète des compétences des 7 premières classes de personnages et les conditions à remplir pour les débloquer.

Lansquenet

Compétences	Conditions
PV sup	Disponible au départ
PM sup	Disponible au départ
ATT sup	Disponible au départ
DEF sup	Disponible au départ

Haches	Disponible au départ
Epées	Disponible au départ
Double frappe	Haches niv 5 / Epées niv 5
Cri de guerre	ATT sup niv 3
Cri infernal	ATT sup niv 10
Bras libres	DEF sup niv 1
Fuite	DEF sup niv 5
Cisaille	Epées niv 1
Tornade	Epées niv 5
Multicoups	Epées niv 5 / Double frappe niv 3
Brasier	Epées niv 7 / PM sup niv 3
Iceberg	Epées niv 7 / PM sup niv 3
Orage	Epées niv 7 / PM sup niv 3
Pilon	Haches niv 1
Secousse	Haches niv 3
Mutique	Haches niv 7
Extraction	Disponible au départ

Trappeur

Compétences	Conditions
PV sup	Disponible au départ
PM sup	Disponible au départ
AGI sup	Disponible au départ
Arcs	Disponible au départ
Piège	AGI sup niv 3
Qui-vive	Piège niv 2
En garde	AGI sup niv 5 / Leader niv 3
Feinte	AGI sup niv 1
Célérité	AGI sup niv 1
Cache-cache	Feinte niv 3
Escampette	Célérité niv 3
Leader	Célérité niv 3 / Feinte niv 3
Adresse	Arcs niv 1
Trait multiple	Arcs niv 5
Paralysie	Arcs niv 3
Apollon	Arcs niv 10
Oeil de lynx	Piège niv 1
Eclaireur	Piège niv 3
Ramassage	Disponible au départ
Extraction	Disponible au départ
Cueillette	Disponible au départ

Paladin

Compétences	Conditions
PV sup	Disponible au départ
PM sup	Disponible au départ
DEF sup	Disponible au départ
Bouclier	Disponible au départ
Aegis	DEF sup niv 5

Arrêt	DEF sup niv 7 / Bouclier niv 7
Provocation	DEF sup niv 1
Fuite	DEF sup niv 3
Parade	DEF sup niv 3
Blindage	DEF sup niv 3 / Bouclier niv 3
Tactidéfense	Protection av. niv 3 / Protection ar. niv 3
Protection av.	Bouclier niv 1
Protection ar.	Bouclier niv 1
Parefeu	Bouclier niv 5 / PM sup niv 3
Parefoudre	Bouclier niv 5 / PM sup niv 3
Paregel	Bouclier niv 5 / PM sup niv 3
Charge	Bouclier niv 10 / Blindage niv 5
Guérison	PV sup niv 3
Guérison II	PV sup niv 5
Eclaireur	DEF sup niv 5
Extraction	Disponible au départ

Chasseur

Compétences	Conditions
PV sup	Disponible au départ
PM sup	Disponible au départ
ATT sup	Disponible au départ
Fouets	Disponible au départ
Epées	Disponible au départ
Boost sup	ATT sup niv 3
Fureur	ATT sup niv 5
Cache-cache	PM sup niv 3
Vipère	Fouets niv 1
Bâillon	Fouets niv 2
Fers	Fouets niv 3
Poucettes	Fouets niv 4
Transe	Fouets niv 5 / ATT sup niv 5
Paroxysme	Fouets niv 10
Hypnos	Epées niv 1
Nerfs	Epées niv 2
Mirage	Epées niv 3
Eponge	Epées niv 4
Leurre	Epées niv 5 / ATT sup niv 5
Méduse	Epées niv 10
Ceuillette	Disponible au départ

Guérisseur

Compétences	Conditions
PV sup	Disponible au départ
PM sup	Disponible au départ
ATT sup	Disponible au départ
Guérisseur	Disponible au départ
Succédané	Guérisseur niv 2
Récup	PM sup niv 3

Régen PM	PM sup niv 10
Guérison	Guérisseur niv 1
Guérison II	Guérisseur niv 3
Guérison III	Guérisseur niv 5
Régénération	Guérisseur niv 3 / Guérison niv 3
Régen II	Guérisseur niv 5 / Guérison II niv 3
Résurrection	Guérisseur niv 3
Rémission	Guérisseur niv 5
Délivrance	Guérisseur niv 3 / Régénération niv 3
Immunité	Guérisseur niv 3 / Régen II niv 3
Survie	Immunité niv 3 / Régen II niv 5
Remontant	Guérisseur niv 5 / Guérison niv 5
Caducée	ATT sup niv 10
Quinquina	Guérisseur niv 10
Ramassage	Disponible au départ

Alchimiste

Compétences	Conditions
PM sup	Disponible au départ
Feu sup	Disponible au départ
Gel sup	Disponible au départ
Foudre sup	Disponible au départ
Toxines	Disponible au départ
Récup	PM sup niv 3
Régen PM	PM sup niv 10
Feu	Feu sup niv 1
Flamme	Feu sup niv 5 / Feu niv 3
Fournaise	Feu sup niv 5
Gel	Gel sup niv 1
Glace	Gel sup niv 5 / Gel niv 3
Cocyte	Gel sup niv 5
Foudre	Foudre sup niv 1
Eclair	Foudre sup niv 5 / Foudre niv 3
Eclair divin	Foudre sup niv 5
Poison	Toxines niv 1
Venin	Toxines niv 5
Double vue	PM sup niv 5
Transfert	PM sup niv 7
Ramassage	Disponible au départ

Barde

Compétences	Conditions
PV sup	Disponible au départ
PM sup	Disponible au départ
Chant	Disponible au départ
Sagesse	Chant niv 10 / Soins niv 5
Bravoure	Chant niv 1
Refuge	Chant niv 1
Allegro	Chant niv 1

Privation	Chant niv 3
Soins	Chant niv 3
Stamina	Chant niv 3 / PV sup niv 3
Brasier	Chant niv 5 / Bravoure niv 3
Givre	Chant niv 5 / Bravoure niv 3
Choc	Chant niv 7
Efrit	Chant niv 7
Ymir	Chant niv 7
Taranis	Chant niv 7
Régénération	Chant niv 7 / PV sup niv 5
Détente	Chant niv 7 / PM sup niv 5
Eclaireur	PM sup niv 5
Demi-tour	Eclaireur niv 3
Ceuillette	Disponible au départ

Etrian Odyssey II : Heroes of Lagaard

© Atlus

+ D'INFOS FORUM

SOUND TEST

Terminez le jeu une fois pour débloquer les options musicales, accessibles depuis la partie.

BONUS DIVERS

Option BGM

Terminez le jeu une fois afin de débloquer l'option BGM.

Classe Beast

Une fois le boss du cinquième étage battu, retournez voir Kurogane pour obtenir le "Trust Band". Puis rendez-vous à l'Explorer Guild où vous pourrez maintenant débloquer la classe "Beast".

Brute Wing

Tuez Chimarea lorsqu'elle est empoisonnée.

Cut Quill

Tuez Harupia lorsqu'elle est empoisonnée.

Red Claws

Tuez Hellion avec un coup mortel.

Red Spine

Tuez Colossus sans recourir à des attaques élémentaires.

Snow Bone

Tuez Scylla en 5 tours maximum.

Eyeshield 21 : Max Devil Power!

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NASA ALIENS

Pour débloquer cette nouvelle équipe, terminez le mode Story et battez les NASA Aliens qui vous lancent un défi.

Faites de la Magie

© Nintendo / Tenyo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer la totalité des tours de magie sans avoir à respecter la limitation de points par jours, vous pouvez modifier directement l'horloge interne de la console.

Family Feud : 2010 Edition

© Ubisoft / Ludia

+ D'INFOS FORUM

OBJETS BONUS

A l'écran de l'armoire, cliquez sur le cadenas et entrez le code **FAMILY**.

FIFA 09

© Electronic Arts / EA Sports 2008

RÉCOMPENSES

Ces conditions sont à remplir en mode Manager.

Amélioration de stade à domicile 1

Faire un "Blowout" (gagner par 3 buts d'écart).

Amélioration de stade à domicile 2

Obtenir la première place du classement de ligue.

Amélioration de stade à domicile 3

Remporter au moins une ligue.

Amélioration de stade à domicile 4

Remporter la coupe nationale de votre championnat.

Amélioration de stade à domicile 5

Remporter la coupe nationale de votre championnat deux fois.

Amélioration de stade à domicile 6

Gagner deux fois le championnat.

Drapeau de l'équipe des légendes

Accéder à la première moitié du classement de ligue.

Entraînement au dribble

Gagner 5 matches à la suite.

Entraînement du gardien

Rester invaincu en 5 matches.

Equipe classique

Gagner 15 matches en mode Manager ou Kick Off.

Interception Training

Gagner 10 matches.

World XI (sélection mondiale)

Gagner 20 matches en mode Manager ou Kick Off.

Fighting Fantasy : The Warlock of Firetop Mountain

© Aspyr / Big Blue Bubble

+ D'INFOS FORUM

PILLER LE CONTENU DES COFFRES

Lorsque vous êtes face à un coffre verrouillé, approchez-vous en pour faire apparaître l'icône de la main sur l'écran tactile. Ouvrez l'écran d'inventaire et cliquez ensuite sur l'icône du sac en bas à gauche pour voir le contenu du coffre verrouillé ! Il ne vous reste plus qu'à récupérer tranquillement tous les objets.

UNE SOURCE INÉPUISABLE D'EXPÉRIENCE

Passez devant les Cyclopes et rendez-vous dans la salle des trophées où vous trouverez une porte cachée menant à Oliphant. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise que vous n'avez pas trouvé le "Book of Right". Répondez "We begin again" et vous recevrez une grand nombre de points d'expérience. Quittez la pièce, mourrez ou rechargez simplement votre sauvegarde, retournez récupérer vos points d'expérience et recommencez la manoeuvre autant de fois que vous le désirez.

Final Fantasy : The 4 Heroes of Light

© Square Enix / Matrix Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOSS DU TEMPLE DES SABLES

1ère méthode :

Ce boss est insensible à toutes vos attaques tant que vous n'utilisez pas l'élément approprié contre lui. Faites un détour à la boutique d'objets du village le plus proche pour acquérir au moins 3 ou 4 pierres d'eau (Antarctic Wind : 300 gils pièce), puis revenez affronter le monstre au sommet du temple des sables. Dès le début du combat, utilisez une pierre d'eau de manière à briser sa protection de sable pendant environ deux tours. Profitez-en pour l'attaquer un maximum de fois avec vos armes pour lui infliger de lourds dégâts. Lorsqu'un message apparaît à l'écran pour vous indiquer que le sable s'est reformé, utilisez une nouvelle pierre d'eau et répétez l'opération jusqu'au bout.

2ème méthode :

Au lieu d'utiliser des Antarctic Winds pour affaiblir le boss, il est possible de se procurer un grimoire de magie de l'eau auparavant. Rentrez de nuit dans la ville au milieu du désert et allez vers le château. Rentrez à l'intérieur, prenez à gauche ou à droite (les deux mènent au même endroit). Enfoncez-vous dans le donjon en récupérant les coffres ça et là, l'un d'entre eux contient un "Water Tome". Lancez cette magie sur le boss à la place des Antarctic Winds pour le même résultat, beaucoup moins cher (et vous gagnez la magie en plus).

TROUVER DU MINERAI DE MITHRIL

Lorsque vous sortez de la caverne de glace et que vous arrivez dans le village d'Invidia, vous avez besoin d'un marteau pour casser l'oeuf de dragon. Mais il vous faut d'abord du minerai de mithril pour que le marchand d'armes accepte de vous forger le marteau. Pour trouver ce minerai facilement, transformez un de vos personnages en voleur et quittez le village pour affronter un ennemi qui n'apparaît que la nuit (tortue mithril). A chaque tour, utilisez la commande vol pour lui dérober le précieux minerai. Avant de continuer, recommencez l'opération pour obtenir au moins un autre minerai de mithril car vous en aurez besoin par la suite. Passez la nuit à l'auberge pour laisser le temps au forgeron de préparer le marteau.

Si vous n'avez pas pensé à récupérer un second minerai de mithril avant l'ascension de Unita dans la tour d'Ulpes, vous devrez en voler un à l'ennemi Lock Golem qui apparaît dans les plus hauts étages de la tour. Une fois le minerai obtenu, parlez à l'armurier pour échanger le mithril contre des bottes permettant de marcher sur l'arc-en-ciel.

ENIGME DE LA CAVERNE DE GLACE

Juste avant d'affronter le dragon dans la caverne de glace, vous devez faire pivoter quatre statues dans le bon sens pour ouvrir la porte suivante. Le bon ordre est le suivant :

Statue située en bas à gauche : pivoter 3 fois
Statue située en haut à gauche : pivoter 3 fois
Statue située en haut à droite : pivoter 1 fois
Statue située en bas à droite : pivoter 1 fois

JOB DE SORCIER

Parlez au chef du village d'Invidia, au nord-ouest du monde, puis allez trouver Ricotte sur la place du village. Utilisez la clef magique pour entrer dans le souterrain d'Invidia et rendez-vous dans la salle des statues de dragons en B3. Vous devez faire pivoter quatre statues dans le bon sens pour ouvrir la porte. Le bon ordre est le suivant :

Statue située en bas à gauche : pivoter 2 fois
Statue située en bas à droite : pivoter 3 fois
Statue située en haut à gauche : pivoter 1 fois

Vous devez alors affronter un nouveau dragon de glace pour obtenir un item à montrer à Ricotte. Le chef du village vous indique ensuite l'endroit où se trouve le temple du soleil, une grotte au sud d'Invidia accessible en volant avec le dragon. En B3, vous devrez affronter le bos Mamon pour obtenir le job de sorcier. Parlez enfin au chef d'Invidia pour recevoir l'armure de lumière.

JOB DE CHEVALIER MAGIQUE

Allez voir le roi de l'oasis de Guura, et acceptez d'aller sauver Kirinju à l'étage 5F de la tour de la lune. Explorez ensuite le château du désert jusqu'au sommet pour affronter le roi qui se transformera rapidement en boss beaucoup plus puissant : Asmodeus. Vous devrez le vaincre pour obtenir le job de chevalier magique. Parlez enfin à Kirinju pour recevoir le bouclier de lumière.

JOB DE GUIDE SPIRITUEL

Discutez avec l'individu nommé "???" à l'entrée d'Elba. Retrouvez-le dans le premier donjon de l'arbre et allez chercher le bâton caché un peu plus loin dans ce niveau. Ramenez-le à l'individu et discutez ensuite avec la reine, puis changez-vous en animal pour parler avec Torte. Vous devrez alors explorer le mont Gulg, un peu plus au nord, pour affronter le boss Belfegor. Battez-le pour obtenir le job de guide spirituel, et revenez parler à la reine d'Elba pour recevoir la magie Lux.

JOB DE DANSEUR

Discutez avec Pione à Liberté, dans la maison située au nord-ouest du village. Changez-vous en animal pour emprunter l'étroit passage situé dans le bois à l'ouest de Liberté, sur la carte du monde. Après avori sauvé la fée, revenez parler à Pione et passez la nuit dans la maison voisine. Rendez-vous au repaire des pirates (un peu plus à l'est sur la carte du monde), donnez le mot de passe "liberté" et affrontez le boss en B3 pour récupérer la boussole de navigation. De retour à Liberté, utilisez la boussole sur le socle de la maison la plus au nord-est du village pour pouvoir faire appel à une baleine afin d'explorer la mer. Vous devrez battre le boss Leviathan pour obtenir le job de danseur.

JOB D'ALCHIMISTE

Parlez à Thousand dans la grande ville d'Ulpes, puis allez vori le guérisseur dans la maison située au nord-est de la ville. Allez ensuite explorer la grotte la plus proche, au sud-ouest, et éliminez le géurisseur en B4 pour obtenir l'élixir. Montrez-le à Thousand avant d'aller passer la nuit à l'auberge. Le lendemain, revenez le voir, puis entrez dans la tour du ciel qui se situe au centre de la ville. A l'étage 10, affronter le boss Belzebub pour obtenir le job d'alchimiste. Thousand vous donnera ensuite la cape de lumière.

JOB DE CHEVALIER

Dans la cité flottante de Spellvia, allez trouver Loran dans le souterrain en B4. Vous pourrez alors pénétrer dans le coeur de Loran, via la tour située à l'est de la cité. Chacune des trois portes mène à un démon que vous devez vaincre. Parlez ensuite à Loran devant la porte centrale et affrontez le boss Lucifer pour obtenir le job de chevalier. Loran vous donnera ensuite l'épée de lumière.

JOB DE CHEVALIER NOIR

A Horun, au sud-ouest du monde, entrez dans le laboratoire du château pour être aiguillé vers le manoir de la sorcière, au nord d'Horun. Affrontez le boss Glips pour obtenir la clé ouvrant tous les verrous. Au premier étage, allumez les torches dans cet ordre : bas droite, haut droite, haut gauche et bas gauche. Affrontez les 4 Doppelganger pour obtenir la lampe de vérité. De retour au laboratoire d'Horun, examinez le mouton en B5 et empruntez l'escalier. En B1, examinez les moutons dans le bon ordre pour combattre le boss Satan et obtenir le job de chevalier noir. Le roi d'Horun vous récompensera en vous cédant la magie noire Mitia.

VOL D'ÉQUIPEMENT

En dehors des quatre héros principaux, tous les personnages qui rejoindront votre équipe ne le feront que temporairement. Alors n'ayez aucun scrupule à piller leur équipement avant leur départ.

MINI-JEUX

Trois jobs optionnels (chanteur, dompteur, barde) peuvent être récupérés en obtenant un bon score aux mini-jeux situés à Ulpes, Invidia et Liberté.

STATISTIQUES DE JEU

Allez voir Cid dans le moulin situé au nord-est d'Horun pour consulter vos statistiques de jeu (temps total, nombre de pas, d'ennemis vaincus...).

JOB DE BEASTMASTER

Pour l'obtenir, vous devez atteindre 250 points au jeu de maths dans la ville d'Invidia. Une façon simple d'obtenir un tel score est d'utiliser l'option "pass" jusqu'à obtenir une combinaison de deux chiffres identiques et de deux chiffres dont la somme ou le produit est égal à 10.

Exemple: 9946, 5288,...

Lorsque vous tombez sur ce type de combinaison, multipliez les deux chiffres identiques, combinez les deux autres pour obtenir dix, et divisez le grand nombre par 10. Vous obtiendrez ainsi un grand nombre de points.

N'ayez pas peur de passer, vous ne perdrez que 3 points à chaque fois, et passer une combinaison impossible rapporte 20 points.

STAFF DE DÉVELOPPEMENT

Pour rencontrer des personnages représentant les développeurs du jeu, vous devez d'abord avoir récupérer Jusqua dans votre équipe. Sortez de la ville de Liberté et attendez que la nuit tombe. Marchez pour lancer un combat aléatoire et laissez-vous tuer. Vous serez alors ramené à Liberté et vous verrez que la ville célèbre quelque chose et abrite certains NPC à l'effigie des programmeurs.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Horne

Vous commencez le jeu dans votre petite chambre, descendez les escaliers et ramassez la " Potion " qui se trouve en haut à droite, juste derrière Kuore. Sortez de la maison, entrez dans le champ de blé, à droite de la maison, et ramassez

la " Potion ". Traversez le petit pont et ramassez la " Potion " juste à l'entrée du champ de blé (en bas). Passez à la deuxième maison juste en face et récupérez le " Dragon Wing " dans le baril, au fond de la pièce. Parlez au soldat en sortant pour obtenir le " Phoenix Down ", puis passez à l'homme blond en haut à gauche pour obtenir une " Potion ". Entrez maintenant dans l'Inn au milieu du village et examinez le baril près du lit du dernier étage, vous y obtiendrez une torche. Parlez à l'homme en face du Wireless Shop, il vous donnera une " Potion ", descendez ensuite dans le champ de blé et cherchez la " Potion " près de l'un des pieds des canaux d'eau en bois. Entrez dans la maison à votre droite et ramassez le " Dragon Wing ", pensez à stocker ou à vendre quelques objets car votre inventaire ne peut en contenir que 15 pour le moment. Prenez le chemin qui est tout en haut, passez le grand pont en bois et entrez dans le château.

Horne Castle

Entrez dans la pièce du coin droit et récupérez le " Wood Shield " et la " Potion " puis passez à l'autre pièce du coin gauche et ramassez la " Potion ". Montez maintenant les escaliers du milieu et parlez au roi, acceptez votre nouvelle mission pour obtenir un " Steel Sword ". Parlez au ministre à votre droite et vous obtiendrez 100 Gil. Equipez-vous de votre arme et votre armure et retournez à votre maison pour avoir le " Inherited Ring " en parlant à Kuore. Pensez à sauvegarder votre partie avant de quitter le village. Suivez le chemin qui mène en haut à droite jusqu'à atteindre une caverne.

North Caves

Utilisez votre torche, avancez puis tournez à droite et récupérez la " Potion ", continuez votre chemin et au premier croisement tournez à gauche et ramassez le " Phoenix Down ". Retournez à droite et descendez les escaliers. Avancez et affrontez le Minotaure, au premier coup effectuez une attaque simple, elle inflige d'important dégâts à votre ennemi. Ensuite, continuez avec les attaques simples avec Brandt et Jusqua. Lancez les attaques du feu, cliquez de temps en temps sur " Booster " pour récupérer de l'énergie et n'hésitez pas à utiliser la Potion quand vous être à court de HP. Jusqua vous demandera de rentrer chez vous, refusez pour continuer votre aventure. Il rejoindra alors votre équipe. Montez les escaliers en face puis tournez à droite, suivez le chemin et avant de sortir, continuez tout droit et ramassez le " Phoenix Down " et le " Hatchet ". Dirigez-vous vers le bâtiment qui est en hauteur.

Witch's Mansion

Prenez la porte supérieure gauche puis celle de droite, ramassez le " Cure Tome " et pensez à en équiper Brandt dans le menu " Abilities ". Continuez tout droit et entrez par la porte qui est en bas de l'écran. Ramassez la " Potion " dans le trésor à gauche, celui de droite contient un monstre mais quand vous le battrez vous aurez une " Steel Armor " comme récompense. Revenez à la pièce précédente et montez les escaliers. Suivez le chemin et ramassez le " Phoenix Down ". Descendez les escaliers et allumez la bougie se trouvant à droite, ensuite revenez à la pièce qui contient les grandes fenêtres. Après avoirs battu les ennemies, parlez à Yunita pour qu'elle rejoigne votre équipe. Revenez à la cour de l'entrée et prenez la porte du milieu, récupérez le " Horne's Bow " dans le trésor du haut (à gauche) puis montez les escaliers de droite. Suivez le chemin jusqu'à atteindre le point de sauvegarde, préparez-vous à combattre votre premier Boss. Pensez à utiliser le " Cure " dès que l'un de vos joueurs baisse sous les 20 HP et utilisez régulièrement le " Boost " pour avoir au moins 2 AP car vous aurez besoins des attaques du feu lorsque le Greaps s'envole. Soyez prudent lorsqu'il attaque en l'air et frappez avec une attaque simple au premier coup pour lui infliger davantage de dégâts. Aire rejoindra votre équipe.

En terminant la bataille, vous aurez le " Wayfarer Crown ", en le portant vous aurez de nouvelles aptitudes (vous pouvez même l'améliorer grâce aux différents rubis en cliquant sur " Enhance Crown "). Entrez ensuite dans le cercle lumineux puis rentrez à Horne à pied ou en utilisant le " Dragon Wing ".

Horne

Prenez tout d'abord le " Fire Tome " de Jusqua et donnez-le à Brandt. Pensez à prendre tout ce qui vous sera utile dans l'inventaire d'Aire. Dirigez-vous directement à la salle de trône du château et parlez à la personne qui s'y trouve. Sortez ensuite du village et allez à droite vers le désert. Retrouvez en chemin Krinjh qui rejoindra votre équipe puis entrez dans le Moonlight Tower qui se trouve en haut de l'entrée du désert.

Moonlight Tower

Prenez les escaliers (à droite) et ramassez le " Tempest Pike " dans le trésor à votre gauche puis revenez à l'entrée, prenez maintenant les escaliers qui sont en haut à droite de la pièce pour récupérer le " Phoenix Down ". Enfin, montez les escaliers qui sont en haut à gauche, suivez le chemin et passez au troisième étage. A l'intersection, prenez la voie de gauche, continuez tout droit pour obtenir le " Rising Sun ". Revenez maintenant à l'autre parcours. Sauvegardez votre partie si vous le voulez puis passez au cinquième étage, vous y trouvez 1000 Gil dans le coin supérieur gauche. Examinez en dernier lieu le monument qui est au centre de la pièce pour gagner le " Merkmal ", vous pouvez ainsi trouver Guera.

Sortez du Moonlight Tower, en appuyant sur le bouton Y de la carte s'affichera sur l'écran supérieur. Suivez cette carte pour atteindre Guera qui se trouve à votre droite, il est conseillé de la visiter lorsqu'il fait jour.

Guera

Entrez dans le Wireless shop et trouvez le " Eye Drops " caché près de la table qui est à gauche. Sortez et baladez-vous dans les herbes, à droite du puits, pour obtenir une " Potion ". Récupérez-en une autre sous les deux lits, à droite dans le Inn, puis montez en haut vers le château. Juste avant de passer le pont, tournez à droite, derrière la grande maison et au bord du lac, vous trouverez un " Antidote ". Maintenant, entrez dans cette grande maison et cherchez un autre " Antidote " dans l'armoire de gauche. Sortez et allez au Magic shop qui est à gauche, entrez et fouillez la bibliothèque de gauche pour trouver une " Potion ". Dirigez-vous maintenant au château et parlez au roi, acceptez sa demande d'aide puis sortez du village et revenez-y lorsqu'il fait nuit.

Entrez dans le château et prenez le premier téléporteur, tournez à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre une porte bleu. Entrez et descendez les escaliers puis suivez la pente qui vous mène à l'entrée d'une caverne.

Guera Caverns

Récupérez la " Torche " à votre droite puis revenez au passage de gauche. Continuez tout droit puis prenez à gauche et descendez les escaliers. Suivez le chemin jusqu'au trésor qui contient un " Wood Axe ", revenez à l'allée principale et continuez à descendre. Au prochain croisement, tournez à droite et ramassez l' " Ether " puis revenez à l'autre allée et descendez les escaliers. Continuez tout droit pour récupérer le " Water Tome " dans le trésor d'en face puis prenez le chemin de gauche et montez les escaliers. Continuez à avancer et ramassez le " Phoenix Down " ensuite tournez à gauche et sautez. Vous vous retrouverez à l'entrée de la caverne, quittez-la.

Sortez du village et dirigez-vous au Quicksand Castle qui est situé en haut à droite du village.

Quicksand Castle

Prenez l'impasse qui est à gauche et ramassez le " Phoenix Down " puis revenez à l'autre allée. Au croisement, prenez d'abord l'impasse qui se trouve à l'extrême gauche pour obtenir un " Ether " avant de revenir à l'intersection pour emprunter les escaliers qui mènent vers le haut. Tournez à gauche puis descendez, ignorez les premiers escaliers et prenez plutôt ceux de droite avant de descendre via ceux qui sont en bas. Vous trouverez un petit monument en bas, activez-le grâce au " Water Tome " ensuite revenez aux escaliers que vous aviez dépassés. Descendez et prenez le trou au milieu, avancez à gauche et ramassez le " Blue Shot ". Prenez ensuite n'importe quel trou pour revenir au premier étage et remontez au troisième (autrement, il existe des escaliez en haut à gauche qui vous mènent directement à votre destination). Montez et prenez les escaliers pour le quatrième. Descendez par le trou en bas à droite, ramassez le " Banekife " et descendez. Revenez à nouveau au quatrième et prenez les escaliers de droite. Descendez mais ne prenez pas les escaliers, prenez plutôt le trou en bas à droite. Suivez le chemin et récupérez le " Earth Axe ". Revenez ensuite au cinquième étage et descendez les escaliers jusqu'en bas. Suivez le chemin puis sauvegardez si vous le voulez. Prenez tout ce qui vous parait utile dans l'inventaire Krinjh puisqu'il va quitter le groupe après la bataille (prenez son armure car elle possède une capacité défensive intéressante) et vérifiez si le " Water Tome " est activé dans votre menu Abilities. Enfin montez les escaliers pour affronter le " Sand Devil ".

L'astuce est très simple, commencez avec une attaque d'eau (Water Tome) ensuite enchainez les attaques simples.

Gardez un oeil sur votre barre de santé et laissez toujours 2 AP comme réserve. N'hésitez pas à utiliser les " Potion ", les " Ether " et les " Phoenix Down " si un de vos personnages décède. Chaque deux ou trois tours on vous affiche " sand begins to flow ", recommencez alors avec une attaque d'eau et refaites votre enchainement jusqu'à la victoire. Vous aurez enfin le " White Mage Crown " et le " Black Mage Crown ", avancez dans le cercle magique et retournez à Guera.

Guera

En essayant d'entrer au château, un garde vous demandera de revenir le lendemain, passez la nuit alors dans le Inn. Lorsque vous sortez, un petit chat vous apporte la carte du monde et il prendra la place de Yunita dans le groupe.

Liberte

Lorsque vous incarnerez Aire, sortez de la maison puis prenez les escaliers qui sont à gauche et entrez dans la cabane. Parlez d'abord à Appolo (le gamin qui regarde par la fenêtre) puis à Musa. Ensuite, descendez à la cave et récupérez le " Giant's Ring ". Dès que vous sortez, tournez à droite et cherchez derrière le grand arbre une " Hi-Potion ". Prenez maintenant les escaliers à gauche et montez jusqu'au sommet, entrez dans le bâtiment en forme de tente et passez au niveau supérieur. Vous trouvez dans les herbes à votre droite une " Potion ", sortez et descendez tout droit puis entrez dans le Inn. Cherchez l' " Echo Herbs " près du lit de la pièce supérieure. En sortant, ramassez le " Eye Drops " entre les fleurs orange derrière le bâtiment, celui à gauche de l'Inn. Traversez le grand portail en bas vers le Liberte Port, tournez à droite et fouillez le bateau pour obtenir un " Dragon Wing ". Continuez à descendre puis examinez le coin gauche derrière le " Item Shop " et récupérez le " Gaia Drum ". Entrez maintenant dans le " Storage Shop " et récupérez la " Potion " juste à droite de l'entrée. Sortez et dirigez vous vers la gauche, vous trouverez devant le Inn une petite falaise, faites-y une petite balade pour trouver un " Phoenix Down ".

Rentrez maintenant à la pièce de départ et parlez à Jusqua des pirates. Sortez de la chambre et entrez dans le " Item Shop " à votre droite, achetez le " White Robe " pour Aire et le " Black Robe " pour Jusqua. Combinez-les avec le " White Mage " pour la princesse et le " Black Mage " pour le deuxième. Allez à Liberte Porte et parlez aux deux gamins déguisés en pirates, ils sont assis sur la falaise, à gauche. Ils vous donneront le mot de passe pour la cachette des pirates. Sortez maintenant du village et allez à droite jusqu'à atteindre une caverne au bord de la mer.

Pirate Hideout

En passant, sélectionnez le mot " Freedom " ensuite continuez tout droit. Descendez les escaliers à gauche et suivez le chemin pour obtenir 300 Gil cachés dans un trésor. Revenez à l'intersection puis allez à droite, continuez à descendre jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Récupérez le " Terra Stave " à droite et le " Rock Lance " à gauche après avoir vaincu les gardiens. Ensuite, lorsque vous serez prêt, prenez les escaliers d'en face (il est conseillé d'affrontez le Boss avec un level 9 pour chaque personnage au minimum). Grâce au " White Robe ", Aire peut augmenter la santé de tous les joueurs, il suffit d'activer en premier lieu le " Healthgiver " ensuite le " Cure ", chaque aptitude nécessite 1 AP. Laissez donc Aire s'occuper de la santé et Jusqua du Boss avec des attaques répétitives de feu (appliquez avant chaque attaque le " Magic Mojo "). Cette tâche n'est pas si facile mais en gardant un oeil sur les HP et avec un peu de patience vous y arriverez.

Après la bataille, descendez les escaliers d'en face, vous trouverez cinq trésors contenant respectivement 500 Gil, 500 Gil, un " Icebrand ", un " Hunting Horn ", un " Ocean Stave " et un " Antarctic Wind ". Parlez maintenant aux prisonniers et examinez le grand vase. Sortez de la caverne et dirigez-vous vers Liberte.

Deuxième partie

Liberte

Parlez à Appolo qui vous donnera le " Appolo's Talisman " ensuite entrez à la pièce de départ (celle décorée en rose). Sortez maintenant du village par la grande porte de Liberte Port et attendez l'arrivée de la nuit, revenez et avancez tout droit vers le tourbillon.

Liberte's Whirpool

Avancez vers la grande pièce et faites attention aux liquides verts. Tirez le levier de droite puis continuez tout droit dans l'allée serpentée. Entrez dans la pièce de gauche pour récupérer le " Stream Cape " en abattant le monstre. Reprenez votre route jusqu'aux escaliers, suivez le chemin et activez les deux leviers puis prenez le chemin qui mène en bas. Au croisement, tournez à gauche, activez les deux leviers puis récupérez les " Echo Herbs ". Retournez au croisement et allez à droite pour activer les deux derniers leviers et récupérer le " Earth Bow " avant d'emprunter les escaliers vers le bas. Récupérez le " Bolt Sword " en battant le monstre, retournez au croisement et descendez dans le nouveau passage jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Préparez vous à affronter votre prochain Boss, pensez à vous équiper d'antidotes et de potions. Montez les escaliers et approchez-vous du trésor pour déclencher le combat. Comme d'habitue, laissez Aire s'occuper de la santé grâce au " Healthgiver " et du " Cure " pendant que Jusqua charge avec le " Magic Mojo " et attaque avec " Fire ". Les attaques de ce Boos sont faibles, mais il risque de vous paralyser ou de vous empoisonner. Gardez un oeil sur votre HP et la partie sera finie en quelques tours. Ouvrez le trésor après la victoire.

Liberte Animal Burrow

Entrez dans votre chambre et parlez à Appolo puis à Lilibelle (la petite fée sur votre lit). Vous obtiendrez donc un " Fatry Map ". Vous pouvez maintenant parler aux animaux et même au chien de l'homme de sauvegarde (ce qui est parfois utile). Sortez du village et avancez un peu puis tournez à gauche. Suivez le bord de mer jusqu'à atteindre une impasse. Un peu plus haut se trouvent quelques petits arbres au pied d'une montagne, entrez. Suivez le chemin jusqu'à atteindre le " Ogre Bear ", vous recevrez alors les " Lilibelle's Wings ", un " Bandit Crown " et un " Bard Crown ". Quittez l'endroit, descendez et continuez à gauche vers Guera (vous pouvez afficher le plan en appuyant sur Y pour vous faciliter la tâche).

Guera

Entrez en pleine nuit et, avant de parler à Brandt, dirigez-vous vers l'extrême gauche dans le coin supérieur du village. Entrez par les petits trous aux murs pour y parvenir, vous y trouverez un chat noir au bord de la mer. Tournez alors à droite et cherchez le " Dirt Dirk " derrière la chambre fermée à clé. Un peu plus bas à droite, près du " Weapon shop ", entrez dans le petit trou et récupérez le " Animate Tonic " entre les herbes, à droite. Quand vous serez prêt, parlez à Brandt qui est devant le Inn et sortez de Guera (pensez à prendre une torche avec vous). En haut à gauche, vous trouverez une caverne dans une chaine de montagne en bord de la mer, entrez dedans.

Fairy Path

Avancez et tournez à gauche, récupérez le " Spirit Ring " puis reprenez votre chemin. Tournez à droite et ramassez les " Spring Gauntlets " ensuite continuez votre route vers la sortie. Continuez tout droit en traversant la forêt puis entrez dans Arbor (le plus grand arbre de la forêt).

Liberte

Parlez au petit chat noir plusieurs fois jusqu'à ce qu'il rejoigne votre équipe puis montez au sommet du village et parlez au roi pour connaître votre prochaine destination. Il s'agit d'" Urbeth ". Prenez quelques " Potions " et équipez Jusqua des " Bandit Crowns ". Sortez de Liberte et montez en haut vers les " Hunting Caves ". Suivez le chemin vers le haut car il est conseillé d'atteindre directement la sortie puisque vous ne possédez pas encore la protection contre les attaques de feu. Une fois dehors, montez vers le haut et, au croisement, prenez à gauche vers le grand bâtiment. Si vous êtes attaqué par un " Hellhound ", ne vous inquiétez pas, faites deux simples attaques et vous en viendrez à bout.

Urbeth

Entrez lorsqu'il fait jours sauvegardez puis prenez les escaliers de droite. Descendez dans l'eau et tournez à gauche derrière le grand château, vous trouvez dans l'impasse un " Zeus's Wrath ". Sortez de l'eau et passez le pont à votre droite puis entrez dans l'Inn et fouillez entre le lit et la salle de bain de la chambre (à gauche) pour trouver un " Hydraxe ". Sortez et montez un peu plus en haut puis tournez à gauche vers le port. Entrez dans la première maison à votre droite et ramassez la " Potion " dans le tiroir, au fond de la pièce. Sortez et avancez à gauche puis récupérez l' " Alarm

Clock " sur la boite, au fond à droite. Montez les escaliers entre les deux maisons et entrez dans l'Accessory Shop, prenez le " Hi-Potion " dans l'armoire de droite.
Revenez au point de sauvegarde du départ puis prenez les escaliers vers la gauche. Entrez dans le troisième Item Shop et ramassez le " Great Tree Log " sur les barils, en haut. Sortez et continuez votre route pour monter encore plus. Dans l'impasse de gauche (derrière l'homme qui porte une cape noire), vous trouverez un " Hi-Potion ". Entrez ensuite dans le restaurant à droite et examinez les barils au coin supérieur gauche pour trouver un " Cross ". Revenez maintenant devant l'Inn, passez le petit pont puis prenez la petite ruelle à droite. Entrez dans le Sorcerer Shop, parlez au sorcier et répondez par oui à toutes ses questions. Vous serez amené à lui apporter 10000 Gil, les quatre commerçants vous offriront du travail à ce moment.

Commencez par celui du Trylion dans l'Accessory Shop, elle vous offrira 3 anneaux que vous devez vendre. Sortez et descendez les escaliers en face puis tournez à gauche. Parlez à l'homme au bord du port et vendez-lui un anneau. Ensuite entrez dans la maison qui est à gauche des escaliers et vendez un anneau à la femme qui se trouve en haut. Enfin, vendez le dernier anneau à l'homme debout près de l'Inn puis retournez à l'Accessory Shop et parlez à Trylion qui vous donnera 2500 Gil.

Passez maintenant à l'Armor Shop (qui est à droite du point de sauvegarde) et parlez à Mylion, il vous demandera de lui apporter un " Bomb Fragment ". Ce dernier sera abandonné par un Hellhound que vous combattrez en dehors du pays (cette tâche est un peu difficile, vous pouvez la laissez tomber).

Parlez maintenant à Bylion dans l'Item Shop, votre mission sera de neutraliser la Chimera des Hunting Caves. Equipez-vous des " Dragon Wings ", sortez d'Urbeth et descendez vers la caverne. Avancez pour affronter la Chimera, deux simples attaques suffiront pour la faire taire. Utilisez ensuite les " Dragon Wings " pour retourner à Urbeth. Parlez enfin à Bylion pour qu'il vous récompense avec 2500 Gil.

Le quatrième et le dernier commerçant, Thauzand celui du Weapon Shop, en lui adressant la parole vous offrira un petit coin de son comptoir pour vendre vos propres Items (il s'agit de la mission la plus facile et vous pouvez refaire cette tâche autant de fois que vous le voulez). Achetez quelques " Ether " dans l'Item Shop et déposez-les dans le Store Shop. Ensuite, parlez à l'homme debout à droite du comptoir du Weapon Shop. Mettez les " Ether " à vendre pour 5000 Gil et ajoutez la mention " Hotdeal ! ".

Parlez maintenant à Yunita (la fille debout près de la statue, en face du Weapon Shop) à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'elle rejoigne votre équipe. Visitez maintenant l'Armory Shop et achetez deux " Darksteel Shield " (pensez à vous en équiper). Revenez enfin au sorcier de la petite ruelle et payez les 10000 Gil puis allez passer la nuit dans l'Inn.

La ville est attaquée par des monstres, affrontez d'abord ceux devant l'Armory Shop ensuite passez aux deux qui sont devant l'Accessory Shop. Tuez le Rock Golem devant le troisième Item Shop et enfin passez au Boss devant le Weapon Shop. Equipez Jusqua avec le " Bolt Sword " et laissez Yunita s'occupez de la santé. Frappez avec des attaques simples et effectuez la commande " Healthgiver " puis " Cure " pour garder vos HP. Si vous perdez Yunita, n'hésitez pas à utiliser les " Potion " pour terminer le combat. En gagnant, vous obtenez le " Marchant Crown " et le " Salve Maker Crown ", prenez tout ce dont vous avez besoin car Yunita va quitter le groupe (n'oubliez pas le " Cure Tome "). Ensuite, entrez dans le Weapon Shop, parlez à Thauzand puis passez la nuit dans l'Inn. Sortez d'Urbeth et prenez le bateau à votre gauche en vous dirigeant vers le haut.

Arbor

Ramassez la " Hi-Potion ", trois pas derrière Brandt, dans les herbes à droite. Entrez dans le grand arbre. Tournez à droite et récupérez les " Eye Drops " entre les tiges des champignons. Montez et examinez les pommes, à droite, près de l'Item Shop, pour trouver des " Echo Herbs ". Prenez l'" Alarm Clock " dans la jarre bleue, juste sous l'Item Shop puis continuez vers le haut jusqu'à atteindre le Wireless Shop. Ramassez la " Potion " entre les tiges des champignons qui sont en face et une autre se trouve dans le panier à pommes, derrière le Shop. Cherchez le " Bomb Fragment " dans la petite chambre, à gauche, et continuez votre chemin en haut vers le trône de la reine. Juste avant d'entrer dans la pièce de droite, vous trouverez un " Phoenix Down " au bout des escaliers. Revenez en bas et achetez le " Red Shot " au Weapon Shop car vous aurez besoin des attaques de feu durant0 votre conquête. Prenez enfin l'allée qui est à droite de l'entrée du grand arbre.

Great Tree Roots

Continuez tout droit et parlez à la souris (Torte) pour qu'elle rejoigne votre équipe. Descendez et, à la première intersection, prenez à gauche pour récupérer le " Great Tree Harp ". Ensuite, revenez à droite et descendez les escaliers jusqu'au niveau B2. Tournez encore à gauche et récupérez le " Phoenix Down " puis reprenez le chemin de droite et, à la prochaine intersection, tournez à gauche. Suivez l'allée jusqu'au nouveau croisement, tournez alors à droite et ramassez l'" Animal Staff ". Sortez maintenant du Great Tree Roots puis du grand arbre et appliquez l'" Animal Staff " sur Brandt. Ensuite, montez au sommet de l'arbre et parlez à la reine. Acceptez sa demande puis équipez Brandt avec le " Red Shot " et entrez dans la pièce qui se trouve à gauche du trône. Montez vers le Great Tree.

Great Tree

Au premier croisement, continuez tout droit et avancez toujours vers le haut, ramassez le " Phoenix Down " puis prenez les escaliers à votre gauche. Avancez et récupérez la " Wind Cape ". Revenez au croisement et descendez. Ne tournez pas à droite, avancez plutôt vers le haut et montez les escaliers. Continuez à gauche puis tournez à droite et entrez dans le grand portail. Avancez et tournez deux fois à gauche pour sortir d'un autre portail. Tournez à gauche et prenez le " Phoenix Down " ensuite revenez à droite et descendez les escaliers vers le niveau F2. Suivez le chemin vers le bas ensuite tournez à gauche et montez au niveau supérieur. Avancez puis tournez à droite et ramassez la " Hi-Potion ". Allez vers le haut et prenez les escaliers qui sont en face. Ouvrez le trésor qui cache un Mimic, en le battant vous obtiendrez un " Wood Lance ". Tournez maintenant à droite, suivez le chemin puis prenez la première à gauche. Montez les escaliers et récupérez le " Phoenix Down ". Prenez le deuxième passage à gauche et entrez dans le grand portail. Tournez à droite et prenez l'" Ether ". Revenez à gauche, suivez le chemin et tournez encore une fois à gauche pour sortir. Descendez jusqu'à atteindre la " Hi-Potion " puis tournez à gauche et continuez tout droit. Descendez les escaliers et ramassez la " Fairy Cape ". En sortant, tournez deux fois de suite à gauche et suivez le chemin vers le Boss.

Faites votre sauvegarde avant d'entrer ensuite équipez Brandt avec la " Wind Cape " et Aire avec la " Fairy Cape ", cela vous évitera de subir des dégâts importants. Votre niveau doit à ce stade du jeu être entre 17 et 19 pour que vos coups puissent infliger des dégâts à l'ennemi. Laissez Aire s'occuper de vos HP en activant le " Heathgiver " puis le " Cure " pendant que Brandt s'attelle à l'attaque avec des coups simples. Torte peut vous aider parfois à augmenter votre santé sinon assignez-lui la commande " Blizzard ". Il est possible que vous perdiez l'un de vos joueurs alors n'hésitez pas à utiliser le " Phoenix Down " et gardez toujours un oeil sur la barre de santé. Après la bataille, vous obtenez l'" Elementalist Crown " et la " Ranger Crown ". Entrez dans le cercle magique puis passez au " Store Shop ", videz votre inventaire et prenez tout ce qui est utile dans celui de Torte puisqu'il va quitter l'équipe.

Parlez maintenant à la reine pour qu'elle vous retransforme en humain et vous offre le " Transform Staff ". Quand vous aurez le contrôle de vos joueurs, remontez parler à la reine puis entrez dans la pièce de droite et montez au sommet. Suivez le chemin jusqu'à l'impasse, utilisez alors le " Transform Staff " pour reprendre la forme animale (vous le trouvez dans un coffre à trésor dans le coin droit de l'écran) puis allez à gauche. Brandt n'arrivera pas à atteindre l'autre bout, descendez au niveau d'Arbor puis tournez à gauche. Ensuite, dirigez-vous vers le haut et entrez dans les Ice Caverns. Utilisez la carte pour vous faciliter la tâche, votre destination est la caverne enneigée, à gauche. Entre temps, équipez Brandt avec la " Wayfarer Crown " pour éviter les combats difficiles.

Ice Caverns

Suivez le chemin et prenez la bougie qui est en face puis placez-la sur le support inférieur pour récupérer une " Hi-Potion ". Prenez l'autre bougie et placez-la sur le support supérieur ensuite descendez les escaliers. Prenez la bougie qui est à votre gauche puis descendez et placez-la sur le support. Revenez à droite et refaites la même action pour les trois autres portes sans oublier la dernière (celle du haut) pour obtenir un " Intellect Ring ". Tournez ensuite à gauche et descendez, retransformez-vous en animal et descendez dans le petit trou.

Maintenant vous contrôlez Jusqua sur son bateau, montez puis tournez à gauche et entrez dans la caverne enneigée (utilisez la carte, votre destination est la deuxième caverne, celle de droite). Vous pouvez enfin sauvegarder, prenez la bougie et mettez-la sur le support supérieur puis ramassez l'" Ether ".
Prenez l'autre bougie et mettez-la sur le support inférieur puis descendez les escaliers. Tournez à gauche puis montez

et prenez une bougie. Mettez-la sur le support en bas à droite (celui à gauche ne mène à rien), reprenez une autre dans le coin gauche et ouvrez le bloc de glace dans le nouveau passage. Descendez et ramassez la bougie ensuite remontez pour déverrouiller le passage qui mène en haut vers le " Flame Spear ". Passez enfin par la porte d'en bas. Tournez à droite puis ramassez la bougie, revenez au passage inférieur et tournez à droite en plaçant la bougie sur le support avant de passer à la pièce suivante. Franchissez la porte de gauche et récupérez le " Darkening Harp " puis sortez et entrez dans la troisième porte (à votre droite). Sauvegardez et préparez-vous à affronter le sorcier. Equipez Jusqua de la " Bandit Crown " (il faut qu'il ait atteint le niveau 16 ou plus pour être efficace). Les attaques du sorcier sont poison, confusion et quelques coups faibles. Ripostez alors avec des attaques simples. Vaincu, le sorcier fait appel à un autre monstre, il s'agit du vrai Boss. Faites des attaques simples jusqu'au troisième round lorsque Brandt rejoint votre équipe. Continuez avec les attaques en gardant l'oeil sur les HP et utilisez les " Potion " si vous êtes à court d'AP. Vous recevrez 10000 Gil en gagnant et Brandt rejoint officiellement votre équipe.

Continuez tout droit pour sortir de la caverne ensuite tournez à droite et dirigez-vous vers le village d'en face.

Invidia

Entrez par la porte qui est à gauche du point de sauvegarde et récupérez la " Potion " sur le baril, à droite. Passez à la marmite qui se trouve à droite du Storage Shop et ramassez la " Hi-Potion ". Passez à droite et examinez le bout gauche de la fourrure qui est par terre pour trouver un " Tranquilizer ". Continuez à droite et récupérez le " Animate Tonic " dans la bibliothèque près de la porte fermée à clé. Poursuivez à droite vers l'autre pièce et examinez le lit qui est à votre gauche pour obtenir un " Antidote ". Ensuite, continuez tout droit vers le Weapon Shop et prenez le " Bomb Fragment " sur la table qui est en bas. Sortez de l'autre coté et examinez les arbres dans le coin gauche de la cour du grand oeuf pour obtenir une " Potion ". Entrez ensuite par la porte centrale et montez les escaliers, à gauche. Ne parlez pas à la fille pour l'instant, récupérez d'abord le " Dark Sigh " devant les fenêtres. Revenez lui parler maintenant pour qu'elle rejoigne votre équipe puis sortez et interagissez avec le grand oeuf. Vous avez deux options ; soit vous récupérez le " Firaga Tome " dans Urbeth, soit vous cherchez les Mythritoise Turtles (disponibles seulement la nuit et aux alentours du village Invidia) et vous lui volez le " Mythril " (lorsque vous êtes équipé avec le " Bandit Crown "). Ensuite, donnez-la au commerçant du Weapon Shop et passez la nuit dans le Inn. Revenez prendre le " Mythril Hammer ", plus tard. Ces deux options mènent au même résultat, entrez alors par la porte centrale et parlez au Chef pour obtenir la clé magique, ouvrez donc la porte fermée en bas à gauche et entrez.

Invidia Underground

Au croisement, tournez deux fois à droite et récupérez l'" Inferno Stave " ensuite retournez à gauche et suivez le chemin vers le haut. Descendez les escaliers et tournez à droite. Continuez à avancer en descendant et avant de prendre les escaliers, tournez à gauche et ramassez le " Book Of Shiva ". Vous trouverez dans la prochaine chambre, quatre petites statues de dragons ainsi que deux grandes. Tournez les deux leviers qui sont à droite une seule fois et les deux de gauche trois fois de façon à ce que les dragons se regardent. Passez le portail et sauvegardez. Préparez-vous pour affronter votre boss, le Dragon de glace. Ce dragon résiste à toutes attaques de base Dark ou Water, équipez vos joueurs du " Darksteel Shield " ou du " Ice Shield ".

Faites des attaques simples et gardez vos HP élevés car le dragon exécute deux attaques successives. Si vous activez la commande " Steal ", vous obtiendrez une " Potion " la plupart du temps. Il est conseillé que vos niveaux soient entre 18 et 20 et que Rekoteh reste toujours en vie car elle est la seule à pouvoir ressusciter vos joueurs après leurs morts. A la fin du combat, vous gagnerez le " Dragon Harp ", la " Fighter Crown " et la " Scholar Crown ". Sortez du souterrain, allez directement au Storage Shop et videz l'inventaire de Rekoteh. Ensuite sortez et examinez l'oeuf, montez enfin sur le petit dragon.

Urbeth

De retour à Yunita, sortez de l'Inn, passez le pont à gauche et descendez dans l'eau. Tournez derrière le grand château et entrez en le longeant. Tournez ensuite à droite et récupérez le " Red Shot ". Sortez par la même ouverture et dirigez-vous vers le Weapon Shop, parlez à Thauzand et dites que vous ne cherchez pas Jusqua pour obtenir un " Steel Sword ".
Parlez maintenant à Trylion dans l'Accessory shop pour gagner un " Trylion Ring " ensuite à Bylion dans l'Item Shop

pour une " Potion ". Sortez d'Urbeth et cherchez le Mythritoise Turtles dans la forêt en face des Hunting Caves pour lui voler un Mythritoise (lorsque vous êtes équipé avec le " Bandit Crown "). Echangez-la maintenant contre les " Rainbow Boots " chez Mylion dans l'Armor Shop (Cette étape est très importante pour passer à Spelvia). Vous pouvez aussi ouvrir l'Item Shop qui est sous le Storage Shop grâce à la Clé Magique.

Pour ceux qui ne l'ont pas déjà fait, voici une bonne occasion pour ramasser les trois trésors dans les Hunting Caves.

Hunting Caves

Maintenant vous êtes entré par la sortie, tournez à droite, descendez puis prenez les escaliers à droite. Descendez à gauche et ramassez l'" Ether ", sortez et prenez les escaliers, à gauche. Montez et prenez le " Thunder Axe " ensuite descendez et tournez à droite. Avancez et descendez pour un " Hi-Ether ". En quittant cette pièce, prenez toujours les escaliers qui sont en face pour attendre la sortie sinon utilisez tout simplement un " Dragon Wing ".

Troisième partie

Tower To The Sky

Entrez dans le château par devant, prenez les escaliers à gauche et continuez tout droit. Avant de monter les escaliers, tournez à droite et prenez le " Cura Tome ". Passez au niveau 3F et suivez le passage sans tourner à droite pour avoir une " Dark Cape ". Retournez à l'allée et tournez à gauche. Ramassez le " Star Earring " puis montez par les escaliers, à droite. Allez à l'extrême gauche en haut puis montez au niveau suivant. Au croisement, continuez tout droit puis tournez à gauche et récupérez le " Raise Tome ". Revenez, descendez puis tournez à droite et prenez les escaliers. Continuez vers le haut et prenez l'" Ether " ensuite descendez à gauche et passez au niveau 7F. Ramassez une " Hi-Potion " et la " Soil Cape " à gauche et à droite, en haut. Descendez ensuite et montez les escaliers, vous trouvez en haut un trésor contenant 500 Gil et en bas les escaliers pour le niveau 9F. Suivez le chemin, faites votre sauvegarde ensuite examinez l'arc en ciel pour finir.

Spelvia Dungeons

Faites le plein de HP grâce à la jarre d'en face puis prenez les escaliers de droite. Parlez au petit chat à gauche (Aire), juste derrière vous trouverez un point de sauvegarde. Tournez à droite puis suivez le chemin, à gauche. Tournez ensuite à la deuxième à gauche pour prendre le " Phoenix Down " ensuite retournez aux escaliers en haut. Au croisement, continuez tout droit puis descendez. Suivez le chemin puis tournez à gauche et récupérez le " Shining Axe ". Retournez au croisement et prenez les escaliers en haut. Tuez les deux Mimic dans les ailes gauche et droite, vous aurez comme récompense une " Shine Cape " et un " Book Of Ramuh ". Sortez du Dungeon par le bas.

Spelvia

Dès que vous sortez du Dungeon, examinez l'herbe à gauche, juste derrière Aire pour obtenir un " Remedy ". Allez à droite puis montez sur la plateforme blanche. Examinez derrière la tombe en faisant face au château pour avoir une " Shining Harp ". Descendez de la plateforme par la droite et examinez les fleurs, derrière le grand bassin, pour récupérer un " Holy Breath ". Entrez ensuite au grand château. Pour bénéficier des services des Shops, il faut que vous vous transformiez en animal. Vous trouverez en face un point de sauvegarde, tournez donc à droite, derrière l'Item Shop et ramassez l'" Indra's Spear ". Entrez par la porte supérieure, à droite, puis ramassez le " Animate Tonic " sur les bougies qui sont en bas à gauche. Entrez ensuite par la porte d'en face. Examinez la grosse pierre à droite du grand portail pour obtenir un " Dark Sigh ". Entrez par le portail puis avancez dans le hall. Passez par le petit pont à gauche entre les piliers et récupérez le " Dragon Wing ". Traversez l'autre pont à droite et ramassez le " Courage Ring " dans le trésor. Entrez maintenant dans la petite chambre en haut et examinez la plante à gauche pour des " Echo Herbs " et la table en face pour lire le journal intime de Rolan. Revenez à la salle du trône et parlez à Rolan. Dirigez-vous ensuite vers le grand bassin qui est dehors et entrez.

Rolan's Soul

Ramassez le " Hero Armor " derrière les escaliers puis parlez à Rolan pour qu'il rejoigne votre équipe. Entrez ensuite par les portes d'en haut. Dans chacune des pièces, vous trouverez une silhouette de Rolan. Votre but est de la rattraper chaque fois qu'elle change de place. Il est préférable de taper sur la silhouette en utilisant l'écran tactile et faites ça rapidement, ainsi la porte qui est en bas restera accessible. Prenez le " Thundara Tome " de Rolan puisqu'il va quitter l'équipe après la bataille et ne lui donnez rien sinon vous le perdrez. Equipez votre guerrière principale avec un " Flame Shield " et l'autre avec un " Ice Shield ". Sauvegardez et préparez-vous à affronter le Boss derrière le grand portail.

Commencez par la commande Fire pour éteindre la flamme bleue et ainsi affaiblir sa défense ensuite enchaînez des attaques simples. Les attaques de magie seront toutes destinées au monstre qui est à droite. Gardez un oeil sur vos HP, lorsque vous terminez avec le monstre bleu dépêchez-vous de tuer celui de gauche car après 4 Rounds le dragon de glace revivra.

Spelvia

Après la bataille, sortez du grand bassin et parlez à Jusqua et Brandt pour qu'ils rejoignent votre équipe. Transformez-vous en animaux pour pouvoir bénéficier des services des Shop. Passez la nuit dans l'Inn ensuite dirigez-vous vers la salle du trône et préparez-vous pour un nouveau combat.

Equipez tout le monde avec le " Dark Shield " et les " Fighter Crown ". Prenez les armes les plus fortes et faites le plein de " Potion ". Allez à la salle du trône et affrontez Rolan. Gardez vos barres de HP remplies et faites des attaques simples car il résiste à toute magie.
Après la bataille, vous gagnerez la " Party Host Crown " et la " Hero Crown ". Dirigez-vous maintenant vers le grand bassin qui est dehors et parlez au " Witch of the Sky " ensuite montez sur le dragon pour finir.

Horne

Ouvrez le moulin grâce à la " Magic Key " et récupérez le " Hi-Ether " et la " X-potion ". Dirigez-vous maintenant au château et entrez par la porte centrale arrière. Ouvrez la cellule et récupérez le " Soul of Thamasa ". Sortez de la ville et faites appel au dragon grâce au " Dragon Harp ".

Liberte

Avancez tout droit jusqu'à la deuxième partie de la ville et ouvrez la petite maison en face fermée à clé. Récupérez donc la " Soul of Thamasa ", la " Stunning Harp " et le " Remedy ". Sortez de la ville et faites appel encore une fois au dragon.

Guera

Parlez au roi puis prenez un "Rock Shield " pour chaque joueur (il est recommandé d'acheter le " Curagua Tome " auprès du Magic Shop isolé). Sortez de la ville et allez à gauche en haut vers la Moonlight Tower.

Moonlight Tower

Prenez les escaliers en haut à gauche et suivez le chemin vers le troisième étage ensuite tournez à droite. Prenez les escaliers en haut et faites votre sauvegarde. Montez au niveau suivant et tuez les ennemis qui entourent Krinjh. Allez vers Quicksand Castle.

Quicksand Castle

Suivez le chemin de droite et montez par les escaliers. Tournez à gauche et prenez les escaliers en bas. Prenez les escaliers qui sont en haut puis ceux à droite. Descendez et suivez le chemin jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Vos niveaux doivent être entre 24 et 26, équipez tous vos joueurs avec le " Blizzara Tome " car les deux Boss que vous allez affronter sont sensibles aux attaques glaciers. Emporte-avec vous aussi la " Black Mage Crown ", la " White Mage Crown " et l'" Elementalist Crown " (n'oubliez pas de les améliorer en cliquant sur Enhance Crown pour avoir accès à l'indispensable Mysterio pour l'Elementamist) et faites le plein avec le " Remedy ".

Votre premier Boss, qui est le roi de Guera, enchaine les attaques de " Firaga ". Gardez vos barres de HP au top et faites des attaques simples ou de " Blizzara ". De toute façon, le combat s'achève au troisième round. Alors, soit vous le gagnez avec 100 Exp comme récompense, soit vous passez au deuxième Boss sans aucune pénalité.

Asmodeus, votre deuxième Boss, vous inflige empoisonnement, silence, confusion et endormissement. N'hésitez pas à utiliser " Remedy " et " Healthgiver ", enchaînez des attaques de " Blizzara " surtout après avoir activé le " Magic Mojo " et exécutez autant que possible la commende " Mysterio " pour éviter les attaques de l'ennemi. En gagnant, vous aurez la " Spell Fencer Crown ", parlez à Krinjh pour qu'il vous donne le " Shield of Light ". Enfin avancez dans le cercle magique pour sortir du Quicksand Castle.

Arbor

Parlez à l'homme qui porte la cape noire ensuite entrez dans l'arbre et descendez au Great Tree Roots à droite. Avancez vers le chemin de droite et reparlez à l'homme inconnu. Acceptez de l'aider puis suivez-le dans escaliers de droite. Tournez à droite ensuite deux fois à gauche et examinez le trésor. Reprenez le même chemin et sortez du Great Tree Roots. Montez au sommet de l'arbre et parlez à la reine puis à Torte. Equipez tous vos joueurs du " Flame Shield " et d'armes à base d'eau sinon d'une arme puissante avec un " Spring Gauntlets ". Sortez d'Arbor et appelez le dragon ensuite dirigez-vous vers la caverne entourée de montagne.

Mount Gulg

Tournez à droite et avancez en haut pour ramasser le " Flameblade ". Revenez à l'extrême gauche en haut et récupérez le " Fire Axe " ensuite prenez les escaliers de droite. Tournez à droite et activez le levier pour changer le niveau de lave. Montez encore plus haut et retrouvez le " Burning Harp " dans un trésor. Tournez à droite et activez le deuxième levier, montez et prenez la " Flame Cape " ensuite activez le levier de droite. Retournez et prenez les escaliers qui sont à gauche puis suivez le chemin et tournez dans la deuxième allée à gauche. Descendez et activez le levier ensuite retournez au centre (en haut) et activez le second levier. Appuyez sur le troisième dans l'extrême gauche puis prenez les escaliers qui sont sous le premier levier. Tournez à droite puis tuez le monstre en examinant le trésor et obtenez une " Flame Cape ". Tournez à gauche et suivez le chemin vers le haut. Trouvez le point de sauvegarde à gauche avant de prendre les escaliers et affronter le Boss. Equipez le joueur qui s'occupe du HP avec la " White Mage Crown " et la " Flame Cape ", ainsi il sera invincible. Equipez les autres avec la " Fighter Crown " et surtout ne faites pas des attaques de magie. Enchainez des attaques simples en exécutant la commande " Combat " et pour laisser votre HP élevé activez le " Healthgiver " ensuite la commande " Cura ". Vous obtenez en gagnant la " Monk Crown ", entrez donc dans le cercle magique et retournez à Arbor.

Arbor

Montez au sommet et parlez à la reine pour obtenir le " Lux Tome ", sortez donc d'Arbor et dirigez-vous vers Liberte.

Liberte Animal Burrow

Avancez tout droit vers l'autre bout de la ville puis entrez dans la maison qui est à gauche de celle décorée en rouge. Parlez à Pione ensuite sortez de la ville et allez à Animal Burrow. Transformez tous vos joueurs en animaux et entrez. Avancez et sauvez Lilibelle ensuite retournez à Liberte et reparlez à Pione. Passez la nuit dans l'Inn et votre nouvelle destination sera le Pirate Hideout.

Pirate Hideout

Le mot de passe est le même " Freedome ", avancez tout droit puis prenez les escaliers à droite et suivez le chemin jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Montez les escaliers pour affronter le Boss, ce dernier n'a rien de spécial. Enchainez vos attaques et grâce au " Lux Tome " vous n'avez pratiquement rien à craindre. Parlez ensuite à Drake et descendez les escaliers. Vous trouverez dans les trésors des " Dancer Clothes ", une " Monk Robe ", une " Fresh Meat ", un " Death Tome ", un " Rusty Compass " et 2000 Gil. Quittez l'endroit et retournez à Liberte.

Liberte

Equipez d'abord tous vos joueurs avec le " Ice Shield " et des armes à base de feu. Donnez à l'un d'eux l'" Elementalist Crown " ensuite passez au bâtiment où se trouve le roi. Placez le " Rusty Compass " sur l'élément au milieu ainsi vous serez sur une grande baleine. Examinez la tâche noire dans la mer derrière le Pirate Hideout, il s'agit du Boss Leviathan. Enchaînez des attaques simples ou magiques à base de feu mais n'oubliez surtout pas d'exécuter tous les quatre rounds la commande " Mysterio ". Certaines attaques de votre ennemi peuvent être fatale, alors n'hésitez pas à utiliser le " Healthgiver " puis " Cura " et la commende " Raise " en cas de décès. En gagnant, vous obtiendrez la " Dancer Crown " et le Cestus. Dirigez-vous vers n'importe quel plage et tapez 'A' pour sortir.

Spelvia

Avant toute chose, équipez vos joueurs avec le " Holy Shield " et une parmi ces capes : " Dark Cape ", " Shine Cape " ou " Wind Cape ". Entrez maintenant dans le Dungeon à gauche de la tombe, avancez tout droit ensuite prenez les escaliers qui sont en bas à gauche. Tournez à gauche et continuez à descendre jusqu'à apercevoir Rolan. Parlez-lui et remontez à la surface. Entrez maintenant dans le grand bassin à droite et faites votre sauvegarde. Passez aux chambres qui sont en haut et tuez les ennemis représentés par des esprits mauves (pour les trouver, avancez tout droit). Ensuite parlez à Rolan, suivez-le dans la chambre et préparez vous à affronter votre Boss Lucifer. Il est conseillé d'équiper l'un de vos joueurs d'une " Elemantalist Crown " et un autre de " Lux Tome ". Exécutez lorsque Lucifer est en l'air la commande " Mysterio ". Continuez à enchaîner des attaques simples ou magiques (comme " Blizzara " et " Fighter Crown " si elle est améliorée) pour avoir accès à la commande " Jugular "). Essayez de garder vos HP au top grâce à " Healthgiver " ensuite " Cura ". Après la bataille, vous gagnerez la " Paladin Crown ", rentrez à la salle du trône et parlez à Rolan pour obtenir le " Sword of Light ".

Urbeth

Tournez à gauche et allez au Weapon Shop, parlez à Thauzand et sortez. Allez à l'extrême droite de la ville (où se trouvait le sorcier) et parlez à Apothecary. Sortez d'Urbeth et appelez le dragon pour aller aux Hunting Caves.

Hunting Caves

Entrez par l'accès supérieur, tournez à droite et prenez les escaliers. Continuez tout droit ensuite descendez par les escaliers d'en face. Tournez à gauche pour descendre encore, parlez à Apothecary et tuez-le puis examinez les herbes derrière lui pour obtenir un " Hi-Elixir ". Revenez à Urbeth.

Urbeth

Allez au Weapon Shop et donnez à Thauzand le " Hi-Elixir ". Passez la nuit dans l'Inn et revenez lui parler deux fois de suite. Equipez tous vos joueurs du " Flame Shield " puis entrez dans la Tower to the Sky.

Tower to the Sky

Tournez à gauche et continuez en haut jusqu'aux escaliers de droite. Tournez à la deuxième allée à droite puis suivez le chemin et montez au troisième niveau. Tournez deux fois à droite et passez au niveau suivant puis passez le pont et montez les escaliers à l'extrême droite. Tournez deux fois successivement à droite (là où vous trouverez les escaliers). Une fois en haut, tournez deux fois à gauche et passez au 7ème étage. Tournez deux fois successivement à droite, refaites le même trajet puis continuez tout droit vers le Boss après avoir effectué votre sauvegarde.

Equipez votre guerrier principal de la " Fighter Crown " (déjà améliorée pour accéder à la commande " Frenzy-fu ") et assignez à un autre le " Black Mage ". Laissez le " White Mage " pour celui qui s'occupe des HP et l'" Elementalist Crown " pour le dernier combattant.
Commencez par la commande " Mysterio " et faites-le aussi souvent que possible pour résister grâce à l'aide du " Flame Shield " aux attaques de feu. Enchaînez des attaques de " Frenzy-fu " et de " Blizzara " associée au " Spell Focus ". Gardez vos barres de santé pleines et remplissez-les à chaque fois que votre ennemi est en l'air car en descendant il inflige plus de 100 points de dégâts à chaque combattant. En gagnant vous obtenez une " Alchemist Crown ". Entrez dans le cercle magique puis parlez à Thauzand dans le Weapon Shop pour obtenir la " Cape of Light ".

Invidia

Equipez en premier lieu tout le monde avec le " Ice Shield " et la " Confuse Cape " ou la " Stream Cape " et avec des armes à base de feu. Parlez maintenant à Rekoteh dans la cour extérieure où se trouvait l'oeuf du dragon. Parlez ensuite au Chef à l'intérieur du bâtiment central, ouvrez la porte située à gauche et entrez dans l'Invidia Underground.

Invidia Underground

Montez à gauche ensuite descendez et prenez à nouveau à gauche jusqu'à ce que vous accédiez à la salle du puzzle (encore une fois avec les dragons). Tournez le levier qui est en bas, à droite trois fois puis celui de gauche deux fois et enfin celui en haut à gauche une seule fois. Faites cette combinaison dans n'importe quel ordre et le grand portail sera ouvert pour que vous puissiez affronter le Boss.

Ce combat ne diffère pas trop de celui contre le Dragon de Glace. Il faut juste exécuter régulièrement la commande " Mysterio " pour bloquer les attaques de glace et enchaîner avec des attaques simples ou magiques à base de feu. Vous obtiendrez en gagnant le " Dragon's Mark ". Sortez donc de la cave et montrez-le à Rekoteh ensuite parlez au Chef. Suivez la petite fille à sa chambre et reparlez-lui. Sortez de la ville et appelez le dragon ensuite volez vers la caverne qui est juste en bas de l'écran.

Quatrième partie

Sun Temple

Examinez le grand portail et placez le " Dragon's Mark " dedans pour l'ouvrir. Suivez le chemin à travers les deux pièces jusqu'à atteindre votre premier croisement. Tournez à droite et récupérez le " Growth Egg " après avoir tué le monstre (pensez à vous en équiper car cette aptitude est pratique pour améliorer votre niveau rapidement). Ensuite, revenez à gauche et au deuxième croisement tournez à droite pour obtenir la " Death Cape " puis à gauche pour la " Fossil Cape ". Montez, sauvegardez et préparez-vous à affronter le Boss.

Commencez par la commande " Mysterio " de l'" Elementalist Crown " et grâce au " Ice Shield " déjà équipé vous n'aurez aucun souci d'HP. Enchaînez des attaques simples ou magiques à base de feu (ici il est recommandé d'avoir le " Firaga Tome " associé au " Black Mage Crown " pour frapper avec force grâce au " Spell Focus ") jusqu'à ce que vous brisiez toutes les pièces du Mammon. Ce dernier sera à terre et au tour de celui qui porte la " Fighter Crown " pour enchaîner des coups de " Frenzy-fu ". Continuez en même temps les attaques de " Figara " et la victoire sera votre. Vous obtiendrez comme récompense la " Shaman Crown ". Sortez du temple et revenez à Invidia ensuite parlez au Chef deux fois de suite pour obtenir l'" Armor of Light ".

Horne

Ici, vous ne pouvez procéder que si vous avez battu Leviathan et ses éléments : " Sword of Light ", " Shield of Light ", " Cape of Light ", " Armor of Light ", " Lux Tome " et le " Cestus " (la baleine). Allez au château et entrez par la porte du milieu par derrière. Passez la porte qui est près de la cellule (celle qui était fermée à clé). Vous êtes maintenant dans le Magic Laboratory, pour le moment votre but se résume à parler au roi. Prenez alors les escaliers en face ensuite tournez à droite. Avancez vers le haut jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Passez par la porte juste derrière lui et approchez-vous du roi. Quittez ensuite Horne et allez au Witch's Mansion.

Witch's Mansion

Entrez par la porte de gauche ensuite à droite, avancez tout droit puis prenez les escaliers en haut. Suivez le chemin et allumez la bougie puis retournez à la porte centrale en face de l'entrée. Prenez les escaliers à droite d'une porte fermée à clé et suivez le chemin vers le Bos. Exécutez la commande " Mysterio " et pour en terminer rapidement faites " Spell Focus " puis " Magic Might " grâce à la " Black Mage Crown ". En gagnant, vous obtenez la " Master Key ". Retournez donc à la porte fermée.

Vous pouvez examiner les tableaux pour comprendre l'énigme ensuite prenez les escaliers en haut à droite. Descendez à la pièce d'en bas et allumez sa bougie en premier. Ensuite allumez celle de la pièce qui contient les escaliers. Tournez à gauche et allumez la troisième bougie puis descendez et allumez la dernière. Vous entendrez alors un signal indiquant le succès de l'opération. Tournez à droite puis en haut et examinez le trésor pour commencer le combat. Comme d'habitude, faites la commande " Mysterio " et " Lux " puis enchaînez avec un " Spell Focus " et un " Magic Might " deux fois de suite. En gagnant, vous aurez une " Lamp of Truth ", quittez l'endroit et allez à Horne.

Magic Laboratory

Equipez d'abord tous vos joueurs avec le " Darksteel Shield " et avec des armes à base de lumière (à part, évidemment, celui qui porte déjà les items de lumière). Ensuite, entrez dans le Magic Laboratory situé dans le château de Horme.

Prenez les escaliers en face et suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez une intersection. Descendez que ce soit à gauche ou à droite puis remontez par le passage du milieu et ramassez le " Star Earring ". Revenez au passage inférieur et passez au niveau B4. Suivez le chemin des escaliers qui mènent vers le haut. Explorez les quatre coins de cette pièce (B5), vous y trouverez un " Darkness Staff " et une " Evil Lance ". Dans les deux pièces du bas, vous trouverez un " Darkaga Tome ", un " Black Book " et aussi des escaliers qui vous mènent à une pièce au niveau B1 contenant des statues de mouton.

Il faut les activer dans cet ordre :
1.La statue du milieu à droite
2.La statue qui est en haut à gauche
3.La statue qui est en haut à droite
4.La statue du milieu à gauche

Revenez maintenant à l'entrée du Magic Laboratory et prenez le passage qui s'est ouvert au milieu (celui de la cinématique). Faites votre sauvegarde et préparez-vous à affronter le Boss Satan. Pour ceux qui s'intéressent aux items rares et aux rubis, donnez à l'un de vos joueurs la " Bandit Crown " et à un autre la " Merchant Crown ", vous pouvez voler un " Darkbringer " et 3x le Diamond Amethyst. De toute façon, vous aurez besoin d'un " Elementalist " avec les commande " Mysterio " et " Amplify " et d'un " Black Mage " avec les commandes " Spell Focus " et " Magic Might ". Commencez par les commandes " Lux ", " Mysterio " et " Spell Focus ", exécutez au troisième round la commande " Amplify ". Au quatrième round, le message " Satan changes to Demon Lord Stance " s'affiche, c'est à ce moment que vous devez exécuter le " Magic Might " ainsi votre Boss perdra plus de la moitié de sa barre de HP. Continuez à attaquer jusqu'à avoir un autre message concernant Satan, refaites alors l'action depuis le départ.

En gagnant vous obtenez la " Dark Fencer Crown ", entrez donc dans le cercle magique puis passez à la salle du trône. Passez la deuxième porte à droite et parlez au roi pour obtenir le " Desolator ", un nouveau endroit sera accessible et affiché sur l'écran.

Liberte (Cestus) Urbeth

Allez à Urbeth et achetez à tous vos joueurs (à part celui qui porte l'Armor of Light) la " Paladin Armor " puis essayez de les améliorer à +9 (y compris l'Armor of Light) grâce aux rubis. Ceci vous servira plus tard vu que dans la Star Chamber vous allez perdre toutes vos couronnes. Prenez quelques torches, trois " Rock Shield " et quelques " Hi-Potion " ensuite utilisez le Cestus pour aller à la grande bulle mauve qui est sur la mer.

Star Chamber

Vous allez devoir combattre à nouveau tous les Boss. Prenez les escaliers en face puis montez pour obtenir un " Phoenix Down " ensuite descendez les escaliers. Tournez à gauche puis dans la deuxième allée à droite pour trouver un " Ribbon ". Tournez à gauche puis passez la porte qui est en haut à gauche et récupérez la " Fresh Meat ". Revenez ensuite au croisement des escaliers. Continuez tout droit, vous trouverez dans la deuxième allée en haut puis à droite un " Kiku-Ichimonji " et en bas à droite un " Ether ". Equipez votre guerrier principal avec le " Ribbon " et celui qui s'occupe de la santé avec le " Shield of Light " et la " Cape of Light ". Maintenant, vous êtes prêt à affronter le premier Boss Asmodeus.

Vos Levels doivent être entre 44 et 45, commencez donc par la commande " Lux " ensuite enchaînez avec des attaques simples ou magiques et avec l'aide du " Desolator " vous pouvez vous en sortir rapidement. Vous aurez comme récompense la " Wayfarer Crown ", la " Black Mage Crown " et la " White Mage Crown ". Revenez donc à Urbeth pour vous préparer à la prochaine bataille.

Prenez avec vous des " Flame Shield " et donnez au possesseur de la " Black mage Crown " la plus améliorée le " Desolator Tome ". Revenez au Star Chamber, prenez les escaliers en face puis ceux en bas. Allez au coin supérieur droit de cette pièce, une fois dans le niveau B3 descendez et tournez à droite puis continuez tout droit vers Belzebub.

Exécutez tout d'abord la commande " Lux " et " Spell Focus " ensuite continuez à enchainer des attaques simples et occupez vous de votre HP jusqu'à ce que le Boss décolle. C'est à ce moment qu'il faut exécuter la commande " Desolator " (avec le Spell Focus activé). Le Boss retombera par terre avec plus de 900 points de dégâts, refaites cette action jusqu'à la victoire. Vous obtenez alors la " Bandit Crown ", la " Bard Crown ", la " Merchant Crown " et le " Salve-maker ". Revenez à Urbeth pour vous équiper comme il faut en vue du prochain combat. Ajoutez à votre inventaire des " Ice Shield " et des " Confuse Capes " (Levels conseillés entre 45 et 46).

De retour à la Star Chamber, descendez les escaliers d'en face puis ceux plus bas. Descendez maintenant au coin droit de cette pièce et prenez les prochains escaliers. Avancez puis descendez et tournez à droite pour récupérer un " Hi-Ether ". Revenez à gauche puis descendez tout droit vers Mammon. Commencez avec le " Lux " et grâce aux " Ice Shield " et la " Confuse Cape " vous n'avez plus rien à craindre. Enchaînez des coups de " Desolator " et de " Magic Might " après avoir activé le " Spell Focus ". Le combat peut vous paraitre un peu long mais la victoire est quasi acquise. Au bout, vous aurez enfin la précieuse " Elementalist Crown ", la " Ranger Crown ", la " Fighter Crown " et la " Scholar Crown " (Levels conseillés entre 46 et 47).

Maintenant vous êtes libre d'aller où vous voulez, l'ordre des batailles n'est plus important. Vous trouverez dans les deux coins supérieurs de ce niveau un " Hero's Will " et un " Fortune Egg ", à gauche vous pouvez affronter Satan mais vous aurez besoin du " Dark Shield ". Commencez par les commandes " Lux ", " Mysterio " et " Spell Focus ", exécutez au troisième round la commande " Amplify ". Au quatrième round, lorsque le message s'affiche, effectuez un " Magic Might " x 2 ainsi votre Boss mourra et vous gagnerez les Crowns " Party Host ", " Hero ", " Spell Fencer " et " Monk " (Levels conseillés entre 47 et 48).

Revenez maintenant au niveau B2 et allez en haut de la pièce pour affronter Leviathan (vous devez être équipé avec les " Ice Shield ").
Commencez par les commandes " Lux ", " Mysterio " et " Spell Focus " et lorsque Leviathan se décharge, frappez avec " Desolator " ou " Magic Might ". Quelques rounds et le combat sera fini, vous obtiendrez au bout les Crowns " Dancer ", " Paladin ", " Alchemist " et " Shaman " (Levels conseillés entre 48 et 49).

Montez au niveau B1 et allez à gauche pour battre Belphegor, équipez-vous du " Flame Shield " et préparez-vous au combat. Comme d'habitude, vous commencez par " Lux ", " Mysterio " et " Spell Focus " ensuite frappez avec le " Magic Might " deux ou trois fois pour terminer.

Votre prochaine destination sera le dernier Boss, équipez alors vos joueurs du " Holy Shield " et faites le plein de " Potion " et d'" Ether ". Vous pouvez améliorer encore vos armures si c'est nécessaire et gagner quelques Levels grâce au " Growth Egg " car elles doivent être entre 56 et 57. Entrez dans le Star Chamber et prenez les escaliers en face puis ceux d'en bas. Allez ensuite au coin supérieur droit et passez au niveau B3. Entrez dans la pièce du milieu et descendez les escaliers (sous forme d'escargot) jusqu'à atteindre le point de sauvegarde. Descendez encore pour entrer dans une nouvelle dimension. Ici, le parcours est linéaire sauf au niveau B7, vous y trouverez un croisement.

Le combat contre le dernier Boss Chaos se jouera sur 3 rounds, pour le vaincre vous devez procéder de la même façon ; " Lux ", " Mysterio " et " Spell Focus " en première intention et enchainer avec " Desolator " et " Magic Might ". Il est préférable de donner le " Desolator Tome " à une autre personne que celui qui porte la " Black Mage Crown " ainsi vous pourrez enchaîner deux attaques puissantes en même temps. Gardez vos PH au top et utilisez la commande " Miracle " du " White Mage Crown ". Lorsque vous remarquez le changement de musique, Boostez celui qui possède le " Lux Tome " pour avoir assez d'AP pour le deuxième round.

Dans le second round, rien ne change à part que les attaques du Boss deviennent plus puissantes. Continuez avec le " Desolator " et le " Magic Might " en laissant vos HP élevés et le " Mysterio " toujours activé.

Au troisième round, le Boss devient encore plus puissant mais vous commencez la partie avec les HP et AP à fond. Procédez avec la même technique ; " Lux ", " Spell Focus " et " Mysterio " en premier lieu puis " Desolator " et " Magic Might ". Vous pouvez améliorer la puissance de vos coups grâce à la commande " Amplify " de l'" Elementaliste Crown ". N'oubliez pas de laisser votre HP toujours élevé. Lorsque le Boss perd ses deux mains et la moitié de son HP, il commence à lancer des " Cure " mais ne vous inquiétez pas, le " Desolator " et le " Magic Might " sont encore plus puissants. Essayez de ne perdre aucun joueur car chacun possède un rôle effectif sinon vous trouverez de la difficulté à terminer le jeu.

Félicitations ! Vous venez de venir à bout de Final Fantasy ; the 4 Heroes of Light.

Bonus Towers

Vous pouvez commencer cette section dès que Rolan vous donne la " Master Key ", son but consiste à atteindre le sommet de chaque tour. Chaque 10 nivaux vous trouverez un Boss et des trésors aléatoires. Si vous quittez une tour et que vous sauvegardez, vous pouvez revenir au même niveau. Si vous voulez commencer depuis le début parlez au sorcier qui est dehors.

La première tour se trouve en haut de Witch's Mansion (vous pouvez l'atteindre grâce au dragon), la deuxième est sur un ilot à gauche d'Arbor et elle n'est accessible que sur le Cestus. La troisième tour est au sommet du Liberte (ou bien le Cestus) et la dernière est en haut d'Urbeth (accessible grâce au dragon aussi).

JOB DE MUSICIEN

Pour trouver le job de musicien, il faut acheter le "music score" à la boutique multijoueur du port de Liberté.

Final Fantasy Crystal Chronicles : Echoes of Time

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SECRETS

Assassin (femelle Selkie)

Apparaît sur la carte du monde à côté des ruines du désert lors d'une partie multijoueur à condition d'avoir une liste d'amis importante (modes Difficile et Très Difficile uniquement).

Mage rouge (mâle Selkie)

Apparaît en face de la bibliothèque dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous devez payer 5 000 gils.

Femelle Yuke

Vous pouvez la voir vers la fin du jeu en Normal. Parlez-lui et elle ira se cacher sur la carte du monde, dans un coin sombre. Lancez un sort là où elle se trouve et parlez-lui.

Mâle Yuke

Vous pouvez le trouver vers la fin du jeu en Normal, à condition de posséder toutes les cartes à gratter.

Nun (femelle Clavat)

Après avoir terminé la bibliothèque 3 en Difficile, allez la trouver dans la bibliothèque 1 et parlez-lui pour débloquer une quête. Complétez cette quête et parlez-lui à nouveau.

Gerald (mâle Clavat)

Apparaît sur la carte du monde à côté de la forêt à condition d'avoir fait au moins 1 000 victimes (modes Difficile et Très Difficile uniquement).

Rid Dek (Mâle Lilty)

Accumulez plus de 100 heures de jeu, puis allez trouver ce personnage en face de la guilde.

Pingouin (femelle Lilty)

Apparaît en face de la bibliothèque dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous devez être en Très Difficile pour la recruter.

DONJON BONUS : RIVIÈRE BELLE

Après avoir terminé le jeu, revenez sur la carte du monde pour trouver un nouveau donjon au sud-est.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois.

Mode Très Difficile

Terminer le jeu en Difficile.

FUSIONS DE MAGIES

Séisme = Vie / Brasier
Gravité = Vie / Glacier
Cyanure = Vie / Foudre

Séisme X = Vie / Vie / Brasier / Brasier
Gravité X = Vie / Vie / Glacier / Glacier
Cyanure X = Vie / Vie / Foudre / Foudre

Barrière = Esuna / Brasier
Somni = Esuna / Glacier
Booster = Esuna / Foudre

Barrière + = Esuna / Esuna / Brasier / Brasier
Somni X = Esuna / Esuna / Glacier / Glacier
Booster X = Esuna / Esuna / Foudre / Foudre

Soin + = Soin / Soin
Soin X = Soin / Soin / Soin
Méga Soin = Soin / Soin / Soin / Soin

Brasier + = Brasier / Brasier
Brasier X = Brasier / Brasier / Brasier
Méga Brasier = Brasier / Brasier / Brasier / Brasier

Glacier + = Glacier / Glacier
Glacier X = Glacier / Glacier / Glacier
Méga Glacier = Glacier / Glacier / Glacier / Glacier

Foudre + = Foudre / Foudre
Foudre X = Foudre / Foudre / Foudre
Méga Foudre = Foudre / Foudre / Foudre / Foudre

Esuna + = Esuna / Esuna
Esuna X = Esuna / Esuna / Esuna
Méga Esuna = Esuna / Esuna / Esuna / Esuna

Sidéral = Vie / Soin
Sidéral X = Vie / Vie / Soin / Soin

Météore = Brasier / Glacier / Foudre / Vie
Ultima = Brasier / Glacier / Foudre / Vie / Soin
Vie Max = Vie / Vie

Météore X = Brasier / Glacier / Foudre / Soin /Vie
Ultima = Brasier / Glacier / Foudre / Soin / Esuna
Ultima X = Brasier / Glacier / Foudre / Vie / Soin / Esuna

LES BOSS DE RING OF FATES

Après avoir assisté à tous les événements de la bibliothèque, revenez là-bas et éliminez tous les ennemis de la première zone pour atteindre un point de téléportation. Il vous mènera à une salle où vous pourrez affronter tous les boss du jeu Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fates. Vous n'avez qu'à pousser le livre sur l'étagère pour lancer le combat.

MEILLEUR ÉQUIPEMENT

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer des objets très intéressants vendus à un million de gils dans la boutique.

SOLUTION COMPLÈTE

Le mal mystérieux

La forêt

Après la scène cinématique du début, vous devez rejoindre Sherlotta dans la forêt. Pour cela, traversez d'abord le pont qui est au nord, avancez jusqu'au cristal et effectuez une sauvegarde. Ensuite, apprenez les techniques de combat en effectuant le didacticiel puis avancez vers la droite. Saisissez la pièce bleue qui se trouve au sol et placez-la sur le socle pour ouvrir l'accès. Suivez le chemin de la forêt, éliminez les ennemis qui apparaissent et activez le levier pour ouvrir la porte.

Derrière cette porte, vous allez combattre un premier boss. Ce dernier est facile. En effet, lorsqu'il attaque, sa main reste coincée au sol. Par conséquent, esquivez d'abord son attaque et ripostez dès que sa main touche le sol. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Si vous êtes blessé, il existe plusieurs coffres aux alentours contenant des fruits qui peuvent augmenter vos points de vie.

La ville

Maintenant, récupérez le cristal de Sherlotta, battez en retraite jusqu'au village et dégommez les monstres en chemin. Après la scène cinématique et la discussion avec les habitants, avancez vers le sud et quittez le village. Allez ensuite au nord et entrez dans la ville. Avancez tout droit jusqu'à la bibliothèque et discutez avec Larkeicus. Apprenez à lancer des sorts en réalisant le didacticiel puis sortez de la bibliothèque. Dirigez-vous vers la fontaine et parlez avec les deux personnes qui se tiennent devant pour qu'ils vous apprennent comment atteindre les canalisations.

Les canalisations

Quittez la ville, repérez les canalisations dans la grande carte et entrez. Montez aux escaliers de droite, approchez-vous du carré bleu encastré et faites-le sortir du trou. Ensuite, entrez dans ce même trou et allez d'abord à gauche. Éliminez les ennemis, prenez le contenu des coffres puis allez à droite. Attaquez le levier pour libérer l'interrupteur puis marchez sur ce dernier pour ouvrir la porte.

Entrez, lancez le sort Foudre (celui qui correspond à la couleur de l'orbe) sur le dispositif jaune pour ouvrir l'accès. Poursuivez vers la nouvelle zone, activez le levier pour appeler la plate-forme et déplacez la roche carrée dessus. Ensuite, activez le levier à nouveau pour avancer. Descendez de la plate-forme, repérez un autre levier plus loin et activez-le pour approcher une autre plate-forme. Déplacez la roche jusqu'à l'interrupteur noir afin d'ouvrir la porte et accédez ainsi à la zone suivante.

Maintenant, dégommez les ennemis qui vous attaquent et détruisez les trois boules sur les dispositifs en lançant le sort correspondant. Effectuez la même opération dans la zone suivante et poussez la grande poutre dans le mur. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez par la porte qui est désormais débloquée. Dégommez les petits dinosaures pour faire apparaître l'interrupteur puis placez ce dernier sur le socle.

Entrez par la porte et atteignez la zone suivante. Placez une caisse sur chaque interrupteur, attaquez le levier pour faire apparaître deux caisses supplémentaires et utilisez-les pour ouvrir la porte qui est en haut. Récupérez la grande clé, revenez vers l'endroit où vous aviez placé plusieurs caisses et insérez la clé dans le mécanisme en forme d'oeil. Entrez, poussez les quatre interrupteurs, sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre Taurosaure.

Pour combattre ce dinosaure, lancez-lui d'abord des sorts magiques pour l'assommer. Une fois à terre, attaquez-le par derrière pour lui infliger un max de dégâts. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé. Si vous êtes à court de points de magie (PM), saisissez les fruits qui se trouvent dans les caisses.

Récupérez la corne du Taurosaure et revenez en ville. Allez à la bibliothèque et donnez l'objet à Larkeicus. Ce dernier vous donne le remède qui permet de guérir Eryl. Allez rapidement au village pour le lui administrer.

Après la scène cinématique, revenez voir Larkeicus dans la bibliothèque de la ville et discutez avec lui. Ensuite, quittez la zone et allez au nord-est pour atteindre la montagne de glace.

Les fragments de cristaux

La montagne de glace

Avancez à droite, éliminez les ennemis qui apparaissent et accrochez-vous à la petite plate-forme pour ouvrir le bloc de glace. Entrez et lancez le sort Glace sur le pot du milieu. Lancez le pot dans l'eau puis traversez la rivière qui est désormais gelée. Eliminez les ennemis et poursuivez vers la zone suivante.

Lancez le sort de glace sur le pot qui est à gauche et jetez-le dans l'eau. Agrippez-vous au bloc de pierre qui se trouvait près du pot et placez-le sous la petite plate-forme. Accrochez-vous à cette même plate-forme, descendez et sautez sur celle qui vient d'apparaître. Sautez sur les plates-formes suivantes puis sur le bouc de glace. Accrochez-vous au levier pour faire apparaître d'autres plates-formes et atteignez-les. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez la zone suivante. Remontez le long du chemin, éliminez les ennemis et atteignez la prochaine zone.

Maintenant, faites geler le lac et placez le bloc de pierre sur l'interrupteur qui est dans l'eau. Lancez un sort de feu sur le pot et lancez ce dernier dans le lac gelé pour le faire fondre. Ensuite, refroidissez encore une fois le lac et déplacez le bloc de pierre sur le second interrupteur (à gauche). Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et sauvegardez le jeu.

Sautez sur la tyrolienne, descendez en rappel et relâchez en cours de route. Éliminez les monstres et prenez le chemin de gauche. Éliminez d'autres ennemis coriaces pour faire apparaître un bloc de pierre, en haut de la montagne. Poussez ce bloc en plein milieu de la structure et regardez la scène cinématique.

Retournez voir Larkeicus dans la bibliothèque de la ville et discutez à propos de la montagne de feu. Quittez la ville, avancez en prenant vers le nord-est (sur la grande carte) et visitez la montagne de feu.

La montagne de feu

Eliminez le monstre en entrant dans la montagne et allez à gauche. Prenez le contenu du coffre en haut, à gauche, puis descendez et traversez le pont. Placez d'abord le pot près du mur de pierre et lancez un sort de feu pour allumer le pot et exploser ainsi le mur. Entrez, dégommez les ennemis, placez le pot d'eau près des flammes et lancez un sort de glace pour éteindre le feu. Sautez rapidement sur les plates-formes avant qu'elles ne s'écroulent et éliminez le monstre. Accrochez-vous à la petite plate-forme, placez le pot qui vient d'apparaître près du mur et explosez-le.

Poursuivez à gauche, remontez la pente et faites attention aux boules de magma. Ensuite, placez les pots d'eau sur le feu et lancez des sorts de glace pour éteindre les plates-formes avant de sauter dessus. Poursuivez jusqu'à la zone suivante.

Maintenant, vous devez placer un pot devant chaque grand rocher et les détruire. Activez les quatre interrupteurs et prenez la clé qui apparaît.

Montez la pente de gauche, prenez le pot rempli d'eau et montez. Sautez sur la plate-forme flottante et atteignez l'autre côté. Eteignez le feu et accédez ainsi à la porte. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le boss.

Afin de battre cette araignée, vous devez d'abord esquiver son attaque lorsqu'elle se transforme en boule. Ensuite, prenez un pot rempli d'eau et jetez-le sur sa tête enflammée. Lorsque le feu s'éteint, l'araignée devient vulnérable aux coups. Enchaînez ainsi plusieurs frappes pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce que le l'araignée soit vaincue. Enfin, montez sur la plate-forme qui apparaît et poussez le bloc de pierre dans la structure.

Retournez maintenant à la bibliothèque de la ville, parlez à Larkeicus puis retournez au village. Après la scène cinématique, traversez le pont en bois et allez vers la forêt. Rejoignez Eryl près du cristal brisé et parlez-lui.

Ensuite, revenez sur vos pas et allez à la bibliothèque de la ville. Entrez par la porte qui se trouve au fond du couloir, à gauche. Avancez dans le corridor, éliminez les monstres qui apparaissent puis placez le livre sur le pupitre. Poursuivez à gauche, placez un autre livre dans le pupitre, déplacez le meuble et entrez. Poussez l'échelle du fond (à gauche) et grimpez. Placez le livre sur son pupitre et approchez-vous rapidement du dispositif pour que le sort lancé par le livre permette de déplacer l'armoire. Avancez, descendez dans la partie inférieure et éliminez les ennemis. Ensuite, remontez, dégommez d'autres adversaires et prenez le livre qui vient d'apparaître. Placez-le dans son pupitre et lancez n'importe quel sort sur le dispositif qui se trouve de l'autre côté de l'armoire. Gardez le réticule du sort sur le dispositif jusqu'à déplacer l'armoire.

Dans la zone suivante, attaquez le levier pour l'actionner.
Placez rapidement les livres dans leurs pupitres, détruisez les trois dispositifs qui viennent d'apparaître grâce aux sorts des livres et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, dégommez le monstre pour déplacer l'armoire et poursuivez le long du couloir. Dégommez d'autres ennemis puis prenez le livre qui se trouve par terre. Avancez jusqu'au fond du couloir et laissez le livre près de la bibliothèque. Attaquez le levier pour l'actionner, prenez le livre et placez-le sur le pupitre qui vient d'apparaître.

Dans la zone suivante, poussez l'armoire et faites-la tomber sur l'interrupteur qui est au sol. Ensuite, prenez le livre

blanc, sautez sur l'armoire et atteignez l'autre côté de la pièce. Placez le livre dans son pupitre, mettez-vous rapidement sur l'interrupteur et lancez un sort sur le dispositif pour que la magie du livre se déclenche.

Ensuite, activez le levier et sortez l'échelle du coin. Placez-la entre la seconde armoire et le dispositif flottant dans les airs et dirigez le sort vers ce dernier pour continuer. Descendez, éliminez les deux ennemis qui viennent d'apparaître puis prenez la clé. Prenez le livre, mettez-le d'abord sur le carré mobile et grimpez vers la partie supérieure. Prenez le livre, allez à droite et placez-le sur le pupitre. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, descendez vers l'entrée de la bibliothèque et allez encore une fois à gauche. Dépassez les deux premières zones et ouvrez la porte grâce à la clé que vous aviez obtenue. Sauvegardez la partie et entrez pour affronter Larkeicus.

Pour combattre Larkeicus, vous devez d'abord éliminer les monstres puis l'attaquer à son tour. Fuyez lorsqu'il lance des sorts et lorsque les ennemis qu'il invoque commencent à exploser. Faites en sorte que Larkeicus soit impliqué dans l'explosion puis attaquez-le.

Lorsque le combat s'achève, récupérez le cristal et allez au village. Parlez à Norschtalen et allez aux ruines du désert.

Les ruines du désert

Allez à l'est de la carte du monde et entrez dans les ruines. Marchez sur l'interrupteur et descendez ainsi dans les ruines. Avancez à gauche, lancez le sort de la foudre sur le dispositif jaune et récupérez la pyramide. Placez-la sur le piédestal et lancez le sort foudre encore une fois pour l'activer. Poursuivez dans la pièce vers le haut et prenez à gauche. Faites attention aux pièges, prenez la pyramide qui est en haut et placez-la sur le piédestal qui se trouve au sud-ouest. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la première pièce et remarquez que la pyramide que vous avez placé vient d'apparaître. Placez cette pyramide sur le piédestal à proximité puis revenez dans la pièce voisine, celle de gauche.

A présent, faites attention aux pièges et allez à gauche. Prenez la pyramide, descendez les marches puis montez ceux qui se trouvent au nord. Lancez le sort Foudre sur la pyramide pour l'allumer, placez-la sur le carré mobile puis retournez à la première pièce. Reprenez la pyramide, placez-la sur le piédestal et descendez ainsi vers la zone suivante.

Dégommez les ennemis puis entrez via l'accès qui vient de se créer. Descendez la pente, prenez la pyramide sur le bloc de pierre et descendez la seconde pente, au sud. Poursuivez le chemin tout en évitant les pièges, déclenchez le levier linéaire et poursuivez à droite. Allumez maintenant la pyramide et placez-la sur le piédestal qui vient d'apparaître puis continuez vers la pièce suivante.

Saisissez la corde, balancez-vous et sautez de l'autre côté. Prenez la pyramide et descendez. Eliminez les ennemis qui arrivent, reprenez la pyramide et poursuivez vers le nord. Placez-la sur le carré mobile et entrez dans la zone suivante.

Descendez, éliminez les monstres et prenez la pyramide qui émerge du sol. Allumez-la et placez-la sur le piédestal pour activer la corde. Remontez via les blocs carrés par la gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous et sautez de l'autre coté. Montez les grandes marches de droite et accédez à la section suivante.

Escaladez la pente de gauche, avancez sur la première poutre (à droite) et repérez la corde qui oscille. Sautez et accrochez-vous à la corde puis sautez sur la plate-forme flottante et activez l'interrupteur. Récupérez la pyramide, mettez-vous sur la plate-forme qui vient d'apparaître et déplacez-vous ainsi vers l'autre côté. Sautez pour revenir sur la pente et remontez. Allumez la pyramide, placez-la sur le piédestal et dégommez les ennemis qui apparaissent. Ensuite, lancez le sort de glace sur le dispositif bleu et prenez rapidement la pyramide. Placez-la sur le piédestal avant qu'il ne revienne à sa position initiale et entrez par le passage récemment créé.

Maintenant, éliminez d'abord les deux monstres, allumez les deux pyramides et placez-les sur deux des quatre piédestaux.
Ensuite, avancez vers le nord et attaquez le levier linéaire. Prenez la pyramide qui en émerge, allumez-la et placez-la. Puis, montez sur les sortes d'escaliers qui se trouvent près du levier linéaire et accrochez-vous à la corde. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme flottante pour vous déplacer jusqu'à la pyramide. Prenez cette dernière, descendez,

allumez-la et placez-la sur le dernier piédestal.

Prenez la clé, utilisez-la sur la pendule qui se trouve au sud, sauvegardez et entrez. Pour combattre ce boss, attendez qu'il commence à attaquer et lancez-lui un sort de glace pour l'immobiliser. Ensuite, visez son arme (qui se trouve dans ses ailes) et attaquez-la pour lui infliger un max de dégâts. Si vous êtes à court de magie, ouvrez les coffres qui sont éparpillés dans les coins de la pièce. Répétez ces opérations jusqu'à ce que le boss soit vaincu. Après le combat, parlez au bonhomme que vous avez battu et demandez votre cadeau. Sortez des ruines et dirigez-vous vers les canalisations entrée 2.

Les canalisations

Avancez, éliminez les monstres qui arrivent et sautez dans l'eau. Attaquez le levier linéaire pour que le bassin se vide, ouvrez la porte grâce à l'interrupteur et accédez à la zone suivante. Poussez le bloc linéaire dans le mur et bloquez-le avec un bloc de pierre (il en existe un à proximité). Ensuite, poussez le second bloc linéaire vers la gauche et ouvrez ainsi la porte.

Dans la zone suivante, avancez et éliminez tous les ennemis pour ouvrir la porte. Ensuite, attaquez et activez tous les leviers linéaires pour déplacer la plate-forme et libérer l'interrupteur. Ensuite, déplacez rapidement le bloc de pierre sur cet interrupteur avant que les leviers ne reviennent à leurs positions initiales. Enfin, grimpez sur la plate-forme et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Maintenant, mettez-vous sur la première marche et sautez de l'autre côté du canal. Activez le levier pour dégager les blocs de pierre puis poussez-les dans le canal. Poussez chaque bloc de pierre le long du canal et placez-le sur les interrupteurs qui se trouvent au nord. Une fois que les trois interrupteurs sont activés, la porte au sud s'ouvre.

Entrez par cette porte, sautez sur la plate-forme mobile et poursuivez vers la zone suivante. Descendez vers le sud, n'oubliez pas de sauvegarder votre progression et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Vous devez éliminer trois lions coriaces qui ne cessent de lancer des sorts. Lorsqu'ils lancent des boules lumineuses, courez et esquivez-les. Ensuite, lancez-leur un sort de glace à votre tour et infligez-leurs d'importants dégâts. Esquivez leurs attaques à nouveau et répétez la même technique d'attaque jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Lorsque vous gagnez le combat, récupérez un autre fragment de cristal et dirigez-vous vers la montagne de glace (au nord-ouest).

La montagne de glace

Après avoir éliminé les ennemis, invoquez un sort de feu sur le dispositif rouge pour faire apparaître le bloc de pierre. Placez ce bloc au milieu du bassin gelé, allumez le pot marron grâce au même sort de feu et jetez-le dans le bassin pour faire fondre la glace. Le bloc tombe ainsi sur l'interrupteur et ouvre le chemin.

Ensuite, gelez le bassin, placez le bloc de pierre sur l'interrupteur dans l'eau et dégelez l'eau. Dès que la plate-forme émerge de l'eau, gelez à nouveau le bassin et déplacez le bloc de pierre jusqu'au second interrupteur. Enfin, montez et entrez par l'accès qui est désormais ouvert.

Maintenant, accrochez-vous à la tyrolienne et relâchez à mi-chemin pour atteindre la passerelle. Eliminez les ennemis puis enclenchez le levier linéaire qui apparaît. D'abord, accrochez-vous à la plate-forme qui se trouve au nord pour remonter et récupérer le contenu des coffres qui sont dans la zone au nord puis revenez sur vos pas et sautez à gauche pour atteindre la section nord. Eliminez tous les ennemis pour faire apparaître la clé, placez-la sur la plate-forme et accrochez-vous sur cette dernière. Lorsqu'elle monte, sautez vers la zone suivante, retournez-vous et prenez la clé avant que la plate-forme ne redescende. Placez la clé sur le pupitre et entrez par la porte.

Maintenant, avancez et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Par la suite, sautez sur la plate-forme sombre et, avant qu'elle ne tombe, accrochez-vous à celle qui se trouve en haut. Ensuite, descendez sur la seconde plate-forme de couleur sombre et atteignez la terre ferme en sautant à gauche.

Dans la section suivante, gelez l'eau qui est dans le second bassin et activez le levier sous la petite plate-forme. Ensuite, actionnez le levier linéaire qui vient d'apparaître et placez la clé sur le pupitre qui émerge de l'eau.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez tous les ennemis qui apparaissent.
Prenez la clé, poursuivez au sud et atteignez la zone suivante. Eliminez les ennemis, ignorez la tyrolienne et descendez le long des marches (à droite). Rejoignez la petite plate-forme, sautez sur celle qui est à gauche puis vers le rebord de gauche avant que cette dernière ne tombe. Suivez le chemin vers la partie suivante, dégommez tous les monstres pour que le point de sauvegarde apparaisse et remontez les marches vers le nord (après avoir sauvegardé).

Entrez, montez et éliminez d'abord les ennemis. Gelez le bassin, poussez les blocs de pierre de façon à ce qu'ils retombent sur les interrupteurs qui sont au fond du bassin. Ensuite, lancez simultanément trois anneaux de feu sur les trois dispositifs et ouvrez le passage secret à gauche. Prenez le contenu du coffre et revenez. Placez la clé dans le dispositif en forme d'oeil et entrez.

Pour combattre ce crapaud, prenez un sceau et gelez le bassin dans lequel il se trouve. Lorsqu'il se met sur son dos, attaquez-le par derrière et infligez-lui un max de dégâts. Esquivez ces boules de glace, refaites la même opération deux à trois fois jusqu'à ce qu'il soit anéanti. Prenez le fragment de cristal et dirigez-vous vers la montagne de feu.

La montagne de feu

Dans la première zone, éliminez les ennemis puis prenez le sceau d'eau qui apparaît, en haut à gauche. Utilisez-le pour éteindre le feu et ouvrir la porte puis entrez.

Eliminez les ennemis, accrochez-vous au levier pour faire apparaître une plate-forme à droite. Sautez sur celle-ci, sautez encore une fois à droite et agrippez-vous à la petite plate-forme mobile. Dégommez les monstres et poursuivez votre chemin. Prenez le pot et sautez sur les autres plates-formes. Détruisez le bloc de pierre grâce au pot explosif et entrez. Eliminez les ennemis, prenez le contenu des coffres et revenez à l'endroit où vous aviez affronté les petits ennemis de couleur orange.

Allez maintenant à droite, tuez les monstres et utilisez le pot pour vous frayer un chemin. Faites attention aux éboulements et remontez la pente. Eliminez les ennemis en cours de route et poursuivez. Actionnez le levier linéaire, allez à droite et poursuivez sur les plates-formes. Continuez à monter jusqu'à la zone suivante, éliminez les ennemis et poursuivez par le nord.

Remontez la pente, éliminez les monstres et allez à gauche. Sautez sur la plate-forme de gauche et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte d'en bas. Allez d'abord à gauche, éliminez les ennemis et effectuez une sauvegarde. Ensuite, revenez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Entrez, faites attention aux trois tortues et éliminez-les. Prenez le fragment de cristal et quittez ainsi la montagne de feu.

La forêt

A présent, revenez au village et allez à la forêt. Poursuivez le chemin jusqu'à Eryl et discutez avec elle plusieurs fois pour reconstituer le grand cristal. Ensuite, retournez au village et parlez avec Norschtalen. Prenez la clé qu'il vous donne et dirigez-vous vers la bibliothèque de la ville.

Nouveau départ

La bibliothèque

Entrez dans la bibliothèque et entrez par la porte de droite. Éliminez les monstres, activez le levier linéaire, placez rapidement le livre sur le pupitre et guidez la magie du livre pour la déplacer derrière les étagères.

Continuez vers la section suivante et éliminez les ennemis pour dégager les petites plates-formes. Ensuite, poussez l'armoire et tirez-la pour dégager le passage. Entrez, poussez l'échelle vers la droite et grimpez dessus. Sautez à droite et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, avancez vers le nord et activez le levier. Descendez au niveau inférieur, prenez le livre et montez via la petite plate-forme mobile. Relâchez d'abord le livre à proximité du pupitre et

descendez plus bas. Tirez l'armoire qui se trouve au fond jusqu' à la plate-forme mobile puis remontez via l'échelle. Placez le livre sur le pupitre et guidez la magie jusqu'au dispositif. Ensuite, descendez, éliminez l'ennemi et récupérez un autre livre. Placez-le sur le piédestal pour ouvrir la porte et entrez.

Eliminez d'abord les deux monstres, placez l'un des livres sur le piédestal et utilisez la magie pour éliminer le lion qui se trouve derrière l'étagère. Prenez la clé et poursuivez à gauche.

Avancez le long du corridor et poussez l'échelle sur l'étagère. Activez le levier et sautez rapidement sur l'étagère pour monter. Ensuite, poussez l'échelle vers la gauche jusqu'à ce qu'elle tombe. Placez-la au-dessus de l'interrupteur et éliminez tous les monstres. Montez, éliminez d'autres monstres et prenez le livre. Redescendez, placez-le sur le pupitre et continuez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Descendez vers l'entrée de la bibliothèque, entrez par la porte qui est à droite, au fond, et avancez. Effectuez une sauvegarde, ouvrez la porte et entrez combattre le boss.

Pour éliminez ce boss, prenez les livres qu'il jette et posez-les sur le pupitre. Ensuite, guidez la magie du livre jusqu'au monstre pour l'assommer. Une fois qu'il est affaibli, attaquez son point faible et infligez-lui d'importants dégâts. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. Prenez le fragment de cristal et allez à la forêt. Placez le fragment, allez au village et parlez avec les deux enfants. Quittez le village et allez aux ruines.

Les ruines du désert

Marchez sur l'interrupteur pour dégager le pendule, prenez le contenu des coffres et entrez. Éliminez les monstres jusqu'à ce que l'interrupteur apparaisse puis marchez dessus pour descendre.

Maintenant, descendez la rampe et atteignez le niveau inférieur. Faites attention aux pièges et marchez rapidement sur les quatre interrupteurs pour faire apparaître la pyramide. Ensuite, prenez la pyramide et lancez-la sur le niveau supérieur. Allez complètement à gauche, accrochez-vous au levier de la plate-forme pur remonter et revenez en haut. Enfin allumez la pyramide, placez-la sur le piédestal et ouvrez ainsi l'accès à la prochaine zone.

Marchez sur l'interrupteur, placez la pyramide sur la plate-forme qui arrive et allez à gauche. Éliminez les ennemis et activez le levier. Reprenez la pyramide, descendez par la droite et placez-la sur le piédestal. Ensuite, revenez sur vos pas, mettez-vous sur le piédestal et activez le levier.

Entrez, allez au fond et descendez les escaliers. Accrochez-vous à la corde et sautez vers la section élevée qui est au nord. Prenez la pyramide et descendez. Suivez le chemin de droite et descendez les marches. Placez la pyramide sur la petite plate-forme et accrochez à la poignée pour remonter. Ensuite, sautez sur la plate-forme de gauche et récupérez la pyramide lorsque la première descend. Placez la pyramide allumée sur le piédestal pour dégager le pendule puis descendez et entrez.

D'abord éliminez tous les ennemis puis descendez vers la section inférieure. Descendez encore pour récupérer la pyramide et utilisez intelligemment les caisses en bois, qui se trouvent en haut, pour remonter par la gauche. En effet, vous devez prendre les deux caisses et les placer à gauche pour pouvoir remonter avec la pyramide. Enfin, traversez les pièges et avancez par la gauche. Placez la pyramide allumée sur le piédestal, effectuez une sauvegarde et entrez. Vous n'avez qu'à éliminer les vagues d'ennemis qui se trouvent dans la pièce suivante pour récupérer le cristal. Retournez au village, sauvegardez encore une fois à l'entrée de la forêt et entrez.

La forêt

La forêt a changé. D'abord, entrez et éliminez tous les ennemis. Suivez le chemin de la passerelle qui est à droite, ouvrez le coffre et prenez la caisse. Revenez, placez la caisse sur l'interrupteur noir et franchissez le nouveau passage.

Descendez la pente, prenez la pyramide et traversez la rivière.
Allumez la pyramide et placez-la sur le piédestal pour ouvrir l'accès. Ensuite, dégommez les ennemis et entrez. Éliminez tous les monstres qui se trouvent dans cette nouvelle section pour débloquer l'accès à la section suivante. Enfin, parlez

à Eryl pour placer le dernier fragment. Une fois que c'est fait, continuez vers l'avant et rejoignez la zone inexplorée de la forêt. Traversez le lac blanc, approchez-vous simplement des cubes pour qu'ils s'élèvent et entrez. Lancez un sort de feu sur l'objet qui se trouve au centre pour ouvrir la porte de la section suivante. Approchez-vous de la caisse bleue pour la déplacer et poursuivez vers la zone suivante.

Eliminez tous les ennemis, prenez l'objet en forme de statue et placez-le sur au bout du chemin qui est entre les dispositifs rouges. Approchez-vous du cube qui vient d'apparaître pour le mettre en place puis revenez à la section précédente. Allez à gauche et entrez dans une autre zone.

Eliminez tous les ennemis dans cette zone puis approchez-vous du troisième cube qui apparaît. Entrez par la porte, poussez encore une fois le bloc et récupérez ainsi la clé. Avancez en direction du nord-est, sauvegardez votre progression et ouvrez la porte grâce à la clé.

Pour combattre ce boss, vous devez l'attaquer par derrière pour ainsi détruire son masque et l'assommer. Une fois qu'il est à terre, infligez-lui un max de dégâts avant qu'il ne se relève. Aussi, le sort de glace peut servir lors des attaques. Fuyez ses assauts répétés, ripostez rapidement puis esquivez ses attaques à nouveau. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Sinistres destinations

Le village fantôme

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans le village fantôme. Discutez avec Sherlotta plusieurs fois puis quittez le village. Allez vers la ville, rejoignez la fontaine et allez à droite afin de parler à la fille aux cheveux verts. Enfin, quittez la ville et allez au cimetière.

Le cimetière

Pour attaquer les fantômes, vous devez d'abord lancer un sort de soin. Dégommez les ennemis qui sont présents, libérez l'oeuf du spectre et prenez-le. Remontez les marches, placez l'oeuf sur l'interrupteur et lancez le sort de feu pour allumer la bougie et ouvrir ainsi la porte.

Dans la section suivante, remontez les escaliers et prenez l'oeuf. Eliminez les ennemis qui arrivent et montez. Placez l'oeuf sur le piédestal qui est devant l'appareil bleu et allez à droite. Descendez aux escaliers de gauche, déplacez les blocs de pierre sur les interrupteurs puis allez à droite de la section. Prenez le vase, mettez-le sur la plate-forme bleue et montez. Poursuivez en prenant à gauche, activez le levier et descendez. Allez complètement à gauche et accédez à la seconde section.
Continuez tout droit, montez les marches et prenez la caisse. Descendez, placez-la sur l'interrupteur et descendez par gauche. Éliminez les ennemis, prenez l'oeuf puis approchez-vous du cube pour dégager l'interrupteur. Montez sur l'interrupteur, placez l'oeuf au milieu de la plate-forme et lancez un sort de feu. Ensuite, prenez le sceau, placez-le sur la plate-forme et montez. Suivez le chemin, actionnez le levier et descendez. Reprenez l'oeuf qui se trouve en bas des marches, placez-le sur le piédestal et lancez le sort de glace.

Entrez, placez le sceau sur la plate-forme pour ne pas subir de dégâts à cause du poison et éliminez les ennemis. Poursuivez à droite et éliminez d'autres adversaires. Lancez un sort de foudre sur le dispositif jaune puis activez le levier linéaire qui apparaît dans l'eau. Prenez rapidement le sceau que vous avez utilisé plutôt et placez-le sur l'un des deux interrupteurs puis marchez sur le second pour ouvrir la porte.

Entrez, éliminez les ennemis et placez le second cercueil sur la plate-forme de droite. Actionnez le levier et poussez le cercueil dans le trou qui est à gauche. Ensuite, prenez le cercueil qui se trouve à gauche et placez-le dans le trou qui est à droite. A présent, déplacez le bloc de pierre jusqu'à l'interrupteur et ouvrez la porte.

Ensuite, entrez dans la zone suivante et éliminez tous les ennemis. Puis, placez le cercueil qui est au milieu sur l'interrupteur qui est près de la plate-forme. Placez le cercueil à gauche dans le second trou qui est se trouve à

proximité. Enfin, profitez de l'emplacement de ces deux cercueils pour déplacer celui qui est à droite dans le bassin. Retirez le sort lancé à la clé et placez-la sur le piédestal.

Dans la section suivante, vous devez être rapide car l'endroit est empoisonné. D'abord, poussez le cercueil et déplacez le bloc sur l'interrupteur. Prenez la jarre et placez-la sur la plate-forme pour créer une bulle protectrice. Ensuite, reprenez la jarre et poursuivez à gauche. Poussez d'abord le bloc de pierre vers le haut et déplacez le cercueil jusqu'au trou qui est en face du bloc. Maintenant, déplacez le bloc vers la zone suivante et placez la jarre sur la petite plate-forme. Placez le bloc au-dessus de la jarre et activez le levier. Poussez le bloc jusqu'à l'interrupteur puis marchez sur le second, un peu plus loin.

Maintenant, entrez et actionnez le levier linéaire pour vider l'eau. Descendez, sortez le cercueil puis placez le bloc de pierre sur le cercueil. Libérez l'oeuf en lui jetant un sort puis placez-le au-dessus du bloc. Allumez les chandelles grâce à l'oeuf, éliminez les ennemis qui apparaissent et récupérez la clé. Remontez les marches, effectuez une sauvegarde et utilisez la clé pour entrer.

Le boss suivant est la reine des zombies. Vous devez d'abord lancer un sort de soin pour pouvoir lui infliger des dégâts. Tuez les cocons qu'elle fait apparaître pour guérir de vos blessures et ramasser des points de magie. Essayez de sauter et d'attaquer sa tête pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'elle est assommée, visez la tête et effectuez autant d'attaques que possible dans un court laps de temps. Répétez cette technique jusqu'à ce que la reine des zombies soit anéantie.

La bibliothèque

Retournez à la bibliothèque de la ville et entrez. Entrez par le portail du milieu, suivez le chemin de gauche et éliminez les ennemis. Poursuivez à droite pour revenir à la première pièce (mais du coté opposé) et dégommez les monstres. Entrez, placez le livre sur le pupitre et brisez la boule blanche. Montez à l'étage supérieur, éliminez les monstres et utilisez le sort du livre pour éliminer le lion.
Ensuite, prenez le livre qui est à droite et placez-le sur le pupitre. Utilisez un sort pour déplacer le réticule de la magie vers la boule qui est derrière l'étagère. Prenez rapidement le second livre, placez-le sur le pupitre et détruisez ainsi la seconde boule pour continuer.

Dans la prochaine zone, éliminez tous les ennemis pour ouvrir la porte et entrez. Éliminez les deux lions, approchez-vous du livre qui brille sur l'étagère et interagissez avec. Maintenant, que vous savez comment vous rendre à la mine, quittez la ville et allez au sud de la grande carte.

La mine

Entrez dans la mine, utilisez un sort de feu pour déplacer la plate-forme vers la direction souhaitée et éliminez les monstres pour continuer.

Dans la section suivante, repérez la plate-forme flottant dans les airs et accrochez-vous à la poignée en utilisant la jarre. Ensuite, prenez cette dernière et placez-la sur la plate-forme qui est au sol avant de monter dessus. Lorsque vous atteignez la seconde poignée, sautez pour l'attraper. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à suivre le chemin dans l'eau. Entrez ensuite dans la grotte.

Utilisez la plate-forme pour aller au fond à gauche. Déplacez le bloc de pierre, prenez la clé et revenez au milieu. Placez la clé sur le piédestal et entrez.

La section suivante est polluée, donc soyez rapide. Créez une bulle protectrice en mettant la jarre sur le carré bleu puis sautez sur la plate-forme mobile avec la jarre. Allez complètement à droite, allumez la bougie grâce au sort de feu puis revenez au milieu. Reconstituez la bulle protectrice, allez maintenant à gauche et allumez la seconde bougie pour ouvrir la porte.

Dans la zone suivante, utilisez la plate-forme pour aller à gauche et sautez pour vous accrocher à la poignée, en haut. Allez vers la porte du milieu et entrez. Avancez, éliminez le monstre, activez le levier puis dégommez le lion, un peu

plus loin. Lancez le sort de foudre, déplacez le bloc de pierre à droite et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Actionnez le levier linéaire puis allez rapidement à gauche. Esquivez les pièges qui sont en bas, sautez sur ceux qui sont au second étage et lancez le sort de foudre sur le dispositif jaune. Si le levier linéaire revient à la normale, utilisez cette plate-forme pour revenir et remontez directement au troisième étage. Poursuivez le long du chemin de gauche jusqu'à la porte fermée. Eliminez les ennemis qui arrivent pour faire apparaître la clé puis utilisez-la pour ouvrir la porte. Ensuite, éliminez le monstre jaune en allumant la jarre explosive et descendez. Eliminez le lion, lancez la foudre sur la machine jaune et déplacez le bloc de pierre jusqu'à l'autre interrupteur, à gauche.

Marchez sur l'interrupteur, descendez la rampe et utilisez la plate-forme pour aller à gauche. Prenez la caisse et placez-la sur l'interrupteur de gauche. Entrez, décongelez le bassin qui se trouve à gauche, attendez que la plate-forme se déplace vers la droite et gelez le bassin à nouveau. Poussez le bloc sur l'interrupteur, montez et dégommez les monstres. Revenez en bas, prenez l'urne de feu et utilisez-la pour faire fondre la glace. Maintenant descendez, activez le levier linéaire et remontez rapidement vers le haut. Accrochez-vous à la tyrolienne, relâchez à mi-chemin et mettez-vous rapidement sur la plate-forme de droite. Dès que celle-ci remonte, récupérez le contenu du coffre, prenez l'oeuf et descendez. Placez l'oeuf au centre des machines et lancez le sort de foudre pour ouvrir la porte.

Maintenant, éliminez d'abord tous les ennemis pour faire apparaître la caisse en bois. Prenez cette dernière et placez-la sur l'un des deux interrupteurs qui sont en bas. Ensuite, remontez et mettez-vous sur le premier interrupteur. Lorsque la roche dépasse la plate-forme que vous activez, descendez rapidement et marchez sur le second interrupteur pour que la roche poursuive son chemin.

Eliminez tous les monstres pour que la porte qui est à gauche s'ouvre puis entrez. Utilisez la plate-forme pour vous déplacer et allumez quatre bougies éparpillées dans la grande zone. Lorsque la jarre apparaît, allez sur la plate-forme du milieu et utilisez-la pour monter et activer la poignée. Prenez la clé et la jarre et allez à droite. Utilisez la jarre pour monter, récupérez l'urne du feu et décongelez la glace. Utilisez la jarre à nouveau pour monter de l'autre côté et appuyez sur l'interrupteur pour activer l'ascenseur. Redescendez pour reprendre la clé, placez-la sur le piédestal et continuez.

Poursuivez à gauche, créez une bulle grâce à la jarre et allez au milieu. Entrez, éliminez tous les ennemis et plongez pour soulever les carrés bleus. Sautez à gauche, ouvrez la porte, sauvegardez et entrez.

Le combat contre ce lézard n'est pas complexe. Pour le battre, vous devez l'obliger à rester dans l'eau et attaquer son point faible. Par conséquent, lorsqu'il se déplace contre le mur, attaquez-le pour qu'il lâche prise et tombe la tête à l'envers. Visez son derrière et infligez-lui un max de dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce le lézard soit mort.

La dernière ligne droite

L'activation de la porte

Pour activer la porte, allez d'abord à la montagne de glace et refaites tout le parcours. Lorsque vous atteignez l'endroit où vous avez combattu le boss, grimpez sur la structure en pierre jusqu'au sommet. Après la courte scène cinématique, allez à la montagne de feu et réalisez la même opération. Lorsque vous arrivez à la salle du boss. Marchez sur l'interrupteur puis escaladez la structure.

La porte

Maintenant, entrez et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, tirez le bloc de pierre et avancez. Dégommez d'autres monstres, tirez le grand bloc de pierre vers la droite et récupérez la clé de la porte. Poursuivez à gauche, placez la clé sur le piédestal et entrez. Eliminez les robots-monstres qui sont à gauche, activez le levier linéaire et marchez sur l'interrupteur. Ensuite, montez sur la colonne qui se trouve complètement à droite, sautez (à gauche) d'une colonne à l'autre et atteignez la plate-forme qui se trouve au nord. Poursuivez vers la droite, marchez sur la plate-forme mobile et sautez vers le carré bleu pour faire descendre la colonne. Sautez vers le second bloc bleu pour faire descendre la seconde colonne et revenez sur la première. Enfin, sautez sur les deux colonnes et avancez vers le nord.

Eliminez la tortue, activez le levier qui est à gauche puis le levier linéaire qui est à droite. Poursuivez le long chemin qui vient de se créer. Dégommez les deux ennemis, remontez la pente (à gauche), éliminez la tortue et continuez vers le nord.

Eliminez d'autres ennemis, saisissez le contenu du coffre (à droite) puis allez à gauche. Entrez, éliminez les ennemis et prenez la jarre. Placez-la sur la plate-forme de droite, remontez et entrez via l'accès qui se trouve au nord. Repérez la tyrolienne à droite et agrippez-vous à elle. Relâchez à mi-chemin pour descendre sur la passerelle. Activez l'interrupteur, sautez d'une plate-forme à l'autre et allez à droite. Poussez le bloc de pierre sur l'interrupteur qui vient d'apparaître et poussez l'autre bloc vers la droite. Maintenant que la clé est apparue, récupérez-la et sautez sur la plate-forme mobile pour revenir directement dans la zone de la tyrolienne. Placez la clé sur le piédestal se trouvant à gauche et poursuivez votre quête.

Maintenant, éliminez tous les ennemis pour faire apparaître un interrupteur près de la rampe. Marchez sur cet interrupteur et descendez. Utilisez la jarre sur la plate-forme de droite et remontez pour récupérer la nouvelle clé. Ensuite, utilisez la jarre sur la seconde plate-forme à gauche, prenez la clé avec vous et placez-la sur le piédestal pour continuer.

Dans la section suivante, marchez sur l'interrupteur et accrochez-vous rapidement à la poignée de la plate-forme pour guider la boule de pierre. Ensuite, placez-vous ainsi que votre équipe dans le trou qui vient d'apparaître pour faire remonter la plate-forme.

Dans la zone suivante, escaladez la structure, prenez les pyramides et placez-les au sommet pour faire apparaître l'oeuf. Utilisez ce dernier pour éliminer rapidement les tortues et les autres ennemis. Prenez maintenant la clé et descendez via la tyrolienne, par la gauche. Poursuivez vers la section suivante et prenez la sortie de droite.

Marchez sur l'interrupteur, activez rapidement le levier linéaire et suivez le nouveau chemin. Éliminez tous les ennemis pour dégager le passage et entrez.

Tuez les renards pour que l'interrupteur apparaisse puis marchez dessus. Maintenant, sautez rapidement d'une plate-forme à l'autre et atteignez le flanc nord de la pièce. Si vous tombez, utilisez la petite plate-forme mobile pour remonter rapidement.

Enfin, éliminez tous les ennemis, placez la clé dans le verrou et sauvegardez votre partie. Entrez et préparez-vous à affronter deux boss à la fois.

Commencez d'abord par attaquer le premier robot de couleur rouge en visant son point faible. Lancez-lui des sorts de glace pour l'immobiliser et enchaînez avec des combos rapides. Esquivez également les attaques laser et les sorts qu'il lance. Lorsqu'il est assommé, visez la tête et infligez-lui un max de dégâts. Lorsque le premier robot est détruit, la jauge de santé de l'ennemi se vide de moitié. Réalisez alors les mêmes techniques et attaques pour combattre le second robot qui lance souvent des sorts et essaye de vous atteindre.

La tour

Accédez à la tour, tirez le bloc de pierre et récupérez la jarre. Utilisez-la pour geler l'eau du bassin et placez le bloc de pierre au-dessus du grand rocher. Allumez la jarre explosive, emparez-vous-en et sautez pour détruire la pierre. Vous subirez une légère blessure lors de l'explosion.

Prenez la jarre de glace, escaladez les marches et gelez le bassin gauche.
Allumez la jarre explosive et lancez-la sur le mur qui est en face de la plate-forme pour qu'il soit détruit. Appuyez sur l'interrupteur et sautez sur les plates-formes. Balancez-vous à la corde et sautez à gauche. A présent, gelez l'eau du bassin et placez le bloc de pierre à droite, près de la colonne gauche. Faites fondre l'eau pour faire tomber le bloc sur l'interrupteur puis gelez-la à nouveau. Prenez les sceaux d'eau, éteignez les flammes et entrez.

A présent utilisez l'oeuf qui se trouve sur la plate-forme et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Ensuite, placez-vous sur celle qui apparaît et montez.

Dans cette zone, vous devez faire vite car l'endroit est empoisonné. Placez la jarre sur la plate-forme de gauche pour créer une bulle protectrice. Prenez-la et allez à droite. Activez le levier linéaire et poussez rapidement l'une des colonnes vers le mur. Réactivez rapidement le levier avant qu'il ne revienne à sa position initiale, poussez la seconde colonne et entrez.

Eliminez les ennemis, attrapez la corde, sautez à gauche puis bondissez rapidement au-dessus des pièges pour ne pas tomber dans la lave. Utilisez la plate-forme pour aller à gauche, montez la rampe et accédez à la zone suivante.

Eliminez les ennemis pour ouvrir la porte et allez à droite. Ensuite, vous devez pousser les colonnes dans le bon ordre pour continuer. En considérant que la première colonne de gauche est la première (1), poussez les colonnes n°3, n°1, n°4 et n°2.

Entrez, utilisez la plate-forme pour aller au fond, à gauche, et éliminez les monstres. Prenez la jarre, placez-la sur la plate-forme et montez dessus. Sautez sur la plate-forme mobile, lancez un sort de foudre pour ouvrir la porte puis descendez et entrez.

Prenez la clé bleue, placez-la sur la petite plate-forme mobile et agrippez-vous à la poignée. De l'autre côté, montez rapidement les marches qui sont en face et récupérez rapidement la seconde clé. Placez cette dernière sur le piédestal et continuez.

Sur cette seconde plate-forme, faites attention aux pièges et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque l'interrupteur et la plate-forme apparaissent. Placez votre groupe sur la plate-forme et montez. Mais avant cela, balancez-vous le long des cordes et récupérez le contenu du coffre qui est au milieu.

Maintenant, descendez les marches par la droite et éliminez les ennemis sur chaque plate-forme. Ensuite, prenez la pyramide et placez-la sur le piédestal pour aller à gauche. Reprenez la pyramide aussitôt que vous arriverez et laissez-la sur la petite plate-forme (au sud) puis poursuivez à gauche. Évitez les pièges, suivez le chemin et repérez la tyrolienne qui est au nord. Accrochez-vous, descendez à mi-chemin sur la plate-forme puis revenez à l'aide de l'interrupteur et récupérez la pyramide. Poursuivez à droite, placez la pyramide pour déplacer la plate-forme puis récupérez-la et sautez en direction du nord. Mettez-la sur le dernier réceptacle et entrez dans la pièce suivante.

Eliminez tous les ennemis puis placez la pyramide allumée pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'au bout de cette zone et placez la pyramide sur un nouveau piédestal. Ensuite, revenez sur vos pas et replacez-la pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Par la suite, utilisez la plate-forme mobile pour vous déplacer et récupérez ainsi la pyramide qui est à gauche. Placez-la au milieu, récupérez une autre pyramide (à droite) et placez-la sur le deuxième piédestal. Enfin, entrez par la porte et rejoignez ainsi une troisième grande plate-forme.

A présent, éliminez tous les ennemis et prenez la clé. Allez au nord, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à affronter Larkeicus.

Combat final

Ce combat final est divisé en deux phases ; la première phase est semblable au premier affrontement contre ce boss, à la bibliothèque. En effet, vous devez éviter ses attaques et ses sorts avant d'utiliser les monstres qu'il invoque pour le blesser. Dès qu'il est assommé, infligez-lui un max de dégâts. Dans la seconde phase du combat, Larkeicus change de forme et devient quasiment invincible. Pour le battre, attaquez ses membres tout en évitant ses assauts. Soignez-vous ainsi que les membres de votre équipe dès que l'occasion se présente. Poursuivez les attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Dès que vous éliminez Larkeicus, brisez le cristal et retournez au village. Allez dans la forêt, rejoignez le lieu dans lequel se trouvait le cristal et regardez la dernière scène cinématique du jeu.

Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fates

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DONJON BONUS

Après avoir terminé le jeu, rechargez votre partie terminée, puis revenez à Varl Mountain pour compléter la nouvelle série d'événements et accéder à un nouveau donjon.

DIFFICULTÉ MULTIJOUEUR

Mode Hard

Terminez au moins une fois chaque niveau.

Mode Very Hard

Terminez tous les niveaux en Hard.

NEW GAME ++

Terminez le mode New Game +

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

La grande famille des Final Fantasy accueille un nouveau venu et il s'agit d'un épisode estampillé "Crystal Chronicles", le petit cousin de la branche commune. Comme pour son prédécesseur sur Game Cube, il s'agit d'un jeu de type Action/RPG où vous contrôlerez une équipe de quatre personnages possédant chacun leurs capacités bien à eux, les rendant ainsi indispensables pour le bon déroulement de votre avancée. Yuri (accompagné de sa soeur non jouable en mode solo), le clavat, sera donc le bretteur du groupe, tandis qu'Alhanalem sera plutôt spécialisé dans le domaine de la magie. Gnash, quant à lui, disposera d'un arc et d'une capacité de saut doublée, puis il restera enfin la petite Meeth, capable de diverses actions avec sa marmite, comme de se glisser dans d'étroits passages ou encore de produire des magilithes.

Outre les attaques directes plutôt classiques que vous déclencherez avec la touche A (un appui long permettant une attaque plus dévastatrice) et les attaques tribales propres à chaque personnage qui se lancent avec R et un appui sur l'écran tactile, les magilithes, étant issus de divers éléments tels que le feu, la glace ou la foudre, seront quant à eux la

base de vos attaques magiques et pourront être associés entre eux afin d'augmenter leur puissance ou même de créer un élément inédit. Pour ce faire, il vous faudra, à l'aide du stylet, sélectionner un premier magilithe avec le personnage que vous contrôlez, puis, tout en maintenant la touche X, vous devrez pointer sur un autre personnage du groupe (préalablement associé à un magilithe) qui empilera automatiquement son sort sur le vôtre. En relâchant le tout, l'attaque fera son effet et n'en sera que plus dévastatrice. Vous pouvez également empiler par vous-même plusieurs magilithes à condition de bloquer le viseur du premier à l'endroit souhaité à l'aide de la touche L, puis d'y empiler le deuxième. Vous appuierez sur cette même touche pour déclencher le sort. Soit dit en passant, ce bouton vous permettra également de rappeler constamment vos compagnons derrière vous lors de vos déplacements.

Enfin, concernant votre équipement, vous avez bien sûr la possibilité d'acheter et de vendre du matériel tel que des armes et des armures, mais également des parchemins et autres matériaux. Ceux-ci sont légion au cours de l'aventure, étant donné que vous en récupérez systématiquement après avoir battu un ennemi. Ils peuvent ensuite vous permettre de passer commande chez un marchand, qui pourra vous confectionner une arme ou d'autres objets plus spécifiques...

Partie 1

Maison

Lorsque vous prenez le contrôle de votre personnage, vous trouverez un cristal de sauvegarde sur la gauche, un peu plus bas par rapport à la maison. Parlez au mog situé sur la droite, Stiltzkin, puis remontez les escaliers et avancez quelque peu vers la droite. Suite à la séquence, empruntez le chemin qui part vers la droite, en direction des grottes.

Grottes

Vous allez observer Yuri soulever la clé en appuyant sur Y, puis la jeter sur le panneau pour ouvrir la porte. Entrez dans la grotte, le mog va vous expliquer les bases du combat. Après vous être entraîné quelque peu sur les ennemis du coin, tenez-vous debout sur l'interrupteur pour débloquer la prochaine porte. Poussez le bloc vers le bas, dirigez-vous vers le haut de l'écran, puis tenez-vous sur le bouton, de sorte à ce que le rocher aille ouvrir un nouveau passage. Suivez-le donc pour rejoindre le secteur suivant.

Frappez l'interrupteur situé au milieu afin d'ouvrir les portes de droite et du bas. Le passage du haut vous mène à un cristal de sauvegarde et à un mog avec lequel discuter, tandis qu'il vous faudra franchir la porte située à droite de l'interrupteur. Ici, n'ouvrez pas le coffre, mais servez-vous en pour atteindre le niveau supérieur. Détruisez alors les stalagmites pour pénétrer dans la caverne intérieure, continuez d'avancer jusqu'à ce que vous reveniez à l'endroit précédent, mais à une hauteur différente, après avoir poussé un bloc vous permettant d'atteindre l'échelle. Vous allez alors trouver la clé et pourrez actionner le bouton qui abaissera une seconde échelle. Sautez au pied de celle-ci en maintenant la clé pour aller la placer dans son réceptacle situé sur l'extrême gauche de la carte.

Filez à gauche pour rejoindre un nouveau cristal de sauvegarde, mais avant d'y descendre, poussez le premier bloc jusqu'en bas, puis le second pour appuyer sur le bouton. Vous pouvez donc sauvegarder avant de quitter les lieux. Dans le prochain secteur, tenez-vous sur le bouton du haut pour débloquer le rocher. Descendez alors le long de ce nouveau chemin et nettoyez le secteur en éliminant tous les ennemis pour faire apparaître la clé. Placez-la donc dans son réceptacle.

Boss
Attaquez en le contournant sans cesse, tâchez d'éviter son laser qui ne prend qu'une direction rectiligne, ainsi que sa queue de cristal. Frappez-la juste après qu'elle ait attaqué et se soit plantée dans le sol. Quoi qu'il arrive, vous pouvez lui infliger des dégâts en le touchant n'importe où, mais ils seront plus importants si vous vous concentrez sur l'extrémité en cristal de sa queue.

Partie 2

Maison

Rejoignez la partie haute gauche de la carte pour déclencher une séquence. Lorsque vous apparaissez dans la maison, parlez deux fois au père de Yuri. Sortez, puis suite à la cinématique, vous pourrez prendre la sortie de gauche, pour rejoindre la carte du monde. Une fois sur celle-ci, choisissez d'entrer dans la ville de Rebena Te Ra.

Rebena Te Ra

Allez à gauche et parlez au type en bleu. Montez les marches et parlez ensuite à la marchande du magasin de magie situé au centre de ce secteur, elle vous apprendra comment utiliser la magie. Revenez ensuite sur la place centrale pour déclencher une séquence. Suite à celle-ci, prenez la sortie située en bas à droite de la carte.

La cité abandonnée

Utilisez un magilithe brasier pour toucher l'interrupteur situé en bas à gauche. Dans le prochain secteur, partez en haut à droite puis utilisez un magilithe glacier (faites-le sortir de votre poche en le faisant glisser hors de celle-ci avec le stylet) pour débloquer la porte qui mène au secteur précédent, en le posant sur son réceptacle. N'hésitez pas à vous servir de vos magilithes sur les monstres qui tenteront de vous barrer la route. Après avoir traversé le pont, allumez la torche située en bas à gauche avec une boule de feu pour débloquer la porte située au-dessous et l'emprunter. Dans cet endroit, vous trouverez des interrupteurs rouges et bleus, puis il vous faudra les frapper dans l'ordre dans lequel vous les rencontrez dans le but de poursuivre votre avancée en sautant sur les cubes. Une fois sur le côté droit, sautez sur le bloc bleu situé au bas de l'écran, puis sur la prochaine plate-forme située dans la même direction, afin de frapper le levier et rehausser le bloc rouge situé plus à droite. Il vous permet d'aller chercher la clé apparue une fois après avoir tué les monstres. Placez-la ensuite dans le réceptacle.

Dans le prochain secteur, vous trouverez un cristal de sauvegarde ainsi qu'un mog. Utilisez la magie sur l'interrupteur pour poursuivre vers le haut sur la plate-forme mobile, puis allez emprunter la porte de gauche. Une fois dans la pièce suivante, sautez dans le puits, tuez tous les monstres qui se trouvent à l'intérieur, utilisez la petite plate-forme apparue pour remonter en hauteur. Utilisez le feu sur l'interrupteur magique, descendez, puis sautez et maintenez A pour actionner le bouton au sol. Remontez pour franchir la porte. Une fois dans le secteur suivant, il vous faudra utiliser les boules de feu pour allumer toutes les torches de sorte à pouvoir atteindre le coin inférieur droit de la carte. Tout d'abord, n'allez pas sur le côté gauche, mais descendez plus bas pour trouver un interrupteur jaune à actionner. Une fois la barrière disparue, vous pouvez rejoindre le côté gauche pour allumer la torche avec un magilithe de feu. Revenez ensuite vers la droite pour allumer trois torches d'affilée, faisant ainsi apparaître trois plates-formes à emprunter. Placez ensuite les magilithes sur les réceptacles dans le but de débloquer les portes. La porte de gauche vous mène à votre prochaine destination, tandis que celle de droite vous permettra d'ouvrir quelques coffres en affrontant des hordes d'ennemis.

En prenant la porte de gauche, vous vous retrouverez alors dans le premier secteur, dans le coin du bas. Frappez l'interrupteur magique avec la glace, puis tenez-vous sur le bloc. Vous verrez la clé sur votre gauche. Emparez-vous d'elle puis placez-la sur le réceptacle situé sur la partie centrale haute de la carte pour débloquer la porte. Entrez dans cette pièce pour déclencher une séquence.

Boss
Etant donné la lenteur de ses attaques, vous pouvez facilement toutes les éviter. Soyez mobile et ne restez pas constamment en face de lui. Il est sensible aux magilithes jaunes. Si vous le touchez avec ces derniers, il se retournera un instant, vous permettant ainsi de marteler quelque peu le cristal de son ventre...

Partie 3

Maison

Pénétrez dans la maison située à côté du cristal de sauvegarde, puis parlez à Meeth à l'étage. Sortez alors de la maison

pour déclencher une séquence. Quittez le village par le chemin de gauche, puis choisissez la nouvelle destination.

Mont Vaal

Lorsque vous atteignez cet endroit avec Alhanalem, le mog vous expliquera les bases du combat en coopération et des techniques tribales Yukes. Avancez ensuite dans le passage que vous avez ouvert durant l'apprentissage, puis continuez vers le troisième secteur en prenant la sortie de droite. Vous pourrez trouver deux mogplantes à soulever dans les coins bas et à droite de la carte. Après être monté au sommet des marches enneigées, vous avez besoin de l'aide d'Alhanalem pour activer le pilier de mage afin de rejoindre le secteur suivant en faisant apparaître des plates-formes. Continuez de monter vers le passage de gauche pour rejoindre le deuxième étage.

Vous pourrez trouver dans le premier secteur de cet étage une mogplante dans le coin droit de la carte, puis deux chemins sur la gauche (utilisez le pilier de mage pour faire apparaître une plate-forme mobile et rejoindre ces endroits). Le premier vous mène vers le troisième étage, tandis que l'autre vous permet de sauvegarder et de trouver un mog qui vous remettra un mogtimbre, ainsi que d'autres items. Une fois au troisième étage, élevez les blocs en utilisant Alhanalem (comme vous l'indique la pancarte au niveau du deuxième pilier de mage, faites apparaître deux blocs avec ce dernier, puis trois blocs avec le prochain), vous atteindrez le quatrième étage. Récupérez ici toutes les mogplantes jusqu'à pouvoir déterrer la plus grosse au milieu, après avoir à nouveau fait apparaître les blocs grâce au pilier de mage. Préparez-vous pour le combat avec le boss.

Boss
Vous pouvez faire apparaître des blocs à l'aide des deux piliers latéraux pour connecter les trois parties de la surface, ce qui vous permettra d'avoir plus d'espace pour courir durant le combat. Si vous utilisez Yuri, vous aurez plus de difficultés à toucher le cristal du boss, son point faible. Celui-ci est toujours en train de voler, ce qui vous empêche donc d'effectuer un combo convenable sur le cristal. Préférez plutôt Alhanalem pour le combat. Le fait de continuer de sauter en attaquant permet de toucher facilement le cristal lorsque l'ennemi est en phase descendante. Soyez prêt à sauter sur la tête du boss lorsqu'il frappe le sol. Si vous réussissez, vous pourrez frapper le cristal jusqu'à ce que l'ennemi utilise sa prochaine attaque. En règle générale, vous pourrez le vaincre en sautant et attaquant avec les projectiles d'Alhanalem.

Maison

Vous apparaissez à nouveau dans le village. Parlez à tout le monde, puis deux fois au père de Yuri pour déclencher une séquence. Retournez dans la maison après le drame.

Partie 4

Carte du monde

Votre prochaine destination sera une fois encore le Mont Vaal. Cependant, vous pouvez revenir à Rebena Te Ra pour faire quelques emplettes, car même si théoriquement vous ne pouvez pas rejoindre le magasin étant donné que les gardes bloquent la route, en les contournant bien vous pourrez tout de même y parvenir (si ! si ! c'est possible).

Mont Vaal

Dans le deuxième secteur du premier étage, prenez à gauche vers le deuxième étage. Dans le secteur suivant, vous pourrez rejoindre la sortie du haut en effectuant quelques sauts et en vous servant éventuellement des blocs de glace. Une fois au troisième, poussez l'échafaudage situé à gauche pour l'emmener à droite. Sautez alors sur les blocs d'à côté, franchissez la plate-forme qui s'écroulera sur l'échafaudage, puis nettoyez le secteur pour faire apparaître des blocs qui vous permettront d'atteindre le 4ème étage. Une fois à cet endroit, tirez l'énorme bloc situé derrière la pancarte, puis empruntez ce chemin jusqu'alors caché. Dans le secteur suivant, tirez également le mur derrière lequel se trouve un cristal de sauvegarde, sans oublier de parler au mog situé dans le coin gauche pour obtenir un mogtimbre avant de partir. Empilez les blocs de glace pour atteindre l'échelle, puis une fois en haut de celle-ci, soyez prêt pour le combat...

Boss
Ce boss est un calvaire à combattre... L'astuce ici sera d'éviter ses cercles de visée en tentant de le toucher le plus possible, puis de ramasser les magilithes brasier qu'il envoie afin de l'empêcher d'utiliser son attaque de feu dévastatrice... Aussi, placez-vous dans un coin éloigné pour vider les magilithes brasier que vous avez en poche. Une fois celles-ci à nouveau pleines, retournez les vider dans un coin pour continuer à récupérer les magilithes de feu qu'il envoie tout en le frappant. Vous en viendrez à bout grâce à cette méthode.

Partie 5

Carte du monde
Entrez à Rebena Te Ra et parlez au Yuke près de l'entrée. Après ceci, rendez-vous en haut à droite de l'écran pour parler deux fois aux gardes et repartir, ce qui déclenchera une séquence. Achetez quelques objets de meilleure qualité pour votre équipement avant de partir. N'oubliez pas les magilithes de soin... Prenez maintenant la direction nouvellement apparue : la forêt d'Abyssus.

La forêt d'Abyssus

Après avoir franchi l'entrée, prenez le chemin situé en bas à droite de l'écran. Dans le prochain secteur, votre route sera bloquée par des toiles. Utilisez donc la magie du feu pour les faire disparaître et rejoindre le côté droit. Montez ensuite vers la planche située au milieu de cet endroit, frappez l'interrupteur pour la faire pivoter, puis il vous faut maintenant prendre la sortie située en haut à droite. Faites attention aux herbes rouges qui peuvent vous infliger des dégâts empoisonnés lorsque vous les touchez.

Vous allez bientôt rencontrer Gnash et devrez l'aider pour vaincre le monstre contre lequel il se bat, puis celui-ci rejoindra bientôt votre équipe. Lisez ensuite les informations que vous donne le mog, puis utilisez Gnash pour effectuer un double saut vers la sortie de gauche, après avoir effectué un double saut à partir du rondin. Frappez l'interrupteur pour déplacer la planche et ainsi vous rendre vers la sortie gauche, après avoir longé la corde raide. Maintenant, vous pouvez aller sauvegarder et parler avec le mog qui vous remettra un autre mogtimbre. Suite à ceci, suivez le chemin vers la gauche. Dans le prochain secteur, tirez sur l'interrupteur situé juste en face pour ouvrir la « fleur parapluie » de la planche située au centre. Il vous faudra ouvrir les quatre fleurs, et vous pourrez d'ailleurs ouvrir la deuxième en tirant sur l'interrupteur situé à côté de cette même planche.

Sortez ensuite par le bas gauche de la carte. Suivez le pointeur vers le haut et vous pourrez rejoindre la pièce précédente. Tirez sur un autre interrupteur pour ouvrir une fleur juste avant de sauter tout en bas. Retournez dans la salle de sauvegarde, puis dans la salle d'avant, afin de prendre la sortie située en haut à gauche de la carte. Tirez de cette distance sur l'interrupteur et faites pivoter la planche de sorte à pouvoir emprunter le chemin du haut à gauche. Vous devriez trouver le dernier interrupteur sur la droite. Tirez-lui dessus pour ouvrir la dernière fleur. Sautez, puis prenez maintenant la planche de fleurs jusqu'en haut.

Boss
Il ne devrait pas trop vous poser de problèmes. Utilisez Yuri pour lui infliger vos combos. Lorsqu'il montrera son cristal, montez sur la feuille et frappez le cristal à plusieurs reprises. Préparez-vous à vous éloigner lorsqu'il commence à tourbillonner. Notez également que les magilithes de feu font leur petit effet sur ce boss.

Partie 6

Rebena Te Ra

Parlez aux gardes situés en haut à droite, entrez dans le château et observez la séquence. Faites vos emplettes avant de partir, puis choisissez la nouvelle destination sur la carte du monde.

Rela Cyel

Utilisez Gnash pour sauter par-dessus le trou et n'oubliez pas de sauvegarder votre jeu avant de poursuivre. Vous allez bientôt devoir descendre à l'étage -1, dans un secteur rempli d'eau, et il vous faudra utiliser Gnash pour tirer sur l'interrupteur de gauche. Continuez dans cette direction, puis utilisez ensuite les capacités d'Alhanalem pour créer un pont en faisant apparaître trois plates-formes. Poussez la poutre située dans le coin opposé pour drainer l'eau, de manière à pouvoir atteindre le niveau -2. Dans le prochain secteur, utilisez une fois encore Alhanalem pour faire apparaître un bloc grâce au pilier de mage de droite. Tenez-vous sur ce bloc avec Gnash et vous pourrez atteindre quelques items supplémentaires en hauteur. Après cela, placez-vous sur le bouton pour découvrir l'interrupteur et tirez dessus afin de débloquer la porte. Poursuivez par ce chemin pour déclencher une séquence.

Vous contrôlez maintenant Meeth. Sauvegardez, récupérez le mogtimbre grâce au mog situé dans la pièce, puis sortez par le passage indiqué en haut de la carte. Suivez les instructions vous permettant d'utiliser les capacités de Meeth, puis utilisez la « marmite roulante » pour passer le trou, puis la surface piquante. Dans le secteur du bas, utilisez la même action pour rejoindre l'autre côté, puis une fois encore afin de détruire le mur. La prochaine étape consistera à battre un ennemi. Placez-vous ensuite sur le bouton pour relever le bloc puis roulez rapidement sous ce dernier, toujours grâce à la marmite roulante. Une fois en bas, vous pourrez apprendre comment créer un magilithe (vous ne pourrez créer qu'un magilithe de feu à cet endroit). Une fois ceci effectué, placez le magilithe brasier dans le socle, puis rendez-vous au portail apparu pour déclencher une cinématique.

De retour dans la salle précédente, sauvegardez. Utilisez le même portail pour retourner dans le secteur précédent et descendre cette fois les escaliers de droite. Vous atteignez alors le niveau -7, et constatez qu'une chute d'eau bloque votre passage. Suivez maintenant l'autre chemin qui mène vers le secteur du dessus. Placez alors les magilithes de feu et de glace dans leurs socles respectifs pour stopper la chute d'eau. Retournez en bas et soyez prêt à combattre le boss, en faisant le plein si possible de magilithes de glace.

Boss
Pour ce combat, il est plutôt conseillé d'utiliser Alhanalem. Ses sauts associés à des attaques peuvent facilement toucher le cristal de l'ennemi. Utilisez le bouton L pour téléporter vos compagnons durant l'attaque du monstre, car celle-ci pourra toucher une grande partie du secteur et infliger de gros dommages. Vous pouvez également opter pour l'utilisation de la glace pour figer le boss un court instant lorsqu'il se rapproche. Profitez-en alors pour enchaîner les combos sur ce dernier.

Suite au combat, quittez les lieux par le seul chemin possible, en progressant toujours vers la droite donc. Vous atterrirez alors dans une salle de cristal où il vous faudra parler à tout le monde, puis Gnash partira. Discutez longuement avec les autres, une fois que Gnash est de retour, utilisez le portail pour quitter les lieux.

Partie 7

Carte du monde

Entrez dans le château de Rebena Te Ra (en haut à droite) puis parlez deux fois au Yuke imposteur. Passez ensuite la porte de gauche pour trouver le roi dans la salle du dessus et lui parler. Suite à la séquence, vous serez banni du château...

Ile des pêcheurs

Dans la première partie de la carte, vous pourrez trouver un cristal de sauvegarde dans le coin gauche. Trouvez également un autre mog vers le bord de la falaise, au bas de la carte, pour acquérir un nouveau mogtimbre. Vous pourrez acheter certains objets en hauteur au centre de la carte grâce au mogoprix tenu par le mog. Dans le deuxième secteur, utilisez Meeth pour l'emmener vers la dalle bleue de droite et placez une marmite sur celle-ci en appuyant sur R. Tenez-vous dessus durant son ascension pour gagner les hauteurs. Récupérez la clé, puis placez un pot (maintenez A) sur le bouton pour activer la plate-forme mobile afin de pouvoir atteindre le côté gauche. Placez ensuite la clé dans le

panneau pour pouvoir continuer vers le secteur suivant.

Vous avez besoin de placer un pot de Meeth sur la dalle bleue une fois encore. Tracez votre route vers le chemin de droite. Dans la prochaine section, utilisez Gnash puis tirez sur le ballon situé dans le coin du haut. Placez ensuite la clé dans le socle qui se trouve plus à droite. Une fois dans le secteur suivant, utilisez les magilithes brasier, glacier et foudre en les plaçant dans leurs socles respectifs répartis sur la carte pour déverrouiller le chemin vers l'endroit suivant (le rouge se trouve au centre, le jaune plus en haut à gauche, tandis que le bleu est situé à droite de la carte). Appuyez sur le bouton de la plate-forme pour gagner les hauteurs. Sautez alors sur la seconde plate-forme de gauche et appuyez sur le bouton pour apercevoir la clé accrochée à un ballon. Tirez-lui dessus grâce à Gnash. Empruntez ensuite les escaliers de gauche, éliminez l'ennemi apparu, une dalle verte apparaîtra. Placez un pot de Meeth sur celle-ci, (appuyez sur R) puis soulevez-le pour ensuite sauter vers la droite, afin de planer jusqu'à la plate-forme contenant un interrupteur. Une fois au niveau du pilier de mage, utilisez la capacité d'Alhanalem pour faire apparaître un bloc sur la droite.

Vous pouvez aller récupérer la clé et poursuivre le long de ce parcours précédemment créé pour gagner les hauteurs en revenant ensuite à gauche de la carte, là où se trouve le socle et la porte vers le prochain secteur. Vous pourrez alors sauvegarder, mais vous ne trouverez aucun mog. Dans la salle suivante, éliminez tous les monstres du secteur, une dalle bleue apparaîtra. Gagnez les hauteurs avec Meeth. Eliminez les ennemis pour faire apparaître un pilier de mage, puis utilisez Alhanalem pour élever une plante et la grimper. Suite à ceci, toujours après avoir vaincu vos opposants, utilisez le second pilier de mage pour créer un bloc. Continuez à éliminer les ennemis jusqu'à ce qu'un panneau se montre, puis tirez dessus avec Gnash pour activer la plate-forme. Continuez en faisant finalement apparaître une dalle verte, après avoir nettoyé le secteur. Utilisez alors Meeth pour créer une marmite ailée et voler vers le portail.

Boss
Dans un premier temps, attaquez ce boss de tous les côtés. Lorsque le cavalier descendra de sa monture, envoyez éventuellement un magilithe glacier pour le figer et le frapper davantage. Après l'avoir facilement vaincu, il vous restera à tuer également la monture. Utilisez une fois encore la glace pour plus de facilité, puis occupez-vous de son point faible : le cristal au bout de sa queue. Il s'évanouira un instant sous vos assauts, vous laissant davantage l'opportunité de plier l'affaire rapidement. Suivez ensuite les séquences...

Partie 8

Zone inconnue

Achetez de meilleurs équipements aux mogs, en privilégiant de préférence les magilithes de glace et de soin. Sauvegardez et quittez les lieux. Dans la prochaine pièce, utilisez Meeth pour récolter quelques éléments utiles à partir des évaporations. Dirigez-vous vers la droite pour voir apparaître l'ombre d'un monstre, puis utilisez un élément de soin pour le faire apparaître. Utilisez ensuite la glace lorsqu'ils arrivent en groupe, puis après les avoir tous éliminés, vous pourrez voir apparaître une plate-forme au sommet, qui vous mènera au prochain secteur. Vous voici maintenant à l'étage -7. Sortez par le coin bas/droit. Utilisez Meeth pour planer vers la droite à partir de la dalle verte. Allez à gauche et utilisez Gnash pour tirer sur l'interrupteur du bas, sautez vers la gauche pour revenir dans la salle précédente. Une fois à cet endroit, utilisez le pilier de mage au-dessous pour faire apparaître un bloc utile dans le cas où vous tombiez, de manière à pouvoir revenir facilement. Utilisez le pilier de mage jaune pour allumer rapidement les trois torches et faire apparaître une première moitié de pont au milieu.

Contournez la pièce en montant puis en allant ensuite à gauche, jusqu'à faire face à une dalle verte. Utilisez-la pour rejoindre celle située plus bas, puis sautez à partir de celle-ci vers une étroite plate-forme située encore plus bas, afin de prendre la porte de gauche. Tirez sur l'interrupteur situé plus en haut de la carte, déplacez-vous au milieu et placez les magilithes dans les réceptacles pour débloquer les portes jaune, bleu, puis rouge. Vous devez franchir tout d'abord la porte bleue pour aller éclairer une première torche, puis revenir dans la pièce précédente pour franchir cette fois la porte du milieu afin d'éclairer une deuxième torche. Ces actions auront fait apparaître deux plates-formes que vous pourrez rejoindre en franchissant cette fois la porte du bas de la carte, dans la pièce précédente. Pour la rejoindre, tenez-vous sur la dalle bleue située à côté des trois réceptacles de couleur, puis gagnez les hauteurs pour ensuite

redescendre vers la porte, après avoir actionné un interrupteur sur votre passage. Vous pourrez alors trouver la dernière torche à éclairer, ce qui fera apparaître le pont à traverser. Battez tous les ennemis pour obtenir la clé, afin de la placer dans le réceptacle prévu à cet effet.

Dans la salle suivante, utilisez Alhanalem pour faire apparaître un bloc via le pilier de mage bleu, puis allumez les trois torches à l'aide de l'autre pilier afin de créer la deuxième moitié de pont. Remontez par le côté gauche pour vous retrouver plus haut dans cette pièce et traverser le pont au centre de celle-ci, dans le but de franchir la porte au bout. En plus de pouvoir sauvegarder dans le secteur suivant, vous pourrez trouver un mog qui vous remettra un nouveau mogtimbre près des escaliers. Si vous avez récolté tous les timbres énoncés depuis le début de la soluce, un jeu de courses sera débloqué à partir de maintenant. Suivez ensuite l'unique chemin pour gagner l'antre du boss.

Boss
Le premier boss n'est pas très compliqué à battre, étant donné l'extrême lenteur de ses attaques. Enchaînez donc les coups en lui tournant autour jusqu'à le vaincre, puis le réel boss apparaîtra. Pour celui-ci, contrôlez Yuri pour enchaîner les combos, après l'avoir fait apparaître grâce à un magilithe de soin. Touchez-le au maximum dans le dos pour éviter de subir des dommages, puis votre troisième ou quatrième coup vous permettra de toucher le cristal.

Suite au combat, vous vous retrouverez à Rela Cyel une fois de plus.

Partie 9

Rela Cyel

Vous pourrez trouver ici un cristal de sauvegarde et des vendeurs. Sautez par-dessus l'entrée pour trouver un mog et recevoir un nouveau mogtimbre sur le large toit, puis contournez le secteur avec Gnash pour trouver d'autres items. Dans la première salle, éliminez tous les monstres pour faire apparaître le panneau sur la dalle bleue. Envoyez ensuite un magilithe brasier sur celui-ci pour gagner le bas de la pièce. Dans le secteur suivant, descendez tout en bas et tirez sur le ballon pour faire tomber le magilithe de tonnerre. Lorsque l'eau est drainée, poussez le bloc, puis courez vers la plate-forme située dans le coin droit. Attendez alors que l'eau vous remonte.

Vous trouverez ensuite un cristal de sauvegarde. Poussez la poutre à proximité du cristal afin d'accéder à l'ascenseur, puis poussez le levier vers le bas pour descendre. Rendez-vous vers les tremplins situés un peu plus à droite de la pièce, puis utilisez la capacité de Meeth pour rouler en effectuant un long saut jusqu'au bloc de droite. Vous verrez un étroit passage sous le mur, que seule Meeth peut emprunter en utilisant la même méthode. Poussez la poutre une fois de l'autre côté, descendez tout en bas pour rejoindre le niveau -5. Reprenez l'ascenseur pour descendre une fois encore le levier et ainsi vous retrouver à l'étage -7. Vous aurez besoin de deux clés pour gagner le secteur suivant. Utilisez une fois encore la marmite roulante de Meeth pour détruire le mur situé en haut à droite de la carte et indiqué en rouge. Remontez maintenant vers le niveau -6 en prenant les escaliers et poussez les deux blocs vers l'étage du dessous. De l'autre côté, à l'angle de la pièce, utilisez le vol de Meeth à partir de la dalle verte pour obtenir la première clé sur la gauche et la placer dans le socle situé plus bas dans cette pièce, à droite de la carte. Remontez les escaliers pour vous trouver à nouveau à l'étage -6, puis prenez la porte de gauche pour aller tirer sur l'interrupteur avec Gnash, au bas des marches. Allez trouver le pilier de mage vers la droite et utilisez-le pour faire apparaître un bloc. Maintenant, servez-vous de Meeth pour rouler le long du petit chemin vers l'autre côté, puis prenez la sortie à la fin.

Lancez ensuite un magilithe jaune dans l'eau pour toucher l'interrupteur magique. Un cristal de sauvegarde apparaîtra une fois que vous aurez poussé la poutre. Vous pouvez maintenant obtenir la dernière clé restante pour l'amener à droite dans le deuxième socle, avant de rejoindre la pièce suivante pour déclencher une séquence.

Boss
Même place et même boss. Vous pouvez lancer un magilithe de foudre vers l'interrupteur magique situé dans l'eau, afin de la drainer. Suite à ceci, il vous faudra sauter à l'intérieur pour combattre le poisson. Pour une victoire rapide, envoyez donc des magilithes de feu, et utilisez Alhanalem pour les propager vers le boss. Prenez garde lorsque vous quittez la plate-forme, car le boss possède une attaque pouvant toucher tout le secteur hormis cette plate-forme en question.

Vous pouvez également utiliser les combos de Yuri pour vaincre le boss sans trop de mal, tant que vous le contournez sans cesse. Suite au combat, prenez la sortie de droite pour quitter les lieux. Après les nombreuses séquences, remontez le long de l'unique chemin pour vous retrouver dans le château de Rebena Te Ra.

Partie 10

Rebena Te Ra

Montez à l'étage, puis entrez dans la chambre du roi pour le déclenchement d'une séquence. Un nouveau combat va suivre... Vous devrez alors affronter une fois encore un boss déjà vu auparavant, puis pourrez le vaincre en utilisant les mêmes techniques que précédemment, en sachant que sa force aura augmenté. Après l'avoir vaincu, parlez au roi trois fois pour quitter les lieux. Profitez-en pour aller récupérer de meilleurs items dans les magasins, faites le plein de magilithes de glace et autres, puis prenez le chemin du haut à gauche.

Le temple de cristal

Parlez au roi lorsque vous êtes prêt à combattre.
Boss : Chaspel
Évitez ses attaques magiques, puis une fois ceci effectué, attaquez jusqu'à ce qu'il commence son prochain mouvement. Lorsqu'il propagera ses clones, ne vous souciez pas de savoir lequel est réel mais continuez plutôt d'attaquer en les glaçant.

Après la discussion avec le roi, prenez le chemin de gauche, situé en haut des escaliers. Une fois au deuxième étage, éliminez tous les monstres de ces deux secteurs pour actionner la plate-forme et le bouton au sol, dans la pièce suivante. Placez-vous sur la plate-forme mobile, puis rappelez vos compagnons pour vous tenir sur le bouton plus gros situé plus bas. Revenez dans la pièce précédente, puis allez ensuite en bas à droite de la carte, où vous devrez battre le boss que vous aviez combattu dans le premier donjon.

Dans la partie intérieure de la pièce suivante, éliminez tous les monstres et utilisez Meeth pour passer derrière la grille. Allez alors appuyer sur le bouton plus haut sur la gauche. Utilisez Alhanalem pour créer des blocs flottants en hauteur à partir du pilier de mage (ils sont situés en hauteur et permettront d'atteindre la sortie centrale de cette pièce). Sautez sur ces trois blocs pour gagner la sortie. La prochaine salle sera remplie de poison. Vous pouvez utiliser un pot de Meeth sur la dalle centrale pour dresser une zone de protection. Pour gagner le prochain secteur, rejoignez la partie gauche. Une fois au troisième étage, placez donc un magilithe de foudre par terre, puis employez la capacité spéciale d'Alhanalem pour utiliser ce pouvoir sur les deux interrupteurs magiques (reliez au stylet Alhanalem, le magilithe, puis les deux interrupteurs).

Une fois derrière cette porte déverrouillée, le fait de toucher les interrupteurs changera la position des lasers sortant du sol. Avancez donc dans cette pièce en les frappant (à distance parfois grâce à Gnash ou Alhanalem). A mi-chemin, n'oubliez surtout pas de sauter sur le mur de gauche et de tirer le bloc pour ne pas vous retrouver coincé plus tard dans une prochaine pièce. Près de la porte, placez au sol un magilithe de feu et un magilithe de glace, puis utilisez Alhanalem pour propager la boule de feu vers l'interrupteur rouge ainsi que la glace vers l'interrupteur bleu (à effectuer rapidement).

Dans le secteur suivant, éliminez tous les monstres pour obtenir la clé. Sautez et maintenez A pour frapper le bouton au sol et faire apparaître deux panneaux. Utilisez alors Gnash pour tirer sur ces derniers en vous plaçant sur le deuxième pilier. Les torches vont apparaître. Utilisez un magilithe de feu, puis la capacité d'Alhanalem pour les allumer. Entrez donc dans ce passage ouvert au-dessous. Vous atteignez alors une autre pièce remplie de poison. Éliminez tous les monstres pour obtenir la clé et la placer dans le réceptacle. Vous pouvez ensuite appuyer sur l'interrupteur pour stopper la propagation du poison. Placez ensuite un pot de Meeth sur la dalle afin de gagner les hauteurs.

Au 5ème étage, vous pourrez sauvegarder. Parlez au mog sur la droite pour obtenir un nouveau mogtimbre, puis prenez le chemin de gauche vers le secteur suivant. Tirez sur le panneau pour actionner la plate-forme. Une fois sur

cette dernière, laissez-vous aller vers la droite, puis vous atteindrez des torches et un bouton à actionner au sol, déplaçant ainsi une nouvelle plate-forme. Utilisez Alhanalem pour allumer toutes les torches en vous tenant sur cette plate-forme mobile. Ceci va activer la rotation de plates-formes plus à gauche. Sautez vers la première, puis la deuxième et appuyez sur le bouton de gauche. Trouvez un autre bouton plus bas à gauche pour libérer un rocher, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il actionne un autre interrupteur, faisant ainsi apparaître la clé. Retournez la chercher, puis placez-la dans le réceptacle. Vous pouvez maintenant revenir à l'entrée de la pièce en utilisant la corde pour récupérer quelques items rares.

Dans le prochain secteur, éliminez les deux ennemis, puis utilisez Gnash pour sauter sur les rebords dans un premier temps.
Rappelez vos compagnons, puis prenez ensuite Alhanalem pour créer un bloc en utilisant le pilier de mage. Sautez maintenant à droite et éliminez le monstre pour récolter la clé. Utilisez Alhanalem au niveau du pilier pour faire apparaître le bloc, vous permettant d'aller placer la clé dans le réceptacle du milieu pour rejoindre le secteur suivant.
Une fois dans la salle suivante, éliminez les 4 ennemis, puis placez un bloc sur chaque symbole représenté au sol pour faire apparaître le portail vous menant au boss. Si vous ne placez qu'un ou deux blocs, les portails apparus vous mèneront dans des pièces visitées précédemment.

Boss : Galdes
Ce monstre inflige de gros dégâts. Prenez donc soin d'esquiver ses attaques. Contrôler Yuri tout le long du combat s'avère être une bonne solution. Tenez-vous de préférence dans le dos du boss, puis à chaque fois qu'il commencera ses mouvements en se tournant vers vous et qu'il vous aura verrouillé, revenez rapidement dans son dos et continuez d'attaquer.

Partie 11

Rebena Te Ra

Après de nombreuses séquences, vous reprenez le contrôle de Yuri. Partez alors à gauche pour rejoindre le temple de cristal. Une fois que Yuri l'a atteint, vous contrôlerez à tour de rôle Alhanalem, Gnash et Meeth. Chacun d'eux va devoir combattre un boss.

Le temple lunite

Entrez dans le temple en commençant par Alhanalem, puis prenez le téléporteur d'en face pour faire face au monstre du coin.
Jetez du magilithe de feu sur la graine de cristal, puis utilisez la capacité spéciale d'Alhanalem en le propageant pour infliger plus de dégâts. Avant que les pétales ne recouvrent la graine, glacez-les de manière à continuer à attaquer. Répétez les opérations jusqu'à vaincre le boss.

Entrez ensuite dans le temple avec Meeth...
Attaquez ce boss par les côtés et par derrière, puis esquivez lorsqu'il vous fait face. La glace vous sera d'une grande aide pour le combat. Lorsque le boss est assommé, sautez-lui dessus pour frapper son cristal.

Entrez maintenant avec Gnash...
Faites attention lorsque le boss plonge au sol, mais profitez-en pour lui monter dessus. Vous pouvez ainsi vous retrouver sur sa tête et frapper le cristal. Répétez l'opération jusqu'à le vaincre.

Au tour de Yuri...
Attaquez cette grosse bestiole par les côtés et par derrière. Les mouvements de ce monstre étant vraiment lents, vous n'aurez aucun mal à toucher sa queue de cristal.

Suite à tout ceci, votre groupe se reforme, et vous pouvez aller à l'arrière du prochain téléporteur pour trouver un mog et obtenir ainsi un mogtimbre. Prenez ensuite le téléporteur pour le combat final qui débutera après quelques séquences...

Boss : Galdes
Autant vous le dire tout de suite : vous devez garder en vie tous vos compagnons car ils seront nécessaires pour porter le coup de grâce à ce vilain boss... Dans un premier temps, des ennemis seront là pour vous gêner, mais ne perdez pas d'énergie à les vaincre car ils reviendront de manière illimitée. Détruisez immédiatement le cristal et sautez vers la surface de droite. Détruisez également le second cristal pour rejoindre le dernier secteur. C'est maintenant que le vrai combat va commencer. Le boss et son cristal sont la plupart du temps immunisés contre les attaques magiques. Pas d'autre choix que d'enchaîner à l'arme blanche. Prêtez attention à ses attaques magiques, frappez et esquivez. Détruisez ces cristaux rouges gênants pour plus de facilité à toucher le boss.

Durant la deuxième partie du combat, il sera plus puissant. Chacun de ses mouvements pourra vous infliger de gros dégâts. Heureusement, la plupart de ses attaques seront frontales. Continuez d'attaquer par derrière et sur les côtés, puis appuyez sur L pour rappeler vos compagnons afin de leur éviter d'être touchés par les violentes attaques du boss qui ne pardonneront pas. Son point faible se trouve un peu plus en hauteur.

Après avoir vaincu le boss, finissez en envoyant du feu, de la glace, de la foudre et du soin dans les cercles avec chaque personnage correspondant (placez les viseurs dans les cercles). Si vous ne pouvez pas l'effectuer avant la limite de temps, Galdes va ressusciter avec sa jauge complète de HP ! Après avoir définitivement remporté la victoire, retournez au village pour observer la séquence finale.

MAGIES COMBINÉES

Pour combiner plusieurs magies, vous devez d'abord choisir les bons sorts pour chaque personnages, puis préparer votre cercle de magie à l'endroit désiré, cliquer sur les icônes de chaque personnage intervenant, et enfin relâcher le tout. Vous pouvez également combiner plusieurs sorts successifs avec un seul personnage. Pour cela, préparez le cercle de magie, appuyez sur L tout en maintenant X, et lancez la deuxième magie par dessus.

Brasier + = Brasier (x2)
Brasier X = Brasier (x3)

Glacier + = Glacier (x2)
Glacier X = Glacier (x3)

Foudre + = Foudre (x2)
Foudre X = Foudre (x3)

Soin + = Soin (x2)
Soin X = Soin (x3)

Vie + = Vie (x2)

Esuna + = Esuna (x2)
Esuna X = Esuna (x3)

Barrière = Brasier + Esuna
Lent = Glacier + Esuna
Hâte = Foudre + Esuna

Gravité = Brasier + Glacier + Foudre
Sacré = Soin + Vie + Esuna

Quake = Brasier + Foudre + Soin + Esuna
Bio = Brasier + Glacier + Soin + Vie

Meteor = Glacier + Foudre + Vie + Esuna

Ultima = Brasier + Glacier + Foudre + Soin + Esuna

MINI-JEU : KART

Trouvez suffisamment de Mogs pour obtenir au moins 9 timbres sur votre carte. Vous ne pourrez compléter la carte entièrement qu'en recommençant le jeu en New Game + après l'avoir terminé une fois, ou bien en faisant des parties multijoueurs.

BOSS RUSH (MODE QUÊTES)

Boss Rush 1

Terminez le temple de cristal en Normal.

Boss Rush 2

Terminez le temple de cristal en Difficile.

Boss Rush 3

Terminez le temple de cristal en Très Difficile.

NEW GAME +

Terminer le jeu une fois.

Final Fantasy Fables : Chocobo Tales

© Square Enix 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JUKEBOX

Terminez le mode histoire pour déverrouiller le jukebox qui vous permettra d'écouter les différents thèmes du jeu. Cette option se trouve dans le menu son, accessible par le biais du menu principal.

CANON OMEGA

Choisissez "Send" sur le menu principal, puis "Download Card". Ensuite, appuyez sur L, L, Haut, B, B et Gauche pour obtenir le Canon Omega.

CARTES BONUS

Allez sur l'écran "Download Pop-Up Card" et entrez les codes suivants lorsque le message "Looking for available Downloads" s'affiche à l'écran.

Cartes	Codes
Chocobo	R, Y, Droite, Bas, L, A
Omega	Droite, L, Y, Droite, Bas, Haut
Ragnarok	A, L, Gauche, Haut, R, R
Shinryu	Bas, X, R, Droite, A, B
Ultima Weapon	L, Haut, Droite, B, A, B

Final Fantasy III

© Ubisoft / Square Enix 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉVERROUILLER LES PORTES

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

LES INVOCATIONS

Chocobo, Shiva, Ifrit, Ramuh, Titan

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

Leviathan

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

Bahamut

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

Odin

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

CHÂTEAU DE SALONIA

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

RISTOURNE DANS LES MAGASINS

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

CHEVALIER OIGNON

Pour obtenir cette classe, vous devez d'abord utiliser le système d'envoi de messages pour écrire à 6 personnes de la liste des Mogs, plus une 7ème personne via le Wi-Fi (vous ne pouvez envoyer qu'un message par heure mais il suffit de changer l'horloge de la console). Ensuite, envoyez 3 nouveaux messages à Topapa jusqu'à ce qu'il vous parle des enfants de Ur qui se seraient perdus dans la toute première grotte du jeu. Allez-y pour affronter des Bombos afin de sauver les enfants qui vous remercieront en vous donnant le job de Chevalier Oignon.

QUÊTES DES MOGS

Les enfants sont en danger !

Quête donnée par : Topapa (Ur)
Prérequis : Envoyer 4 lettres à Topapa et 7 à des amis
Déroulement : Dans sa lettre, Topapa vous dira que les enfants d'Ur ne sont pas revenus de leur « exploration », et il va falloir les sauver. Rendez-vous à Ur et allez parler à Topapa pour en savoir plus, puis dirigez-vous vers la Grotte Altar. Les enfants se trouvent au sud de la première salle et son attaqués par trois bombes !
Stratégie: A moins de vous attaquer au Mognet dès le début du jeu, vous ne devriez pas avoir de problème
Pour vous remercier, les enfants vous remettent un morceau de cristal, ce qui vous permet d'accéder au Job le plus puissant du jeu : Chevalier Oignon.

A l'aide !

Quête donnée par : Sara (Château Sasune)
Prérequis : Envoyer 4 lettres à Sara, 4 à Takka et 7 à des amis
Déroulement : Dans sa lettre, Sara vous dira que le pendentif qui appartenait à sa mère est brisé. Allez la voir au château et elle vous le remettra. Allez voir Takka à Kazus, il vous dira qu'il ne peut pas le réparer. Lorsque vous aurez envoyé 4 messages à Takka, il vous enverra la lettre « Le forgeron légendaire ». Elle seule pourrait réparer le pendentif de Sara. Vous la trouverez à Saronia Nord-Ouest, et elle réparera le pendentif en moins de deux. Avant de vous laisser elle vous parlera aussi de l'Orichalcum, un métal sur lequel elle aimerait travailler. Retournez voir Sara pour lui rendre son pendentif.

La chose dans la cave

Quête donnée par : Cid (Canaan)
Prérequis : Avoir l'Invincible, envoyer 4 lettres à Cid, une 5e à Takka et 7 à des amis
Déroulement : Dans sa lettre, Cid vous dira qu'il y a quelque chose dans sa cave et qu'il serait heureux que vous y jetiez un oeil. Allez parler à Cid puis rendez-vous dans sa cave pour y affronter l'ennemi !
Stratégie: Faites attention à sa Secousse Sismique si votre niveau n'est pas très élevé
Vous obtiendrez en le battant un métal inconnu que Cid identifiera comme étant de l'Orichalcum (si vous avez envoyé un 5e message à Takka et reçu la lettre « Orichalcum »). Ca tombe bien, le forgeron légendaire en voulait. Allez trouver la dame à Falgabard et en récompense elle vous donnera l'Arme Ultima.

Le Forgeron légendaire

Prérequis : Avoir l'Arme Ultima
Déroulement : Chaque fois que l'un de vos personnages obtiendra le niveau de job 99 pour n'importe quel job, vous pourrez aller voir le forgeron légendaire afin de recevoir une arme ou une armure ultime pour ce job (se référer à la section Jobs ou Equipements).
Il y a 10 endroits où le forgeron peut se trouver, et l'emplacement change à chaque fois que vous visitez l'un de ces endroits (même si elle ne s'y trouve pas) :
1- Dans le puits à Ur
2- Dans la tour Est du Château Sasune
3- A l'entrée du Lac Souterrain dans la Forteresse des Nains
4- Dans l'auberge du village des Anciens
5- Au refuge de Copse
6- Dans la maison des Chocobos à Gysahl
7- Au Château Saronia
8- Dans la maison au toit bleu à Replito
9- Dans l'auberge des Ruines Anciennes
10- Au centre du village de Doga
Le plus simple pour mettre la main sur la demoiselle est encore de faire l'aller-retour entre deux zones proches comme Le refuge de Copse et Gysahl jusqu'à ce qu'elle apparaisse quelque part. Vous obtiendrez pour chaque job niveau 99 un objet et une carte, la carte pouvant être ajoutée comme signature lors de l'envoi d'un message à un ami via le Wi-Fi, et lui permettra d'obtenir le même objet que vous sans avoir le job au niveau 99 (pour peu qu'il ait débloqué le forgeron légendaire).

Légende Saronienne

Quête donnée par : Alus (Château Saronia)
Prérequis : : Avoir le Nautilus, envoyer 4 lettres aux 4 vieillards, 4 à Alus et 7 à des amis
Déroulement : Dans sa lettre, Alus vous racontera une légende saronienne à propos d'une étoile tombée dans la mer... Une ombre apparait alors quelque part sur la carte, vous offrant l'accès au plus terrible des endroits : « ??? ».
Pour vous y rendre, prenez le Nautilus et partez du continent flottant vers l'est, en direction du continent de Dalg. Vous devriez croisez une ombre sur l'eau en chemin. Plongez avec le Nautilus à cet endroit pour vous retrouver dans un banc d'algues. Fouillez jusqu'à trouver l'entrée de ???.
Attention, ici il n'y a que quatre ennemis : les dragons jaune, vert et rouge, et le boss ultime : le Géant de fer.
Stratégie: Il va sans dire que si vous n'êtes pas niveau 99, niveau de job 99, et avec 9 999HP, vous n'avez aucune chance. Bon courage !
Le vaincre vous permettra d'obtenir une carte métal, preuve de votre réussite face au plus grand défi du jeu.

Final Fantasy IV

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES POUR POCHIKA

Black Mage

Faites un score de 9 999 points sur le mini-jeu "Rydia's 100 Math Homeworks"

Dragoon

Faites un score de 9 999 points sur le mini-jeu "Kain's 100m Jump"

Goblin

Terminez deux fois la quête principale.

Ninja

Faites un score de 9 999 points sur le mini-jeu "Edge's 100 Shurikens Throw"

Paladin

Faites un score de 9 999 points sur le mini-jeu "Cecil's 100 Goblins Punishment"

Summoner

Faites un score de 9 999 points sur le mini-jeu "Rydia's 100 Math Homeworks"

White Mage

Faites un score de 9 999 points sur le mini-jeu "Rosa's 100sec Meditation"

Zeromus

Complétez le bestiaire à 100%

BUG DE SAUVEGARDE (VERSION JAPONAISE)

La version japonaise comporte un bug qui peut corrompre votre sauvegarde du jeu. Ce bug survient lorsque vous regardez la scène intitulée "Mirai e no Prologue" dans le théâtre du gros Chocobo, et que vous sauvegardez votre partie ensuite. Il a pour effet de bloquer le jeu durant la cinématique de fin. Pour éviter ça, vous devez absolument couper la console après avoir vu la séquence indiquée, ou alors ne pas la regarder du tout. De cette manière, la cinématique de fin ne plantera pas et vous aurez accès au mode New Game +.

ASTUCE AVEC CECIL

Dès que vous avez récupéré la capacité spéciale contre-attaque (exclusif à la version DS), assignez-la à Cecil, et rajoutez également dans sa liste de commandes la capacité qui lui permet d'être la cible systématique de toutes les attaques des ennemis. Non seulement cette configuration vous permettra de profiter au maximum de la contre-attaque, mais elle vous sera aussi indispensable pour vaincre les Trap Doors dans la Sealed Cavern. En effet, comme Cecil sera forcément la cible de l'attaque 9ème Dimension de la Trap Door, vous n'aurez plus qu'à lancer un Reflect avec Rosa sur Cecil pour que le sort se retourne contre son lanceur et le tue instantanément. Vers la fin du jeu, vous pourrez même remplacer son attaque normale par le coup de pied de Yang et contre-attaquer sur tous les ennemis à la fois.

LE TALENT CACHÉ D'ODIN

Lors de votre combat optionnel contre Odin, vous pouvez utiliser la compétence Vol de Edge pour dérober à votre adversaire la précieuse capacité Ténèbres (Darkness/Ankoku) (exclusif à la version DS). C'est votre seule chance de la récupérer.

FAIRE PLUS DE 9999 DÉGÂTS

Terminez le jeu pour obtenir la capacité spéciale de Golbez et recommencez une partie en New Game + pour la trouver parmi la liste des compétences.

COMPÉTENCE PHOENIX

Dès que vous en avez la possibilité, attribuez deux compétences spéciales à FuSoYa avant qu'il ne quitte votre groupe. Revenez ensuite au dernier endroit où vous l'avez vu pour trouver la compétence spéciale Phoenix.

COMPÉTENCE CHASSE AU TRÉSOR

Complétez la totalité les cartes à 100% pour obtenir cette compétence juste avant le combat final. Elle vous servira surtout si vous refaites une partie en New Game +.

FORMATION

Il est possible d'avoir trois personnages devant et deux derrière en changeant la position des colonnes dans le menu des formations.

CONNAISSANCE DES OBJETS

Pour économiser les MP de vos mages en combat, choisissez Objets puis appuyez sur Haut pour sélectionner leur arme (bâton de feu, de foudre, etc). Ils lanceront le sort associé à cette arme sans consommer de MP. Vous pouvez également choisir ce type d'action dans le menu de combat auto.

EPREUVE DE MATHS

Vous pouvez tricher au mini-jeu de Rydia en répondant instantanément pour obtenir facilement un score de 9999 points. Pour cela, mémorisez les chiffres dès qu'ils apparaissent et refermez la console pour la mettre en veille. Lorsque vous aurez résolu le problème, rouvrez la console et inscrivez la réponse le plus vite possible. Continuez ainsi jusqu'à obtenir 9999 points pour débloquer le costume du Summoner pour Pochika.

CRÉDITS

Rendez-vous dans la salle des développeurs du château des nains et examinez l'étagère dans la première salle pour voir les crédits du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Quête principale

Après avoir vu le jour en 1991 sur Super Nintendo et avoir subi plusieurs liftings sur d'autres plates-formes, c'est sur DS que débarque la toute dernière refonte de ce monument du RPG. Avec une palette graphique et une difficulté toutes deux revues à la hausse, cet épisode vous narrera le périple de Cécil le chevalier noir, envoyé aux quatre coins du monde à la recherche de cristaux. Accompagné par différents acolytes, cette quête se révèlera bientôt être pour lui une véritable prise de conscience sur ses convictions profondes. Ainsi, comme tout RPG qui se respecte, vous progresserez sur une terre parsemée de donjons et de cavernes à explorer, constamment infestées d'ennemis. Prendre part à ces combats incessants sera primordial si vous souhaitez faire évoluer le niveau de vos personnages, ce qui augmentera ainsi chez eux de nombreuses facultés physiques, influant directement sur leur capacité à se défendre ou attaquer. De manière générale, en outre d'être accompagné d'autres combattants de sa trempe, Cécil, un attaquant plutôt physique, sera épaulé de mages maîtrisant la magie blanche ou noire. Les combats se déroulent ainsi à tour de rôle, et il vous faudra user judicieusement des qualités de chacun pour obtenir une victoire sans encombre. A chaque halte dans une nouvelle bourgade, pensez à dépenser votre argent pour optimiser au mieux l'équipement de chacun et faire le plein d'items dans votre inventaire. N'hésitez pas enfin à enchaîner les combats qui se présenteront à vous et à éviter de fuir en pensant gagner du temps, car vous pourriez avoir une mauvaise surprise lorsqu'il vous faudra affronter un ennemi coriace. Cette soluce vous indiquera à chaque début de paragraphe le niveau moyen à détenir avant de progresser davantage, afin d'éviter toute mauvaise surprise et que vous ayez les reins assez solides pour faire face à l'ennemi.

Château de Baron

Niveau moyen conseillé : 10

Au tout début de la partie, vous retrouvez le chevalier noir Cécil accompagné de ses hommes, qui retourne rapporter un

cristal à son roi. Suite à la séquence, vous devrez affronter deux premiers monstres pas bien méchants, puis vous vous retrouverez au château à parler au chancelier et au roi de Baron. Durant la discussion, votre ami Kain vous rejoint et le roi lui assignera du même coup la même mission qu'il vient de vous donner. Lorsque vous prenez le contrôle de Cécil, déplacez-vous dans cette première pièce, puis parlez principalement à Kain avant de quitter les lieux. Dirigez-vous sur la droite pour parler au garde et appuyez sur le bouton du mur pour récupérer les contenus des trois coffres. Tandis que les escaliers de droite et de gauche menant plus bas vous permettront d'accéder à des pièces où vous pourrez en apprendre un peu plus sur la magie, vous pourrez visiter d'autres salles de ce château (vous rencontrerez Rosa), mais il s'agira de vous rendre à l'extérieur et en haut à gauche pour entrer dans la tour après avoir parlé à Cid. Dirigez-vous vers la droite une fois à l'intérieur de la tour, pour bientôt rejoindre votre chambre. Approchez-vous de votre lit pour déclencher une cinématique, puis Rosa vous rejoindra dans votre chambre. Suite à la séquence, vous vous retrouvez aux côtés de Kain et êtes tous deux fins prêts pour la grande aventure...

Se rendre à Mist

Niveau moyen conseillé : 10-12

Une fois sur la carte du monde, rendez-vous dans la ville de Baron, située juste au-dessous du château. Vous pourrez ainsi vous restaurer à l'auberge, puis faire quelques emplettes chez le droguiste, l'armurier restant fermé pour l'instant. Sachez que vous trouverez une potion dans le petit buisson situé à droite de l'entrée de l'auberge, ainsi qu'une autre en entrant à l'intérieur de celle-ci, dans la jarre de gauche. En montant les escaliers de droite, vous pourrez atteindre trois coffres, accessibles après avoir appuyé sur le bouton situé sur le mur. Effectuez une petite visite des maisons de Cid et de la mère de Rosa, puis gagnez le nord de la ville pour monter les escaliers et pénétrer dans le bassin de gauche. Suivez le cours de l'eau et vous pourrez trouver dans le bassin final une tente, ainsi qu'un sablier de bronze. Vous pourrez sortir de la ville pour affronter vos premiers ennemis et gagner un peu d'expérience et d'argent, puis après vous être reposé à l'auberge, retournez sur la carte du monde pour pénétrer dans la grotte située au nord-ouest.

Grotte de Mist

Niveau moyen conseillé : 12

Suivez le chemin linéaire pour bientôt faire face à un coffre sur la gauche et qu'une voix vous dise de partir. Récupérez la potion du coffre, puis après avoir traversé le pont de droite, emparez-vous du collyre dans le coffre qui vous fera face. Contournez le secteur par la gauche pour trouver un autre coffre renfermant une tente, puis revenez vers la droite. La voix vous conseillera de faire demi-tour, tandis qu'un coffre vous donnera une potion supplémentaire lorsque vous choisirez bien sûr de continuer le long des escaliers. Une séquence se déclenchera et vous aurez à choisir de passer outre les avertissements de cette voix, pour entamer le combat contre le premier boss.

Boss : Dragon des brumes
Ce premier boss sera vulnérable aux attaques d'obscurité de Cécil et aux sauts de Kain. N'attaquez pas lorsque le monstre se change en brume, sous peine de subir d'assez lourds dégâts. Si vous disposez d'un niveau 12 ou supérieur, vous ne devriez faire qu'une bouchée de votre ennemi...

Suite au combat, vous empocherez 5 potions si vous avez parcouru la carte à 100%. Une fois dehors, filez vers l'est pour entrer dans le village de Mist.

Destruction de Mist/ Arrivée à Kaïpo

Niveau moyen conseillé : 13

Une séquence va démarrer à la suite de laquelle Cécil sera séparé de Kain, mais où vous rencontrerez une fillette. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre personnage, dirigez-vous au centre du désert situé au nord-est, puis vous pénètrerez dans le village de Kaïpo.

Cécil va automatiquement se diriger vers l'auberge du coin, puis tandis qu'il surveillera la fillette sur son lit, un général de Baron arrive accompagné de quelques hommes pour tenter d'enlever l'enfant. Un combat vous opposera ensuite à ces hommes. Occupez-vous du général en premier dans le but de créer la confusion chez les autres soldats, ce qui vous permettra de les éliminer plus simplement. Suite au combat, Rydia rejoint officiellement votre équipe, puis il sera temps pour vous d'effectuer une petite visite de ce village (notez que le droguiste se trouve dans l'auberge). Entrez dans la maison située en haut à droite du village pour y trouver Rosa, clouée au lit à cause de la fièvre du désert, comme vous l'apprennent les femmes qui la surveillent. Vous obtiendrez la compétence bonus Auto-potion, ainsi que plus d'informations à ce sujet en sortant de la maison. Quittez le village pour vous rendre maintenant plus au nord-est, afin de pénétrer dans la grotte. Pensez à augmenter le niveau de Rydia avant de vous y aventurer...

Entrée du canal sous-terrain

Niveau moyen conseillé : 12 pour Rydia, 16 pour Cécil

Dans cet endroit, souvenez-vous que la plupart des ennemis sont vulnérables aux attaques de foudre... Commencez par aller tout droit pour monter un escalier qui vous mènera à deux coffres, puis redescendez pour rebrousser chemin et prendre cette fois celui de gauche après avoir franchi à nouveau le pont. Vous trouverez un nouveau coffre en bas à gauche de la carte, puis devrez remonter vers le haut pour vous retrouver à un croisement. Vous ferez la connaissance de Tellah, un mage à la recherche de sa fille, qui va rejoindre l'équipe. Filez à droite pour traverser le pont et trouver des escaliers vous menant dans l'eau. En remontant ensuite au nord-est de la carte, vous trouverez un éther dans un coffre. De retour dans l'eau, suivez l'étroit passage de gauche qui vous mènera face à une large cascade derrière laquelle se trouve une pièce cachée, qui vous permettra de récupérer les contenus intéressants de trois coffres (Super éther, Maxi-potion et queue de phénix). Revenez au croisement où vous aviez rencontré Tellah, puis dirigez-vous vers le nord pour vous rendre au deuxième sous-sol. Si vous aviez exploré l'endroit précédent à 100%, 5 collyres viendront s'ajouter à votre inventaire.

Au deuxième sous-sol, tout en explorant la partie droite de la carte (deux coffres seront à trouver, contenant un éther et une potion), tâchez de filer en bas à gauche de celle-ci pour trouver une cave dans laquelle vous pourrez vous reposer et sauver votre partie. Vous ferez également plus ample connaissance avec Tellah, puis une fois bien requinqué, prenez la direction nord. Vous pourrez ainsi explorer le restant de la pièce et recevoir 5 antidotes une fois la carte dévoilée à 100%. Récupérez la masse de glace dans le dernier coffre (que vous pourrez assigner à Rydia ou Tellah), puis dirigez-vous vers la sortie en partant vers le sud, puis en remontant au nord.

Arrivé au 3ème sous-sol, filez au sud et à gauche pour vous emparer des contenus de deux coffres, puis poursuivez vers la sortie située en haut à gauche. Vous recevrez trois tentes pour avoir dévoilé 100% de cette zone.

Dans la prochaine pièce, avancez vers le nord en récupérant la potion, mais n'entrez pas tout de suite dans la salle suivante. Avancez vers le petit mur de gauche et vous verrez que vous pourrez en réalité continuer de progresser dans le noir.
Il s'agira d'aller au nord, de contourner la porte de sortie par la droite, puis vous atteindrez la partie manquante de la pièce où se trouvera un coffre, ce qui vous octroiera également 100% d'accomplissement. Revenez en sens inverse pour cette fois franchir la porte.

Dans cette nouvelle pièce en direction de l'entrée du canal, vous trouverez 4 coffres éparpillés sur la carte à dévoiler (pour obtenir un éther). Tandis que le coffre situé le plus en haut à gauche contiendra une Colère de Zeus, vous trouverez une Lame Obscure en ouvrant le coffre situé le plus en haut à droite de la carte. Après avoir franchi la porte du haut, vous vous trouverez à nouveau à l'extérieur pour un court instant, car vous aurez à rejoindre l'entrée de la cascade souterraine située juste en haut à droite de votre position. Une fois à l'intérieur, descendez simplement vers le bas de l'écran pour déclencher une question. Suite à votre saut, suivez ce chemin sinueux pour découvrir deux coffres au bas de la carte. Vous obtiendrez le Armet d'Hadès à gauche et les Gants d'Hadès à droite. Tout ceci sera de préférence à équiper aussitôt sur Cécil, tandis que vous obtiendrez 5 potions en quittant la pièce, normalement explorée à 100%.

En explorant la prochaine pièce, ce sont l'Armure d'Hadès et les bottes d'Hermès (un simple item) que vous trouverez

sur votre route dans deux autres coffres, puis vous obtiendrez 3 Colère de Zeus après avoir exploré totalement les environs. Au nord de la carte, c'est à un octomammouth que vous ferez bientôt face...

Boss : Octomammouth
Cet ennemi sera vulnérable aux simples coups d'épée qui lui seront infligés, ainsi qu'aux attaques de foudre. Continuez d'utiliser ces techniques et vous aurez raison de ce monstre qui perdra peu à peu ses tentacules.

Suite au combat, vous pourrez prendre la direction nord sur la carte extérieure, et rejoindre ainsi le château de Damcyan. Prenez plutôt à droite au lieu de monter les escaliers qui vous feront face, puis vous pénètrerez dans une pièce contenant des coffres dans des cellules. Pour y accéder, actionnez l'interrupteur situé le plus à droite pour faire disparaître un pan de mur qui vous permettra d'entrer ensuite dans les cellules par la gauche. Après avoir récupéré les contenus de ces coffres, allez descendre les escaliers situés en bas à gauche de la carte pour trouver une salle contenant 6 autres coffres. Après les avoir vidés, ressortez pour rejoindre l'entrée principale du château. Vous n'avez plus qu'à aller tout droit pour monter les étages et déclencher une séquence, après avoir observé le corps d'Anna (une tente est à récupérer au 1er étage). Suite à la cinématique, Edward remplace Tellah dans le groupe et vous vous retrouvez dans un aéroglisseur. Sortez-en avec la touche B si vous souhaitez avant tout vous balader un peu dans les environs, histoire de booster un peu votre nouvel équipier, puis revenez dans le véhicule.

Caverne du fourmillon

Niveau moyen conseillé : 10 pour Edward, 20 pour Cécil

Prenez maintenant la direction nord-est pour traverser la mer un instant et rejoindre l'autre côté, où vous trouverez l'entrée de la caverne du fourmillon. Tandis que vous trouverez une toile d'araignée sur le côté gauche, descendez au sud pour continuer votre exploration de cette vaste cave et récupérer ainsi les contenus de 6 coffres éparpillés sur le secteur. Filez par la porte située au sud-est pour rejoindre le deuxième sous-sol, puis vous trouverez la Lyre de Lamia en passant la porte la plus à droite de cette carte. La porte située plus au milieu et en haut de la carte vous ramènera elle au premier sous-sol, où vous pourrez finir d'explorer la salle précédente et récolter ainsi 5 potions. En continuant vers la porte du haut, vous trouverez un coin pour sauvegarder et poser une tente, ainsi que trois coffres éparpillés dans le secteur. Revenez au deuxième sous-sol pour emprunter la porte du bas et vous retrouver dans le nid du fourmillon. Avancez donc au centre pour déclencher le combat...

Boss : Fourmillon
Pour le vaincre, utilisez les attaques à l'épée de Cécil, mais méfiez-vous des violentes contre-attaques de ce monstre. Soyez donc prêt à soigner Cécil avec un objet ou la magie grâce à Edward ou Rydia. Notez que les attaques de foudre de la jeune fille produiront également son petit effet sur le boss...

Suite au combat, la perle des sables est à vous et vous pouvez quitter la caverne en parcourant le chemin en sens inverse pour remonter dans l'aéroglisseur. Rejoignez la gauche de la carte et contournez les rochers pour aller retrouver Rosa à Kaïpo. Une fois dans sa maison qui se trouve au nord-est du village, approchez d'elle pour sélectionner votre perle des sables dans l'inventaire.
La jeune femme se joindra à vous suite à la cinématique, puis une suivante démarrera ensuite, où vous devrez mener un petit combat avec Edward. Après votre victoire, vous reverrez Anna une dernière fois, puis vous reprendrez le contrôle de votre personnage. Occupez-vous d'équiper Rosa et allez donc acheter quelques armes et objets avant de quitter la ville. Il vous faudra rejoindre l'endroit où se trouvait la caverne du fourmillon, mais continuer plutôt au nord-est, pour atteindre un secteur montagneux. Quittez alors l'aéroglisseur pour avancer vers le Mont Hobs.

Mont Hobs

Niveau moyen conseillé : 15 pour Edward et Rosa, 21 pour Cécil

Avancez donc tout droit pour faire face à un bloc de glace et appuyer sur A. Une discussion démarrera, à la suite de laquelle Rydia apprendra le sort Feu. Lorsque vous aurez exploré la carte à 100 %, vous recevrez trois super potions,

puis il vous faudra tout d'abord prendre la porte de gauche si vous souhaitez trouver un peu plus loin un point de sauvegarde ainsi que quatre coffres. Vous y trouverez 960 Gils, une épingle d'or, une potion, ainsi qu'une tente. Après vous être restauré, revenez sur la carte précédente pour maintenant franchir la porte située en haut à droite. Sur la carte suivante, allez récupérer le contenu du coffre de droite pour obtenir des flèches sacrées, puis rejoignez la porte située au nord. Une séquence va alors se déclencher, où vous observerez un moine de Fabul aux prises avec des ennemis. Il s'agira ensuite de le contrôler pour éliminer ces derniers, puis une fois le combat terminé, votre équipe ira lui prêter main forte-face au monstre restant, un boss assez résistant...

Boss : Maman Bombo
Cet ennemi se présentera sous deux formes. Utilisez les attaques simples de Cécil (associées avec l'obscurité pour plus d'effet) et de Yang, la foudre avec Rydia, puis tâchez de soigner l'équipe grâce à la magie de Rosa et à l'hymne de vie d'Edward. Notez que le fait de viser avec l'arc de Rosa produira tout de même son petit effet sur le monstre. Lorsqu'il changera de forme, il ne tardera pas à exploser, et il vous faudra placer si possible tous vos personnages en position défensive afin qu'ils encaissent l'explosion avec un minimum de dégâts. Ils devraient malgré cela être assez atteints par le choc, et sachez que tout personnage non protégé succombera. Suite à l'explosion, vous aurez encore à abattre cinq petits ennemis ayant la même forme. Ces derniers ne devraient vous poser aucune difficulté, du moment que votre équipe a survécu à l'explosion et que vous pouvez requinquer votre troupe grâce à la magie ou à vos objets de soin.

Suite à votre victoire, le moine Yang rejoindra officiellement l'équipe de Cécil, puis vous devrez continuer votre périple en franchissant la porte nord. Vous vous retrouverez alors sur le versant est du Mont Hobs, puis il vous faudra rejoindre le bas de la carte pour quitter cette montagne. De retour sur la carte du monde, il s'agira de vous rendre tout d'abord au nord-est, pour ensuite descendre vers le sud et passer entre des chaînes montagneuses, puis vous attendrez finalement le château de Fabul plus à l'est...

Château de Fabul

Niveau moyen conseillé : 16 pour Edward et Rosa, 22 pour Cécil

A votre arrivée dans le château, vous êtes prié de rejoindre le roi, mais sachez que vous pourrez faire quelques emplettes en empruntant les escaliers de gauche et de droite du rez-de-chaussée. Une fois ceci effectué, montez ensuite les escaliers centraux pour vous retrouver face au roi. Suite à la discussion, votre équipe sera séparée en deux et les filles s'occuperont de soigner les blessés tandis que les 3 autres se chargeront de protéger tant bien que mal l'entrée du château. Il va s'ensuivre plusieurs combats pas bien difficiles, mais qui vous retrancheront dans la pièce du cristal, où Kain apparaîtra. Suite à un petit combat contre lui où vous serez dans l'impossibilité de gagner, Golbez fera son entrée et kidnappera Rosa avant d'ordonner à Kain de s'emparer du cristal. Après la séquence, Rydia soigne tout le monde et une discussion s'enchaîne. De retour dans la salle du trône, filez à droite pour franchir un mur et suivre un passage vous menant à une salle secrète contenant trois coffres. Vous pourrez y trouver un bouclier démoniaque pour Cécil. Rendez-vous à l'auberge du château pour récupérer des forces et une séquence se déclenchera, à la suite de laquelle le roi vous remettra l'épée Calamité, à assigner sans plus attendre à Cécil. Quittez maintenant le château pour vous rendre vers le navire qui vous attend plus haut à droite. Suite à la séquence, Cécil échoue sur une terre et se retrouve sans ses équipiers...

Mysidia

Niveau moyen conseillé :18 pour Palom, Porom, 25 pour Cécil

Vous trouverez ce village en vous déplaçant vers l'est. L'accueil ne sera pas des plus chaleureux étant donné que vous aviez attaqué cet endroit au début de l'aventure. Ainsi, méfiez-vous des habitants car certains vous jetteront des sorts. Rendez-vous au Manoir des prières situé au fond du village, puis approchez-vous de l'ancien situé en face de vous. Suite à la discussion, votre objectif sera de vous rendre au sommet du mont du supplice pour changer votre épée obscure en épée de lumière. Vous allez être accompagné par les deux mages jumeaux Palom et Porom. Lorsque vous quitterez le village, il sera fortement recommandé de vous promener un peu pour élever les niveaux des mages d'au

moins 8 ou 9 rangs de plus si vous souhaitez faire face sans trop de problèmes à ce qui vous attend au Mont du supplice.

Une fois dans ces montagnes, vous vous retrouverez vite bloqué par une barrière de feu. Une séquence va alors se déclencher, à la suite de laquelle il vous faudra poursuivre vers le nord, en sachant que vous trouverez deux coffres contenant des potions. Vous obtiendrez cinq antidotes en parcourant la carte entièrement. Dans le prochain secteur, vous retrouverez le mage Tellah et une discussion s'enclenchera. Ce dernier se joindra bien sûr à l'équipe, puis vous recevrez trois super potions après avoir parcouru le secteur à 100 %. Vous trouverez un éther en vous rendant entièrement sur la gauche du prochain secteur, tandis qu'il faudra vous rendre au nord-ouest pour poursuivre vers la prochaine carte. Vous vous retrouverez alors au sommet et une nouvelle discussion se déclenchera. Tandis que vous pourrez utiliser une tente et sauvegarder votre partie sur le côté droit, vous aurez à poursuivre vers le nord de la carte, pour bientôt vous retrouver nez à nez avec Scarmiglione.

Boss : Scarmiglione
Pour vous charger au mieux de cet ennemi et de ses sbires, utilisez l'attaque Feu² de Palom, puis celle de feu dont dispose Tellah. Porom devra s'occuper de soigner l'équipe, tandis que Cécil n'aura d'autre choix que d'attaquer à l'épée (avec l'obscurité pour plus d'efficacité). Scarmiglione contre-attaquera avec des attaques de tonnerre, mais ne pourra résister longtemps à votre équipe si vous utilisez la technique énoncée plus haut. Après l'avoir vaincu une première fois, vous aurez donc à traverser le pont vers la gauche, mais Scarmiglione réapparaîtra sous sa véritable forme et un nouveau combat débutera. Comme précédemment, l'attaque Feu² de Palom sera d'une efficacité redoutable sur ce monstre. Tâchez donc de le maintenir en vie en le soignant en priorité. Toutefois, ce deuxième combat sera nettement moins simple que le précédent. En effet, outre le fait que Scarmiglione enlève environ 300 points de vie à celui qu'il attaque, il lancera également de temps à autre un sort sur toute l'équipe, qui provoquera empoisonnement, cécité et silence. Tout en vous chargeant de maintenir en vie Palom, utilisez dès que vous le pouvez sur ce dernier une Herbe d'écho afin de lui permettre de continuer à lancer son sort de Feu². Faites pleurer Porom pour abaisser la défense de l'ennemi, et administrez des super potions sur ce monstre pour lui ôter à chaque fois 500 PV supplémentaires. Bon courage...

Après avoir vaincu le boss, vous obtiendrez un croc rouge en découvrant entièrement la carte, puis une séquence se déclenchera lorsque vous approcherez de l'autel. Avant de devenir Paladin, il va vous falloir affronter votre double obscur. Ce combat n'en est pas vraiment un, car vous n'aurez qu'à vous protéger en vous soignant durant deux tours, avant que celui-ci ne prenne fin. Après avoir acquis officiellement le statut de Paladin, il vous faudra redescendre le Mont du supplice tout en effectuant quelques combats pour faire augmenter le niveau de Cécil qui se retrouve à 1 (pas de panique, les niveaux remonteront rapidement). Une fois sur la carte du monde, vous aurez à reprendre la direction de Mysidia tout en tâchant de continuer à faire progresser Cécil. De retour dans cette ville, faites donc quelques emplettes si besoin, puis allez voir l'ancien pour discuter avec lui et qu'il vous ouvre le chemin maudit vous menant tout droit vers Baron. Celui-ci sera situé dans la bâtisse qui se trouve à droite de la ville, à mi-hauteur.

Retour à Baron

Niveau moyen conseillé : 25 pour Palom, Porom, Tellah, 20 pour Cécil

Arrivé à Baron, rendez-vous à l'auberge pour monter à l'étage et retrouver Yang accompagné de deux gardes. Celui-ci aura subi un lavage de cerveau et demandera aux gardes de vous attaquer. Après les avoir réduit en bouillie, c'est Yang lui-même qui vous attaquera. Il s'agira de vous protéger tout en lui portant des attaques, durant deux ou trois tours. Suite à ce petit combat, Yang reprendra ses esprits et rejoindra votre équipe après vous avoir remis la clé de Baron. Celle-ci vous permettra dans un premier temps d'aller ouvrir la porte de l'armurerie qui était restée fermée jusqu'alors. Vous remarquez deux coffres derrière chaque vendeur (contenant 2000 Gils et une Colère de Zeus). Pour les atteindre, empruntez le passage secret en franchissant le pan de mur situé sur votre droite, à côté de la caisse. Après avoir effectué vos achats et optimisé votre équipe au mieux, rendez-vous maintenant à gauche de la ville, pour trouver une autre porte fermée à déverrouiller avec la clé de Baron. Dans cette pièce, vous remarquerez qu'un coffre se trouve sur la droite. Franchissez donc le mur secret de droite pour l'atteindre et vous obtiendrez 1000 Gils supplémentaires. Descendez ensuite les escaliers pour vous retrouver au quatrième sous-sol de l'ancien aqueduc. Ici, trois coffres sont à dégoter au sud de la carte, puis après avoir exploré cette dernière entièrement, vous obtiendrez trois super-potions

supplémentaires.

Au troisième sous-sol, avancez vers le sud le long de l'étroit chemin même si vous avez l'impression qu'il n'est plus possible de le faire, puis vous atteindrez un secteur avec un coffre. Sur la gauche, vous trouverez une autre surface contenant un coffre, puis il vous faudra revenir sur vos pas pour vous retrouver tout à fait au nord de l'étroit chemin. Tournez alors sur votre droite pour atteindre un autre secteur, puis dirigez-vous au sud pour gagner un endroit qui vous permettra d'accéder à un nouveau coffre. Descendez un peu plus bas pour continuer d'explorer la carte, puis filez à droite et au nord pour finir de la dévoiler et poursuivre par la porte (vous obtenez un éther après avoir exploré les lieux à 100 %). Une fois arrivé au deuxième sous-sol de l'aqueduc, vous trouverez rapidement la sortie en haut à droite, tandis que vous pourrez franchir un mur secret pour aller trouver un coffre sur la gauche, contenant un éther. Lorsque vous atteindrez le premier sous-sol, deux portes se présenteront à vous. En franchissant celle de gauche, vous pourrez trouver un point de sauvegarde qui vous permettra de récupérer des forces en y plaçant une tente. Franchissez donc le mur secret de droite pour aller ouvrir un coffre et y récupérer le Glaive chtonien. Après avoir sauvegardé votre partie, revenez dans la salle précédente pour franchir cette fois la porte de droite après avoir monté les escaliers.

Vous vous trouvez maintenant à l'extérieur du château de Baron. Vous n'avez d'autre choix que de vous diriger vers le sud, et vous trouverez une porte sur la droite de la tour qui fait l'angle sud-ouest du château. En la franchissant, vous vous retrouverez dans une cour, puis il vous faudra passer la porte du coin haut/gauche pour bientôt gagner le rez-de-chaussée du château (en repassant brièvement par l'extérieur). Une séquence va alors se déclencher, durant laquelle le capitaine Baigan se joindra à l'équipe un court instant, avant de se faire démasquer par les jumeaux. Un combat va alors débuter contre le capitaine...

Boss : Baigan
Ce traitre sera assez long à abattre. N'utilisez que les attaques physiques de Cécil et de Yang sur le corps de l'ennemi, sans vous soucier de ses bras qui se régénèreront si vous tentez de les détruire. La magie noire peut atteindre Baigan mais une partie des dégâts vous sera directement renvoyée... Utilisez plutôt vos mages pour vous soigner et vous guérir des différents sorts que vous subirez, puis après avoir porté un certain nombre d'attaques sur le corps, celui-ci disparaîtra et les bras exploseront. Malheureusement, ils emporteront sûrement avec eux la vie de l'un de vos équipiers...

Suite au combat, vous souhaiterez sûrement vous restaurer avant de poursuivre l'aventure... Pour ce faire, ressortez hors du château par le chemin que vous aviez emprunté, puis rendez-vous au sommet de la tour nord-ouest. Vous y trouverez la chambre de Cécil... Une fois requinqué, vous pourrez explorer la partie est du château (en revenant dans la pièce où vous aviez rencontré Baigan, puis en sortant à droite) pour dégoter de nombreux coffres intéressants. Une fois ceci effectué, revenez dans la pièce où vous aviez rencontré Baigan, puis filez au nord pour bientôt rejoindre la salle du trône, où vous pourrez parler au roi...

Boss : Cagnazzo
Ce monstre étant vulnérable à la foudre et encore plus à la glace, vous aurez compris que les acteurs principaux de ce combat devront être Tellah et Palom. L'attaque Glace3 de Tellah sera celle qui infligera le plus de dommages à ce monstre. Utilisez les sorts de Barrière via la magie blanche et le Bouclier de Cécil pour vous protéger au mieux des attaques de l'ennemi, qui ne cessera de lancer des sorts bien dérangeants.
Le bouclier vous servira également à ressusciter plus facilement Tellah dans le cas où il succomberait.

Suivez les séquences qui se dérouleront après votre victoire, puis il faudra mettre le cap vers Troïa, une ville située au nord-ouest de la carte.

Arrivée à Troïa

Niveau moyen conseillé : entre 30 et 32

Une fois dans cette ville, vous pourrez discuter avec les habitants et trouver quelques objets sympathiques éparpillés dans le secteur. Une tente et une super-potion se trouveront dans des buissons situés à droite et derrière l'armurerie, tandis que vous trouverez un simulacre et un éther dans une clairière située au nord-ouest de la ville (accessible en

passant par le ruisseau). Effectuez quelques achats si besoin, puis quittez la ville pour rejoindre le château de Troïa situé juste à gauche. Une fois au rez-de-chaussée, empruntez la porte de gauche pour vous retrouver à l'extérieur et franchir une porte sur votre droite, vous menant à l'infirmerie. Vous y retrouverez Edward, qui vous remettra l'herbe murmurante durant la discussion. En revenant au rez-de-chaussée, empruntez cette fois la porte de droite pour explorer les lieux et trouver de nombreux coffres. Après avoir récupéré leur contenu, retournez dans la salle du rez-de-chaussée, puis dirigez-vous au nord.

Vous rencontrerez les 8 prêtresses qui vous indiqueront votre prochaine destination : une caverne protégée par un champ magnétique, située au nord-est de Troïa. Il vous faudra bientôt l'explorer, mais sachez que vous ne pourrez transporter d'armes en métal, sous peine d'être constamment paralysé lors des combats. Ôtez donc à vos personnages tout élément d'attaque et de défense constitué en métal, puis tâchez de les armer et les protéger du mieux que vous pourrez malgré ce handicap, en sachant que Yang (avec une griffe à chaque main) et Cid seront plus efficaces en attaque physique que Cécil dans cette caverne. Tellah vous servira également grandement dans la réussite de cette épreuve. Pour vous rendre dans cette caverne, vous ne pourrez pas utiliser l'appareil de Cid étant donné qu'il sera impossible de vous poser. Rendez-vous plutôt dans la forêt des Chocobo située plus au nord-ouest du château, pour attraper un Chocobo noir et l'utiliser afin qu'il vous mène jusqu'à la caverne magnétique (il vole au-dessus des arbres mais il ne peut pas passer au-dessus des rochers).

Caverne magnétique

Niveau moyen conseillé : 32

Après avoir parcouru cette première carte et récupéré le contenu de deux coffres, vous obtiendrez un éther lorsqu'elle sera dévoilée à 100 %. Sur la deuxième carte, vous trouverez un éther en bas à gauche, tandis que la porte située tout en haut à droite vous permettra d'accéder à une petite pièce où se trouvent deux autres coffres. Vous obtiendrez alors un éther supplémentaire ainsi que 2000 Gils. En ressortant, empruntez maintenant la porte située à gauche de la carte (vous serez récompensé de trois crocs de vampires après avoir entièrement exploré la carte). Dans cette nouvelle pièce, filez tout de suite à gauche pour trouver une porte qui vous permettra d'accéder à un point de sauvegarde, au niveau duquel vous pourrez également vous restaurer grâce à une tente. En franchissant la porte située en bas à droite de cette carte, vous pénétrerez dans une pièce qui vous permettra de récupérer une super potion, une toile d'araignée, ainsi qu'un sablier de bronze. Sortez de la pièce, puis poursuivez vers la gauche pour ensuite trouver la porte de sortie plus au nord. Trois cloches du silence vous seront remises lorsque vous aurez exploré cette carte à 100 %.

Après avoir récupéré une griffe féerique dans la pièce suivante et l'avoir équipée sur Yang, poursuivez par la porte pour rejoindre le quatrième sous-sol. Tandis que la porte qui vous permettra d'atteindre la salle du cristal se trouvera au nord-ouest, vous trouverez encore plus à gauche de celle-ci un coffre contenant une sortie de secours. En explorant cette dernière carte à 100 %, vous récupérerez un super éther. Un nouveau point de sauvegarde se trouvera derrière la porte située la plus à droite. Vous rencontrerez l'elfe noir une fois arrivé dans la salle de cristal et un combat débutera, durant lequel vous ne pourrez éviter la défaite, mais où une séquence se déclenchera...

Boss : Elfe Noir
Après avoir rééquipé votre troupe de la meilleure manière qui soit, approchez du boss pour commencer le vrai combat. Pour augmenter vos chances de victoire, il est recommandé d'avoir une équipe possédant un niveau moyen de 30. L'attaque Feu3 de Tellah sera d'une efficacité redoutable face à l'elfe noir, mais encore faut-il que vous ayez le temps de la sortir avant que celui-ci ne vous tue... Ainsi, faites en sorte que l'unique mage du groupe soit régulièrement soigné à chaque tour par les autres personnages.
Le simple coup d'épée de Cécil devrait vous permettre d'ôter environ 500 PV à ce boss, tandis que la griffe de feu, si vous l'avez associée à Yang, aura elle aussi son petit effet... Après avoir reçu trois ou quatre " Feu3 " et quelques coups d'épée, l'elfe changera de forme et il vous faudra utiliser la même tactique pour le vaincre, en sachant toutefois qu'il vous enverra quelquefois des bourrasques extrêmement dévastatrices... Ici encore, tâchez de maintenir Tellah en vie pour qu'il puisse continuer ses attaques de feu.

Une fois le boss vaincu, récupérez le cristal, sortez de la caverne en utilisant le sort de téléportation ou bien de manière normale, puis montez sur le chocobo qui vous a sagement attendu. Il rentrera automatiquement dans sa forêt, et vous

aurez à vous rendre au château de Troïa. Avancez jusqu'à la salle des huit prêtresses, puis Kain ne tardera pas à vous demander de revenir dans votre aéronef. Avant de quitter les lieux, parlez aux prêtresses pour trouver celle qui vous recommandera d'aller jeter un oeil dans le coffre-fort situé au sous-sol. Pour rejoindre cet endroit, retournez au rez-de-chaussée, puis empruntez la porte la plus à droite de la pièce. Vous vous retrouverez sur le côté est du château, puis après avoir franchi la porte du bas, il vous faudra emprunter l'escalier le plus à gauche de cette pièce. Une fois au premier sous-sol, dites à la fille que vous avez obtenu la permission des prêtresses, puis elle vous ouvrira un passage secret qui vous permettra d'atteindre l'escalier situé le plus à droite. Ce ne seront pas moins de 18 coffres que vous pourrez ouvrir, et vous obtiendrez entre autres super potion, éther, élixir, 50 000 Gils, etc... Vous pouvez maintenant quitter le château, puis sauvegarder après vous être éventuellement restauré. Une fois ceci fait, retournez dans l'aéronef pour déclencher une cinématique...

Tour de Zott

Niveau moyen conseillé : 34

Vous voici au rez-de-chaussée. Vous trouverez en haut à droite de la carte un coffre contenant une cotte de feu, à équiper aussitôt sur Cécil. Tandis que la porte vers la pièce suivante sera située en haut à droite, vous recevrez cinq colères de Zeus pour avoir complété la carte à 100 %. Dans la pièce suivante, vous pourrez trouver une épée de feu dans le coffre situé au sud, mais il vous faudra vous battre pour l'obtenir. En effet, lorsque vous ouvrirez le coffre, un monstre plus que coriace pointera le bout de son nez. Celui-ci pourra décimer votre équipe en deux coups. Enchaînez donc les attaques physiques et utilisez la glace pour en venir à bout le plus vite possible, avant qu'il n'attaque (il sera assez lent entre ses deux assauts). Après l'avoir vaincu, vous pourrez assigner l'épée de feu à Cécil et poursuivre par la porte située entièrement à l'ouest. Arrivé au deuxième étage, vous n'aurez aucun coffre à dégoter, mais juste la porte de sortie située au nord-ouest. En complétant la carte à 100 %, vous obtiendrez un croc bleu. Vous voici maintenant au troisième étage.

En plus de la porte que vous venez de franchir, vous découvrirez quatre autres portes et une exploration complète de la carte vous remettra un élixir. En franchissant la première de ces quatre portes en partant de la gauche, vous pourrez trouver dans un coffre le Marteau de Gaïa, à assigner à Cid. Derrière la porte suivante se trouvera une Griffe Infernale pour Yang, ainsi que le Bouclier de Feu pour Cécil. Derrière la troisième de ces quatre portes, un coffre contiendra un Surplis de Sage. Après l'avoir assigné à Tellah, franchissez cette fois la porte la plus à droite pour trouver au sud un endroit qui vous permettra de vous restaurer et de sauvegarder votre progression. Une fois ceci effectué, continuez plus à gauche, pour remonter au nord et faire face à la porte de sortie. Une petite séquence va alors se déclencher, à la suite de laquelle un combat débutera contre les 3 soeurs...

Boss : Les soeurs Magus
Pour vous en sortir dans ce combat, il vous faudra commencer par éliminer la plus grosse des trois. En effet, celle-ci a la capacité de ressusciter ses deux soeurs. Même si elle contre-attaquera, il est préférable d'utiliser les attaques physiques plutôt que la magie qui se reflétera constamment contre vous. Faites en sorte de soigner constamment votre équipe et vous devriez arriver à la vaincre. Il ne vous restera ensuite plus qu'à vous occuper des deux autres, ce qui ne devrait être qu'une simple formalité...

Suite à ce combat, il est préférable de retourner sauvegarder votre partie, après avoir débarrassé Tellah de son équipement. Ceci est dû au fait que le vieux mage va bientôt nous quitter. Poursuivez ensuite votre progression pour observer une cinématique, puis n'oubliez pas de ramasser la compétence bonus mémoire à la suite de celle-ci. Approchez ensuite de Kain, puis il se joindra à l'équipe avec Rosa suite à la séquence. N'oubliez pas d'optimiser leur équipement avant de poursuivre votre avancée, car un nouveau combat vous attend...

Boss : Barbariccia
D'entrée de jeu, assignez donc le bouclier et la barrière sur votre équipe, tout en envoyant le sort de lenteur sur cet ennemi. Utilisez la méditation de Yang, le saut de Kain (notamment lorsqu'elle se transforme en tornade), le coup d'épée de Cécil ou bien sa capacité de soin, puis laissez Cid en défense, car il s'avère être trop faible pour cette fois. Prenez garde aux attaques éclairs de ce boss qui sont redoutables...

Suite à votre victoire, vous vous retrouvez à Baron dans la chambre de Cécil. Vous aurez ensuite à vous rendre dans la ville d'Agart située au sud de la carte, pour y jeter le rocher magmatique dans le puits. Utilisez alors votre aéronef pour vous rendre dans le trou créé et rejoindre le château des nains, dans le monde du dessous.

Le monde du dessous

Niveau moyen conseillé : 37

Ce sera dans la dernière salle du château des nains que vous pourrez parler au roi, puis Cid quittera l'équipe pour s'occuper de l'aéronef. Un combat va ensuite avoir lieu dans la salle du cristal...

Boss : Calcabrinas
Il s'agit d'affronter six petites poupées qui, si vous ne les avez pas toutes détruites à temps, fusionneront en Calcabrina. Comme précédemment, assignez à votre équipe le bouclier et la barrière, puis attaquez les poupées de la plus forte manière possible. Si jamais elles fusionnent et forment le boss réel, ce qui risque fort de se produire, infligez-lui le sort de lenteur. Frappez alors avec Cécil, soignez avec Rosa, sautez avec Kain, puis ressuscitez avec Yang en lui faisant utiliser les queues de Phénix. Soyez prêts à employer la guérison ou les remèdes pour éviter les confusions, et préparez-vous à encaisser les lourdes attaques de l'ennemi.

Suite à ce combat, une cinématique s'enclenche et Golbez apparaîtra pour vous affronter...

Boss : Golbez
La première partie de ce combat contre Golbez demeurera ingagnable jusqu'à ce que Rydia arrive... Ressuscitez donc Rosa en premier lieu, puis soignez-la pour faire ensuite redonner vie au reste du groupe. Protégez-vous à l'aide du bouclier et de la barrière, tout en infligeant le sort de lenteur à l'ennemi, puis utilisez l'acuité de Cécil pour repérer son point faible du moment. En fonction, invoquez Rydia l'éon Shiva, Ifrit, ou Ramuh. Soignez avec Rosa, puis faites de même avec Kain et Yang, qui ne serviront surtout ici qu'à utiliser des objets. Le combat pourra être long et pénible, mais vous y arriverez avec un peu de patience et la technique citée plus haut.

Rydia va ensuite rejoindre officiellement votre équipe, puis lorsque vous en reprendrez le contrôle, vous obtiendrez la compétence bonus " Provoquer " grâce au roi. Revenez ensuite dans la pièce située avant la salle du trône pour emprunter les escaliers de droite et effectuer quelques achats (Notez que vous trouverez une hache des nains dans un coffre situé à l'étage). A l'étage du dessus, récupérez le contenu du coffre, pour monter une fois encore et trouver un vin de Bacchus dans une des nombreuses jarres. En montant d'un niveau supplémentaire, vous vous retrouverez à l'extérieur et pourrez empocher un éther, un poignet de force, un sablier d'argent, ainsi qu'un Elixir. Faites machine arrière, dans la pièce où se trouvait un coffre contenant une hache des nains, au rez-de-chaussée donc. Sortez ensuite par la porte au sud pour vous retrouver à l'extérieur, puis contournez les lieux par la gauche afin d'entrer dans l'autre tour. Montez les escaliers se trouvant au centre de la pièce, puis une fois encore, vous vous retrouverez au deuxième étage et récupérerez ainsi une super-potion, un éther, un élixir, ainsi qu'une ceinture noire (à assigner à Yang). Pour atteindre les coffres, il vous faudra pénétrer dans le mur et vous diriger en vous aidant de la carte du bas.

Rebroussez maintenant chemin pour revenir à l'armurerie, puis empruntez cette fois les escaliers situés le plus en haut à gauche de la carte. Dans cette pièce, fouillez les jarres pour trouver trois légumes Gysahl. Ces derniers vous permettent d'invoquer un chocobo si vous le désirez. Parlez au garde situé dans la dernière alcôve pour qu'il vous laisse franchir un passage secret vous menant tout droit au deuxième sous-sol. Après avoir récupéré les contenus des trois coffres (chacun vous donnera un Pavillon), continuez par les escaliers situés en bas à droite de la carte. Vous vous retrouverez au quartier général des nains. Si vous souhaitez refaire le plan d'énergie et de magie, allez utiliser la jarre qui se trouve juste derrière le garde, à gauche de la carte.
Sortez ensuite par la porte sud, puis vous vous retrouverez à l'extérieur. Il s'agit maintenant de prendre la direction de la tour de Babil, située au nord-ouest de la carte...

Tour de Babil

Niveau moyen conseillé : 39

Vous commencez au 13e sous-sol et aurez trois coffres à trouver sur cette carte qui, une fois explorée à 100 %, vous permettra d'empocher 5 vents antarctiques. Arrivé au 12e sous-sol, récupérez le béret vert situé dans le coffre sur la gauche, assignez-le à Yang, puis poursuivez votre exploration pour obtenir à nouveau trois vents antarctiques une fois la zone explorée. Trois portes vous seront proposées, et il vous faudra commencer par franchir la porte située la plus au sud, afin de récolter une épée de glace dans un coffre. Celui-ci sera piégé, mais vous ne devriez pas avoir de mal à vous débarrasser du monstre qui le gardait. Le scénario sera identique si vous pénétrez par la porte située la plus à droite, car vous obtiendrez une lance de glace après avoir éliminé un monstre. Ce sera en franchissant la porte restante que vous atteindrez le 11e sous-sol.

Ici, vous aurez trois coffres à ouvrir, puis un croc blanc à recevoir une fois les 100 % atteints. Sachant que les deux portes du bas vous mèneront toutes deux au 10e sous-sol, commencez par passer par celle de droite, puis vous pourrez récupérer un arc assassin ainsi qu'un vent antarctique supplémentaire. Revenez sur vos pas pour franchir cette fois la deuxième porte, puis vous vous retrouverez sur le côté gauche du 10e sous-sol. Après avoir exploré la carte à 100 % et récupéré du même coup cinq potions, vous vous rendrez compte que cinq portes s'offrent à vous (hormis les deux autres par lesquelles vous étiez rentré).

En franchissant la porte située en bas à gauche, vous pourrez trouver un point de sauvegarde, au niveau duquel il vous sera également possible de vous restaurer grâce à une tente ou un pavillon. Vous trouverez un bouclier de glace dans la salle située la plus en haut à droite, tandis que la plus à gauche des deux portes situées en bas à droite vous permettra d'accéder à une cotte de glace, tout ceci bien sûr en éliminant les ennemis qui piègent les coffres. La plus à droite des deux portes vous menant à une pièce vide, il s'agira de poursuivre par la porte située en haut à gauche de la carte. Voici alors au 9e sous-sol. Tout en explorant la carte, franchissez donc dans un premier temps la porte située tout à fait en haut à droite. Vous atteignez ainsi le 8e sous-sol, avec une unique porte à franchir sur votre gauche. Au 7e sous-sol, vous pourrez trouver un nouveau point de sauvegarde en passant la porte située à droite de la carte, tandis qu'il vous faudra poursuivre vers le sud et emprunter la porte située en bas à droite après avoir ouvert un coffre. Une fois au 6e sous-sol, suivez l'unique chemin vers le sud puis l'est, et une cinématique s'enclenchera...

Boss : Dr Lugae
Dans la première partie de ce combat, attaquez-le simplement en ignorant sa créature. Occupez-vous ensuite de cette dernière, qui s'autodétruira en emportant un membre de votre équipe avec lui dans la mort. Le docteur va ensuite se transformer et vous ne devrez en aucun cas l'attaquer physiquement, sous peine de lui donner des PV. A l'inverse, ne vous soignez pas, sous peine de perdre vos PV ! L'idée sera de lui administrer des super-potions, ou mieux : des élixirs. Avec deux élixirs reçus, ce boss sera vaincu en un rien de temps...

Suite à votre victoire, vous obtenez la clé du docteur et il vous faudra revenir sur vos pas, jusqu'au 9e sous-sol. Ici, franchissez maintenant la porte nord du milieu, puis utilisez la clé obtenue récemment. Suite à la cinématique, éliminez facilement vos ennemis, puis la séquence reprendra, durant laquelle Yang y laissera la vie. Il vous reste maintenant à quitter la tour par le chemin que vous aviez emprunté, en sachant que vous ne pourrez pas sortir d'ici grâce à la magie, comme vous auriez pu le faire habituellement. De retour au 13e sous-sol, vous poursuivrez droit devant vous pour quitter la tour, mais Golbez tentera de vous arrêter durant une nouvelle cinématique. Une fois celle-ci terminée, vous vous retrouvez dans l'aéronef et avez pour objectif de rentrer au château de Baron...

A votre arrivée, rendez-vous dans la cour sud-est pour trouver deux personnages qui iront fixer un crochet sur votre aéronef, de sorte à ce que vous puissiez rapatrier l'hovercraft laissé vers le Mont Hobs. Il vous faudra ensuite prendre la destination de la caverne d'Eblana, située au sud-ouest de la carte, non loin de la tour de Babil. Vous trouverez le château d'Eblana plus à l'est, mais celui-ci sera désert. Il vous sera possible de récupérer le contenu de quelques coffres, notamment en passant à travers les murs droit et gauche de la salle du trône, qui vous permettront d'atteindre des escaliers.
De retour à l'extérieur, pénétrez dans votre hovercraft pour vous rendre jusqu'à l'entrée de la caverne d'Eblana.

Caverne d'Eblana

Niveau moyen conseillé : 41

Dès votre entrée, franchissez un mur secret sur la droite pour atteindre un coffre qui contient un Shuriken, puis poursuivez encore plus à droite pour gagner un autre coffre. Revenez sur vos pas pour explorer ensuite la carte normalement, puis vous trouverez un dernier coffre en bas à droite de celle-ci. Dans la pièce suivante, vous vous retrouverez dans le refuge des habitants d'Eblana. Vous pourrez vous reposer à l'auberge et faire quelques emplettes pour booster votre équipe (achetez des armes de ninja à l'armurerie). Après avoir discuté avec les réfugiés situés dans la dernière pièce de gauche, faites route vers le tunnel, dont l'entrée est la 3ème en partant de la droite (sans compter la porte par laquelle vous êtes arrivé). Sur cette première carte, vous pourrez d'ores et déjà vous emparer de 3 trésors, parmi les 12 qui se trouvent dans la pièce. Après avoir parlé au mourant situé peu avant la sortie, franchissez le mur secret sud pour avancer jusqu'au troisième trésor. Revenez ensuite sur vos pas car vous ne pourrez pas atteindre la surface du dessus. Franchissez la porte nord, puis longez le mur de droite, ce qui vous fera revenir vers le sud. En passant cette porte, vous vous retrouverez dans le secteur précédent et pourrez continuer votre exploration des lieux. Vous pourrez ainsi dégoter les neuf autres coffres, en sachant que deux d'entre eux seront accessibles via un passage secret situé à droite des trois coffres du haut.

Sortez ensuite de ce secteur par la porte située en haut à droite, puis vous pourrez trouver un point de sauvegarde derrière la première porte située sur la droite de ce secteur. Autrement, continuez plus haut pour déclencher une séquence mettant en scène Rubicante et le prince, Edge. Suite à la séquence où ce dernier aura rejoint votre groupe, franchissez le passage secret de gauche pour trouver un coffre contenant un super éther, puis revenez plus bas au niveau du point de sauvegarde. Après avoir à nouveau sauvé votre partie, allez donc vous emparer de l'épée sanguine située dans le coffre de la salle secrète de droite. Bien sûr, il va vous falloir avant tout éliminer les monstres qui piégeaient les lieux. Une fois ceci effectué, vous pourrez rejoindre la porte nord du secteur précédent pour gagner à nouveau la tour de Babil...

Tour de Babil (2)

Niveau moyen conseillé : 48

Dans cette première zone, vous trouverez 2 coffres et obtiendrez 5 éclats de bombo lorsque vous l'aurez découvert à 100%. La porte de sortie se trouvera au sud. Une fois au 2ème sous-sol, récupérez le hachoir dans le coffre situé au sud (coffre piégé). 3 bras de bombo vous seront remis lorsque vous aurez découvert la carte à 100%. La première porte que vous croiserez au troisième sous-sol vous mènera au 4ème sous-sol, tandis que vous trouverez un coffre contenant un baiser de lilith en poursuivant un peu plus loin. Arrivé le quatrième sous-sol, récupérez un Ashura pour Edge (à assigner à la place d'un kunai) dans le coffre situé en bas à gauche, puis franchissez la sortie à gauche. Vous revoici alors au troisième sous-sol. En complétant la carte à 100 %, vous recevrez un croc rouge. La première des deux portes de droite vous permettra d'accéder à un point de sauvegarde, tandis que la deuxième vous mènera au quatrième sous-sol. En complétant totalement cette zone, vous recevrez trois maxi-potions. Vous n'avez qu'à avancer vers la porte pour gagner le cinquième sous-sol. À cet endroit, 10 000 gils vous attendent dans un coffre situé sur la gauche, tandis qu'en vous rendant au passage du milieu, vous rencontrerez le roi et la reine d'Eblana. Un combat va ensuite débuter, durant lequel il ne s'agira que de survivre en lançant de simples attaques, jusqu'à ce que la lutte se termine. Rubicante apparaîtra suite à la séquence, et vous soignera avant d'engager le combat...

Boss : Rubicante
Lorsque la cape de l'ennemi reste fermée, ne l'attaquez pas, mais profitez plutôt de ce moment pour soigner votre équipe et ressusciter d'éventuels personnages K.O. Dès que Rubicante ouvrent les bras, invoquez donc Shiva avec Rydia, lancez un shuriken ou, à défaut, attaquez simplement avec Edge, puis utilisez Soin, Barrière et Bouclier avec Rosa. Enfin, sautez avec Kain et donnez un simple coup d'épée avec Cécil. Sachez que la glace sera son point faible et qu'aussi bizarre que cela puisse paraître, lui envoyer des attaques de feu vous soignera ! Ses coups étant très dévastateurs, soyez prêt à encaisser le choc...

Suite au combat, une cinématique se déclenche et il vous faut rejoindre la salle du cristal.
Vous tomberez dans un piège qui vous fera chuter à un étage inférieur. Franchissez la porte au sud, puis une fois au 7ème sous-sol, continuez au nord. Au 8ème sous-sol, un coffre sera situé à droite (super potion) et la porte de sortie se

trouvera à gauche. Une nouvelle cinématique aura lieu. De retour dans un aéronef, mettez le cap sur le château des nains (vous remarquerez que l'aéronef ne peut pour l'instant pas voler au-dessus de la lave). De retour dans la salle du trône, le roi vous remettra le collier de son fils, qui n'est autre que la clé vous permettant d'accéder à la grotte scellée. Après l'avoir obtenu, quittez la salle du trône pour vous rendre dans la salle précédente et emprunter les escaliers de gauche. Une fois à l'auberge, descendez les escaliers de droite, puis ouvrez la porte aux barreaux bleus lorsque vous aurez effectué deux ou trois pas dans ce couloir. Vous aboutirez alors à l'infirmerie, et pourrez retrouver Cid sur un des lits... Suite à la séquence, vous obtiendrez non seulement la compétence bonus " examiner ", mais votre aéronef aura désormais la capacité de voler au-dessus de la lave.

A nouveau à l'extérieur du château, montez dans l'aéronef pour maintenant rejoindre la ville de Toméra, située plus au sud-ouest de votre position actuelle. Après avoir exploré la ville et récupéré quelques items dans la maison située en haut à gauche, allez donc effectuer quelques achats dans le magasin et l'armurerie pour optimiser votre équipement. La grotte scellée étant votre prochaine destination et se trouvant plus à l'ouest du village, il est fortement conseillé de vous promener un peu sur la carte du monde pour augmenter le niveau de votre équipe. En effet, un niveau avoisinant les 50 ou plus pour chacun de vos personnages ne sera pas un mal si vous souhaitez surmonter avec plus d'aisance les épreuves qui vous attendent...

La grotte scellée

Niveau moyen conseillé : 52

Après avoir atterri dans cet endroit étroit et encerclé par la montagne, franchissez l'entrée de la caverne et vous devrez utiliser le collier de Luca dans votre inventaire, afin d'ouvrir la porte scellée. Suite à la découverte de la partie supérieure de la carte, descendez à la corde qui vous mènera plus bas, puis dirigez-vous vers la porte au sud-est, qui n'est autre qu'une porte piégée. Après avoir vaincu ce monstre, vous pourrez franchir cette porte et trouver un éther et un Kotetsu pour Edge derrière celle-ci. Un coffre se trouvera à gauche lorsque vous ressortirez de cette petite pièce, tandis qu'il vous faudra monter à la corde au nord-ouest pour poursuivre par la porte située plus haut. Trois tambours de Gaïa vous seront remis lorsque vous complèterez la carte, puis vous pourrez rejoindre le secteur suivant après avoir à nouveau vaincu l'ennemi piégeant la porte.

Dans le secteur suivant, deux coffres vous attendent, en sachant que derrière les deux portes piégées du haut, vous ne trouverez rien du tout. Combattez-les donc juste pour acquérir de l'argent et de l'expérience si vous le désirez. Autrement, ce sera par le sud-est que vous pourrez poursuivre votre avancée. Arrivé au deuxième sous-sol, vous pourrez trouver deux coffres sur le côté droit de la carte, puis découvrirez une multitude de portes, piégées bien entendu (les première et quatrième en partant de la droite ne mènent à rien, les deuxième, troisième et sixième mènent à des coffres, tandis que la 5ème mène à un point de sauvegarde). Vous obtiendrez 3 crocs rouges si la carte est découverte à 100%, puis la sortie vers le secteur suivant sera située en bas à gauche.

Pour la prochaine pièce, vous ne trouverez qu'un coffre et la sortie en bas à gauche. Dans la pièce suivante, deux coffres se trouveront à droite, mais vous n'aurez rien derrière la porte située en haut à gauche. Poursuivez alors au sud. Arrivé au 3ème sous-sol, un coffre se trouvera entièrement à droite, tandis qu'une porte piégée vous attend plus au sud (elle ne mène à rien). Trois crocs bleus vous seront offerts si la carte est découverte à 100%. Une corde au nord vous mènera plus bas, vers une porte menant elle-même à la sortie. Cette sortie se trouve au niveau de la porte piégée de gauche, tandis qu'une porte piégée à droite garde deux coffres (super éther, maxi-potion). Deux crocs bleus seront votre récompense si la zone a été explorée à 100%. La pièce suivante mènera à un point de sauvegarde, tandis qu'en continuant au sud vous atteindrez une pièce à contourner par la droite ou la gauche pour revenir enfin au centre (les 100% donnent trois crocs blancs). Empruntez maintenant les escaliers au centre de la pièce. Allez au nord dans la salle suivante, puis vous obtiendrez un méga-élixir pour les 100% de découverte. Il restera à combattre la porte piégée derrière laquelle se trouve la salle du cristal.
Vous obtiendrez alors le cristal des ténèbres puis devrez revenir dans la pièce précédente, afin de vous diriger au sud...

Boss : Mur possédé
Comme d'habitude et impérativement ici, infligez-lui Lenteur dès le début. Assignez Furie sur vos attaquants, puis assénez vos plus puissantes attaques. Si toutefois le mur reste en vie et qu'il vous touche à la fin de son parcours,

sachez qu'il vous tuera en un coup... Ressuscitez donc sans cesse vos équipiers K.O. avec vos queues de phénix puis continuez à frapper ce mur avec les autres.

Suite à cette bataille, vous aurez à rebrousser chemin manuellement et à ôter l'équipement de Kain avant de rejoindre la dernière pièce de sortie, car Golbez va reprendre possession de son esprit. Il s'agit maintenant de gagner le Palais des nains une fois encore, pour parler au roi Giotto dans la salle du trône. Après la séquence, quittez le château pour rejoindre l'extérieur et utiliser l'aéronef. Avec celui-ci, rendez-vous au nord-est de la carte pour trouver un petit volcan au-dessus duquel vous placer. Appuyez ensuite sur le bouton qui vous permet de vous poser habituellement, puis vous vous verrez propulsé à la surface, juste à côté de la ville d'Agart. Votre destination étant Mysidia, mettez le cap plus à l'est...

Sur la lune

Niveau moyen conseillé : 60

L'Ancien va vous apprendre qu'en utilisant la baleine lunaire et en approchant du cristal se trouvant à l'intérieur, vous pourrez atteindre la lune. Notez qu'un bon niveau 60 sera nécessaire pour chacun de vos personnages si vous souhaitez survivre un tant soit peu sur la lune, et que le fait d'avoir effectué quelques quêtes annexes vous sera d'une grande aide (obtenir par exemple les sorts Léviathan et Odin, l'épée excalibur...). En sortant de Mysidia, pénétrez-donc dans cet engin, puis allez toucher le cristal situé à l'avant de l'appareil. Vous allez vous poser sous peu sur le sol lunaire... Déplacez-vous au centre de la carte, légèrement sur la gauche, vers un palais de cristal. Vous trouverez l'entrée d'une caverne plus bas, et une à gauche de celui-ci. Posez-vous à gauche du palais, au sommet du plateau, pour descendre ensuite les escaliers et vous retrouver plus bas, afin d'entrer dans la caverne de gauche.

La première zone donnera 3 sifflets après avoir été explorée à 100%. Un coffre piégé sur la droite contiendra une pomme d'or et vous pourrez dégoter deux autres coffres plus haut à droite (non piégés, contenant un rideau lunaire et une poudre d'étoiles). La sortie quant à elle se trouvera en haut à gauche. Une fois à l'extérieur, filez à l'est et suivez l'unique chemin qui vous mènera à une nouvelle grotte. Traversez-la jusqu'à atteindre la sortie au sud sans vous soucier d'éventuels coffres, puisqu'elle sera vide. Trois sifflets vous seront une fois de plus remis pour avoir exploré cette petite zone dans sa totalité. De nouveau à l'extérieur, dirigez-vous vers la gauche pour trouver une nouvelle entrée de caverne, vous menant en réalité au palais de cristal. Dans le palais, vous pourrez restaurer vos PV et PM de part et d'autre de la pièce, tandis qu'en avançant au centre, une séquence se déclenchera. Avec Fusoya à vos côtés, vous disposez d'un puissant mage utilisant les deux types de magie, comme c'était le cas pour Tellah. Avant de quitter la lune, allez donc vous occuper de récupérer l'invocation Bahamut si le coeur vous en dit (c.f. Quêtes annexes), puis reprenez la direction de la Terre.

Le géant de Babil

Niveau moyen conseillé : 65

Une fois à l'intérieur du géant, avancez vers le téléporteur droit devant vous pour atteindre le cou, puis faites de même pour rejoindre le corps. 5 coffres se trouveront sur votre route en contournant le secteur, puis 5 remèdes seront à gagner en dévoilant la carte à 100%. La porte menant à l'estomac se trouvera au nord. Ici, vous trouverez la prochaine porte en haut à gauche en prenant la deuxième route verticale rencontrée, tandis que des coffres vous attendent au bout des première et troisième routes (contenant une pomme d'argent et une goutte de soma). Sachez qu'un super éther est offert pour une zone à 100% découverte. Dans la pièce suivante, un coffre (élixir) sera situé au premier croisement, tandis qu'un point de sauvegarde sera situé sur la gauche après avoir continué le secteur au nord. Vous pourrez acheter quelques items auprès du lapin avant de poursuivre au nord. Vous allez à nouveau croiser la route des seigneurs élémentaires...

Boss : Les seigneurs élémentaires
Vous ferez tout d'abord face à Scarmiglione, Cagnazzo, Barbariccia et Rubicante. Ces derniers seront bien évidemment dopés depuis votre dernière rencontre, mais vous pourrez les vaincre de la même manière que vous l'aviez fait plus tôt

dans le jeu.
Un conseil valable contre tous ces ennemis : ayez le reflexe d'utiliser Barrière et Bouclier sur votre équipe, puis Lenteur sur les boss. Si vous avez assez de temps, le sort Célérité devrait vous faciliter la tâche. Enfin, n'oubliez pas d'utiliser également les invocations les plus puissantes de Rydia, telles que Léviathan ou Bahamut.

Suite au combat, avancez vers le prochain secteur pour affronter l'Unité Centrale...

Boss : UC
Il vous faut à tout prix détruire la boule de gauche, qui vous punira si vous n'êtes pas assez rapide. Débrouillez-vous pour que Rydia invoque Léviathan, infligez Lenteur sur cette boule avec rosa, lancez des shuriken avec Edge, puis attaquez avec Cécil. Passé cette étape, il restera ensuite à vous occuper de la grosse boule au centre avant qu'elle ne ressuscite la gauche, puis détruire la dernière ne sera plus qu'un jeu d'enfant.

Suite à votre victoire, vous vous retrouverez dans la peau du petit Théodore, dans le passé. Sortez de la maison pour rejoindre votre père situé face au lac, plus en haut à droite du village. Après lui avoir parlé, retournez donc chez vous, et avancez vers votre mère inconsciente au sol. Suivez le reste de la cinématique, pour ensuite revenir au présent et continuer d'observer les évènements. Après un certain temps, vous reprendrez le contrôle de Cécil et devez prendre la direction de la lune en allant observer le cristal du vaisseau. Suite à la nouvelle séquence, allez donc récupérer des forces en vous reposant dans la baleine lunaire, puis sauvegardez après avoir quitté le vaisseau.

Retour sur la lune

Niveau moyen conseillé : 70

Vous aurez à rejoindre la salle dans laquelle vous aviez rencontré Fusoya, dans le palais de cristal. Il vous faudra donc traverser à nouveau les différentes cavernes qui vous y conduiront. Une fois dans cette fameuse pièce, rendez-vous dans celle de derrière, où sont gardés les 8 cristaux. C'est au centre de la pièce qu'il faudra vous déplacer, pour vous retrouver sur un téléporteur. Vous voici maintenant au premier sous-sol du souterrain lunaire. La porte menant à la pièce suivante sera située au sud. En vous rendant dans cette direction et avant de la franchir, passez donc à travers un passage secret à l'est, menant à un secteur plus haut en forme de croissant. Vous trouverez un coffre contenant une tenue noire (pour Edge) au bout du parcours. Attention car ce coffre est piégé. Revenez dans l'autre sens pour franchir à nouveau le mur secret et trouver un autre passage secret à la même hauteur, mais cette fois sur le mur ouest. Vous atteindrez un téléporteur bleu vous menant à des escaliers à descendre. Vous voici alors dans un secteur du 2ème sous-sol. En remontant au nord, vous trouvez un coffre contenant un bâton de sage (pour Rosa). Attention car ce coffre sera également piégé. Prenez le téléporteur de gauche pour ensuite traverser la porte vous menant au secteur suivant, au sud. Arrivé au 3ème sous-sol, allez vous placer face au socle et son épée situés plus au nord afin d'engager un combat. Excalibur étant une épée de lumière, sachez qu'elle sera inefficace contre le boss qui va suivre. A vous donc d'équiper momentanément Cécil d'une autre épée, mais sachez que vous pourrez toutefois vaincre le dragon sans effectuer ce changement.

Boss : Dragon blanc
Sachez que vos coups avec l'épée Excalibur de Cécil guériront ce boss au lieu de le blesser. Utilisez donc Cécil pour couvrir ou soigner, à moins de l'avoir équipé au préalable d'une épée qui n'est pas de lumière. Rosa devra elle aussi soigner et envoyer le sort Leurre sur Rydia. Cette dernière pourra alors infliger le sort Fission sur ce dragon, ce qui lui infligera les plus lourds dégâts. Pour les deux autres, lancez des shuriken avec Edge et sautez avec Kain.

Suite à votre victoire, l'épée Murasame vous sera remise (pour Edge), puis vous aurez à revenir au 1er sous-sol. Utilisez Téléportation si vous le désirez, car cela vous renverra à l'extérieur, où vous pourrez en profiter pour sauvegarder, après avoir récupéré des forces à droite et à gauche de la première pièce du palais de cristal. De retour au 1er sous-sol du souterrain lunaire, traversez cette fois la porte centrale au sud, puis vous obtiendrez au passage 10 super potions pour avoir exploré la carte à 100%. Une fois au deuxième sous-sol, dirigez-vous vers l'est pour trouver un mur secret. Remontez donc pour bientôt atteindre un coffre dans la zone noire et récupérer un fouet de feu pour Rydia. Revenez ensuite à droite et cette fois au nord, toujours dans la zone noire, pour rejoindre le coin supérieur droit de l'écran. Un mur secret sera présent à gauche, puis en continuant cette petite zone, vous en trouverez encore un autre

qui mène à secteur offrant le pavois du dragon dans un coffre.

Prenez la porte située à cet endroit, puis 5 éthers vous seront octroyés pour avoir découvert la zone à 100%. Au 3ème sous-sol, sachez que la porte de sortie se trouvera au sud, mais allez d'abord plus au sud, afin de franchir un faux mur à l'est, menant à un coffre qui contient le casque du dragon. Un passage se trouvera à droite, puis il vous faudra rejoindre la zone noire du bas pour trouver deux coffres sur la gauche, contenant l'armure du dragon et les gants du dragon. Revenez ensuite à la porte que vous aviez vue plus au nord, franchissez-la. Arrivé au 4ème sous-sol, allez à droite, puis plus loin après les escaliers pour trouver les Flèches d'Artémis dans un coffre. Revenez sur vos pas pour descendre les marches, puis dirigez-vous à gauche pour franchir la porte. Vous voici alors dans une petite salle avec un coffre contenant un élixir. De retour dans la salle précédente, descendez la dernière série d'escaliers, au bout à droite. Allez franchir la porte pour atteindre une pièce contenant deux coffres. Celui de droite donnera un croc blanc et celui de gauche une maxi potion. Prenez ensuite la porte pour rejoindre la zone de gauche de la grande pièce précédente. Vous trouverez un coffre piégé contenant un sceptre astral. Vous obtiendrez 3 super éthers en dévoilant totalement la carte.

Continuez par la porte la plus au sud, pour vous retrouver au 5ème sous-sol. Descendez les escaliers et un coffre contenant un pavois de cristal vous attendra à gauche au bout du chemin. Attention, car il est piégé par deux dragons bleus. Revenez sur vos pas pour franchir la porte située juste avant ce coffre, puis allez entièrement au nord dans cette salle, afin de franchir un passage sur la droite. Récupérez la chevalière dans le coffre qui sera situé dans cette petite zone, puis traversez un nouveau mur sur la droite. Dans le secteur de droite, commencez par franchir la porte située la plus au sud. Filez à droite pour trouver une cotte de cristal dans un coffre piégé, puis revenez sur vos pas pour revenir dans la pièce précédente afin de franchir cette fois la porte située au nord. En vous dirigeant à droite, vous trouverez un coffre contenant les gants de cristal, mais celui-ci sera piégé par un dragon rouge très coriace (utilisez Furie sur ce dernier, puis Leurre sur vos équipiers, puis une fois ceci fait, vous n'aurez plus de problème pour le vaincre).

La prochaine porte à franchir se trouvera à gauche, et vous pourrez récupérer une robe blanche dans le coffre situé dans cette nouvelle zone. Après avoir passé la porte au centre de la carte, dirigiez-vous sur la gauche pour aller trouver un casque de cristal dans un coffre piégé, puis franchissez enfin la porte au sud pour atteindre le 6ème sous-sol. Vous trouverez un Fuma Shuriken dans les coffres situés de part et d'autre de la pièce, tandis qu'il vous faudra descendre l'escalier de gauche pour aller récupérer un pavillon dans un coffre. Revenez vers les escaliers sans les remonter, puis avancez le long d'un pont invisible, au niveau du bout de la plate-forme de gauche. Vous vous retrouverez alors sur le côté gauche du 6ème sous-sol, et il vous faudra franchir le passage à l'extrémité du croissant, pour vous retrouver dans une zone noire. Franchissez la porte indiquée simplement par une flèche pour rejoindre le bas de la carte, puis récupérez une pomme d'or dans le coffre de gauche, avant de rejoindre le téléporteur bleu entièrement sur la droite. Il vous fera apparaître sur la gauche du niveau, et vous aurez à remonter les escaliers pour emprunter un autre de ces téléporteurs. De retour au 5ème sous-sol, faites de même en récupérant au passage la chevalière dans le coffre piégé situé à mi-parcours.

Enfin ! Le téléporteur vous mène à... un point de sauvegarde !!! C'est sûrement avec les yeux remplis de larmes que vous vous empresserez d'aller récupérer entièrement vos forces dans ce petit anneau bleu, avant de continuer votre route par la porte sud et affronter Bahamut Obscur après vous être approché du piédestal de droite et l'avoir observé.

Boss : Bahamut Obscur
Contre ce monstre, il sera fortement déconseillé d'utiliser quelque magie que ce soit (même Lenteur), sous peine de subir de lourdes conséquences. Il vous faudra donc privilégier les attaques physiques. Avant d'attaquer, assignez dans un premier temps Bouclier et Barrière à votre équipe, puis tâchez d'envoyer Leurre sur chacun de vos attaquants avec Rosa, tandis que ces derniers restent en défense ou soignent les dégâts infligés par la Fission du Bahamut. Lorsque tout le monde est " leurré " (avec éventuellement en plus le sort Célérité), vous pourrez attaquer sans craindre d'être touché par une contre-attaque. Le reste ne sera ensuite qu'une question de temps, car vous aurez à continuer à attaquer avec Cécil, Kain, Edge et Rydia (Faites attention à ce que Leurre soit toujours présent avant d'attaquer) et à soigner avec Rosa.

Une fois le boss éliminé, vous obtenez l'épée la plus puissante du jeu : Ragnarok. Après l'avoir équipée sur Cécil, revenez sauvegarder, puis quelques pièces en arrière, à l'endroit où vous aviez trouvé deux Fuma Shuriken de chaque côté de la pièce, avec les deux escaliers au centre. Franchissez cette fois la porte sud, puis vous trouverez une cotte de minerve dans le coffre situé au nord du secteur suivant. Descendez ensuite les escaliers de droite pour gagner le 7ème

sous-sol. La première série de marches que vous croiserez après vous être dirigé au sud mènera à un point de sauvegarde, tandis que la deuxième vous fera aboutir face à un nouveau piédestal...

Boss : Oeil Pestilentiel
Ce combat n'est qu'une question de temps. Le boss vous inflige un compte à rebours à la fin duquel votre équipe mourra. Etant donné le niveau que vous devriez avoir à cet instant du jeu, vous pourrez le vaincre en attaquant simplement avec chacun de vos personnages et les PV du boss atteindront zéro avant la fin du décompte (même si le sort Célérité qu'il vous lance a pour but d'accélérer les choses en sa faveur).

Suite à votre victoire, vous obtenez la Lance Sacrée à équiper sur Kain. Quittez les lieux, allez sauvegarder dans la pièce de gauche, puis empruntez ensuite la troisième série d'escaliers située entièrement à droite. Avancez vers les deux coffres pour bientôt faire face à Lunosaure.

Boss : Lunosaure
Il sera vulnérable à l'épée de Cécil et au Bahamut de Rydia. Sautez avec Kain, attaquez avec Edge et soignez avec Rosa. Préparez-vous à ce qu'il vous transforme en cochon ou en crapaud, en vous infligeant également cécité et confusion. Si vous arrivez à remettre les choses en ordre rapidement tout en continuant à lui infliger des dégâts, la victoire sera à vous.

Assignez-donc les deux rubans récoltés dans les coffres à Rydia et Rosa, revenez sauvegarder, puis allez au nord de la pièce principale pour trouver une nouvelle série de marches menant au 8ème sous-sol. Allez à droite et descendez les escaliers. Prenez à gauche, puis récupérez un Fuma Shuriken dans un coffre avant de descendre à nouveau des escaliers. Une fois en bas, filez à droite, puis au sud pour trouver un nouveau piédestal, synonyme de boss...

Boss : Ogopogo
Vous aurez à effectuer un combat des plus classiques : Soignez avec Rosa, invoquez Bahamut avec Rydia, attaquez avec les trois autres, puis votre différence de niveau devrait vous offrir la victoire après quelques tours (comptez tout de même le temps d'invoquer deux Bahamut en plus des attaques simples pour en venir à bout).

Assignez Masamune à Edge, puis revenez sur la gauche pour emprunter les escaliers au centre de la carte. Au 9ème sous-sol, vous trouverez un coffre contenant un élixir sur la droite, puis un autre en poursuivant votre route, contenant un sablier d'or. Les escaliers menant au 10ème sous-sol seront situés en bas à droite de cette carte. Continuez d'avancer en récupérant un Fuma Shuriken et un élixir, poursuivez à travers le 11ème sous-sol (vide), puis vous atteindrez le 12ème et dernier sous-sol. Montez les escaliers centraux pour déclencher une séquence durant laquelle Golbez et Fusoya joindront leurs forces contre Zémus. Puis il s'ensuivra le combat final...

Boss : Zéromus
Utilisez tout d'abord le cristal de Fusoya avec Cécil pour commencer réellement le combat. Ne perdez pas votre temps à employer Barrière et Bouclier contre lui, étant donné que son Trou Noir annule tout effet de magie. Tentez tout de même d'envoyer Lenteur avec Rosa, ce qui pourrait le ralentir pendant le tour en cours. Envoyez tous vos Fuma Shuriken avec Edge, puis Excalibur et d'autres armes qui vous ont servi durant l'aventure, attaquez avec le coup d'épée de Cécil, sautez avec Kain, puis invoquez Bahamut avec Rydia. Vous aurez en majeure partie à vous méfiez de l'attaque Big Bang de Zéromus. Aussi, soyez prêt à vous protéger lorsque ce dernier se met à trembler, signe qu'il ne va pas tarder à lancer ce sort dévastateur. Soignez-vous au mieux après ceci, puis continuez de lui envoyer vos plus puissantes attaques. Lorsqu'il commencera à envoyer Météores, vous saurez qu'il ne tardera pas à plier, mais il n'en sera toutefois que plus dangereux. Comme précédemment, soyez prêt à encaisser le choc, au risque de voir votre équipe décimée en un coup si vos HP sont trop bas à cet instant. Suite à votre victoire, vous aurez donc bouclé ce Final Fantasy IV DS !

Quêtes Annexes

Obtenir l'invocation Sylphides

Niveau moyen conseillé : 42

Vous trouverez la caverne des Sylphides au nord-ouest de la carte du monde du dessus. Dès lors que vous pénètrerez à l'intérieur, utilisez le sort Lévitation de Rosa pour permettre à votre équipe de flotter au-dessus des marécages, qui pourraient à défaut vous blesser durant votre avancée. Dans la première pièce, vous trouverez deux coffres à droite et un autre sera caché plus a droite mais inaccessible pour le moment. Empruntez donc la sortie au bas de la carte après avoir exploré le reste à gauche. Arrivé au deuxième sous-sol, empruntez la porte nord qui mène au 3e sous-sol, même si vous n'avez pas encore découvert toute la carte. Ici, allez donc ouvrir les 3 coffres au nord, puis revenez juste avant la porte d'entrée pour franchir le mur secret de droite. Dirigez-vous au nord, puis à l'est et passez cette porte. Vous vous retrouvez ainsi au 2e sous-sol, mais cette fois en haut à droite de la pièce. Filez à droite pour continuer au sud en ouvrant les coffres, puis vous tomberez dans un trou. A cet endroit, continuez au nord jusqu'à ce qui pourrait sembler être une impasse, mais il n'en sera rien, car sur la gauche se trouve un passage secret menant à la salle aux coffres vides croisée précédemment, avec un cercle rouge au centre sur lequel vous placer.

Vous apparaissez ainsi dans une salle avec 6 coffres et un combat sera à livrer à chaque ouverture du coffre. Vous récupèrerez en tout des crocs rouge, blanc et bleu, des flèches de gorgone, l'épée Vengeresse, puis une Pleine Lune. En sortant à droite après ces combats, vous pourrez sauvegarder étant donné que vous vous retrouverez à l'extérieur de la caverne. Une fois ceci effectué, revenez ensuite dans la grotte par cette même porte, puis dirigez-vous vers le bas (étant donné que vous êtes revenu à votre point de départ). Plutôt que d'aller franchir la porte du haut comme précédemment, prenez la direction sud pour trouver une autre porte à traverser. Vous trouverez alors un point de sauvegarde sur votre droite, tandis qu'en vous dirigeant en haut, vous pourrez traverser un mur secret également sur votre droite, vous permettant d'acquérir l'arc elfique dans le coffre du haut. En revenant au point de sauvegarde, filez à gauche pour trouver une nouvelle porte au sud, mais allez ouvrir les deux coffres au nord-ouest avant de revenir la franchir.

De retour au 2ème sous-sol, mettez le cap au nord et empruntez la première porte sur votre droite. Vous vous retrouverez ainsi dans la pièce précédente, où vous pourrez vous emparer des contenus de 5 coffres, tout en terminant l'exploration de cette zone. Revenez maintenant au 2ème sous-sol, puis dirigez-vous vers la porte la plus au nord. Avant de la franchir, passez le mur secret de droite pour atteindre une petite salle où se trouve un coffre piégé qui contient l'épée Mutisma. Revenez en arrière pour franchir la porte et vous retrouver ainsi au 3ème sous-sol. En haut de la carte se trouvera un coffre contenant un élixir. Après l'avoir récupéré, continuez en bas à droite. Vous atteindrez enfin une cabane dans laquelle vous pourrez obtenir, grâce aux coffres de droite, un bâton d'aura et le sabre Kiku-ichimonji, pour Edge. Déplacez-vous maintenant sur la gauche de la pièce pour trouver Yang inconscient, puis montez ensuite les deux séries d'escaliers pour vous retrouver à l'extérieur.

Vous aurez ensuite à revenir dans le monde du dessus et à vous rendre au château de Fabul, pour trouver la femme de Yang dans la tour ouest (passez par le toit, puis montez tout en haut de la tour). Là, elle vous remettra une poêle afin que vous lui tapiez avec sur la tête. Il faudra pour cela revenir dans la caverne des Sylphides et parcourir à nouveau le chemin menant à la cabane... Une fois devant Yang, sélectionnez la poêle pour le frapper et le réveiller. Rydia va alors recevoir le sort Sylphide, puis il vous restera à monter dans la pièce du haut pour quitter définitivement la caverne. Revenez ensuite à Fabul pour rapporter la poêle à la femme de Yang et elle vous remettra un couteau (à lancer une fois avec Yang pour infliger de lourds dégâts, mais attendez donc le bon moment).

Obtenir les invocations Asura et Léviathan

Niveau moyen conseillé : 42

Il s'agit de vous rendre dans la grotte des éons, située au sud et légèrement à l'ouest du monde du dessous, sur une petite île. Utilisez Lévitation de Rosa à chaque zone, comme vous l'aviez fait dans la caverne des Sylphides. Au 1er sous-sol, un coffre sera situé en bas à droite, puis un autre tout en haut de ce même côté. Un faux mur est à traverser sur la gauche, et celui-ci vous mènera à un coffre contenant un éther. La porte de sortie de cette première zone sera située sur la gauche.
Au 2ème sous-sol, emparez-vous simplement des contenus d'un coffre au nord, d'un à l'est, en sachant que la porte à franchir se trouvera plus haut à l'est. Vous voici au 3ème sous-sol. Trois coffres sont à ouvrir au sud-ouest (vous

obtiendrez notamment une hache toxique et un kiku-ichimonji), un 4ème coffre se trouvera plus à l'est, un 5ème vous attend également à l'est, puis vous pourrez en ouvrir un dernier au nord. Empruntez ensuite le téléporteur bleu situé au centre d'une des deux zones qui se trouvent entre ces deux derniers coffres.

Vous voici arrivé au royaume des éons. Cinq coffres sont à dégoter en tout dans cette zone, contenant un bestiaire, un éther, 5000 gils, 6000 gils et une queue de rat. Attention : ce dernier objet est primordial dans l'obtention de l'épée Excalibur un peu plus tard dans l'aventure. Aussi, n'oubliez pas de vous en emparer si vous souhaitez acquérir l'une des armes les plus puissantes du jeu. Après avoir ouvert les coffres, utilisez le téléporteur à proximité du coffre de la queue de rat, pour vous retrouver dans la zone suivante. Outre le fait d'aller à l'auberge et d'acheter d'éventuelles nouvelles armes, rendez-vous dans la maison située en haut à gauche pour parler à Pochad et à son père, puis vous pourrez également sauvegarder au niveau de l'anneau bleu qui s'y trouve. Votre prochaine destination sera la bibliothèque des éons, située du même côté, mais plus au sud. Descendez tout en bas du bâtiment pour parler à la reine Asura et engager un combat contre elle...

Boss : Asura
Pour la vaincre, rien de plus simple : envoyez-lui le sort Miroir de Rosa, puis assignez le sort Leurre sur chaque personnage de votre équipe. Vous serez alors tranquille pour plier le combat sans problèmes. N'oubliez pas que si vous n'attaquez pas Asura, elle n'enverra pas de contre-attaque de son côté, mais ne fera que se soigner.

Vous apprendrez l'invocation Asura suite à votre victoire. Pensez à retourner vous soigner et sauvegarder avant d'affronter le roi...

Boss : Leviathan
Bien que le combat s'avèrera être plus corsé, vous devriez être en mesure de le vaincre en employant la méthode qui va suivre. Dès le départ, infligez-lui Lenteur, puis envoyez Célérité sur chaque personnage de votre équipe. Utilisez alors l'attaque simple de Cécil, le Raijin de Edge, invoquez Ramuh avec Rydia et soignez le groupe avec Rosa.

Suite au combat, Rydia apprendra alors la puissante invocation Léviathan.

Plus au sud de la première zone du royaume des éons, vous verrez un losange sur lequel il faudra vous placer pour récupérer quelques objets supplémentaires et non négligeables. En effet, quatre coffres contenant des flèches de Yoïchi, un arc de Yoïchi, un élixir et un super éther vous attendent. Quittez ensuite les lieux par le cube téléporteur bleu pour vous retrouver directement à l'extérieur de la grotte des éons.

Obtenir Excalibur

Niveau moyen conseillé : 42

Vous devez tout d'abord avoir obtenu la queue de rat dans la grotte des éons (voir la quête du dessus). Une fois en possession de celle-ci, allez récupérer votre ancien vaisseau qui devrait se trouver au sud-ouest, vers Eblana, puis remontez votre hovercraft avec le crochet (il devrait se trouver plus à gauche). Amenez ensuite le tout à Mithril, petite bourgade située à l'est de la carte, sur un archipel au sud de Fabul. Laissez l'Entreprise ici et utilisez l'hovercraft pour vous rendre dans la grotte d'Adamantine, un peu plus bas à droite. Vous allez alors rencontrer en haut des marches un petit personnage qui collectionne les queues d'animaux. Remettez-lui donc votre queue de rat pour qu'il vous l'échange ensuite contre de l'adamantine. Sortez de la grotte puis allez récupérer le Falcon vers Eblana. Rendez-vous ensuite dans le monde d'en dessous, pour vous rendre dans le coin sud-est. Vous y trouverez la forge de Kokkol. Montez au premier étage et parlez à l'homme alité. Sélectionnez l'adamantine dans le menu, puis il descendra vous forger la célèbre épée Excalibur. Selon votre avancée dans le jeu, vous pourrez acquérir l'arme directement ou bien il vous faudra attendre quelques heures et revenir voir le forgeron après avoir progressé dans l'aventure.

Obtenir l'invocation Odin

Niveau moyen conseillé : 60

Rendez-vous au château de Baron, puis sur l'aile est en empruntant les escaliers de droite après être entré au rez-de-chaussée. Une fois à l'extérieur, vous vous trouverez dans la cour sud-est. Montez alors vers la tour située tout à fait au nord. Il s'agit de la Tour est du château. Prenez les escaliers de gauche lorsque vous vous trouverez à l'intérieur de celle-ci, puis filez à droite une fois au premier sous-sol. Les escaliers suivants vous mèneront au deuxième sous-sol, où vous pourrez rencontrer le fantôme du roi sur la droite de cette zone.
..

Boss : Odin
Lancez Lenteur sur Odin et Célérité sur vos personnages. Profitez de la capacité de vol d'Edge pour obtenir compétence Obscurité (essayez jusqu'à l'obtenir), puis envoyez ensuite des shuriken. Attaquez simplement avec Cécil et invoquez Léviathan ou Dragon (à défaut) avec Rydia. Quand Odin lèvera le bras, sachez que ce sera pour bientôt vous porter une attaque fatale... attention.

Suite à votre victoire, Rydia peut maintenant invoquer Odin en combat.

Obtenir l'invocation Bahamut - Antre de l'aïeul

Niveau moyen conseillé : 65

Il s'agit de vous rendre sur la lune, dans une caverne dont l'entrée est située au centre de la montagne en forme de cercle, à l'est de la carte (posez-vous sur ce même cercle de pierre, puis descendez les escaliers pour pénétrer dans la grotte au centre). Au premier sous-sol, prenez au sud, puis à gauche, pour trouver un coffre contenant gants de Genji (pour Cécil ou Edge). Vous pourrez traverser un passage secret sur la droite, dans la continuité de la crête supérieure, qui vous mènera à un coffre. Le bouclier de Genji vous y attend. La sortie se trouvera au sud et vous recevrez une pomme d'or si la carte a été explorée à 100%. Arrivé au 2ème sous-sol, un coffre sera situé sur la gauche et vous en trouverez un second à droite (contenant une armure de Genji et un casque de Genji). La route du milieu vous mènera à la prochaine porte, en sachant qu'une nouvelle pomme d'or vous sera remise si la carte a été à 100% dévoilée. Attention aux monstres coriaces en approchant de cette porte... Le 3ème sous-sol ne contiendra pas de coffre. Il vous faudra juste suivre l'unique chemin pour bientôt monter des escaliers et faire face à Bahamut...

Boss : Bahamut
Infligez-lui Lenteur d'entrée et envoyez Célérité sur vos attaquants, grâce à Rosa et Fusoya. Préparez vos sorts les plus dévastateurs avec Rydia et lancez des shurikens avec Edge. Attaquez simplement avec Cécil. Sachez qu'à la fin du compte à rebours, toute votre équipe sera décimée. Il vous faut donc vaincre avant le zéro fatal...

Suite à votre victoire, Rydia peut désormais invoquer Bahamut en combat.

Final Fantasy Tactics A2 : Grimoire of the Rift

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CAPACITÉ LIBRA

Pour obtenir cette capacité de clan dès le début du jeu, placez la cartouche du premier Final Fantasy Tactics Advance dans le port GBA de votre DS, puis lancez une nouvelle partie ou chargez une partie existante sur Final Fantasy Tactics A2.

ASTUCES

En début de partie, trois questions relatives aux vacances sont posées au joueur. En fonction de vos réponses, vous obtiendrez le bonus de point suivant pour votre clan :

PA +1

Donnez les réponses B, C, C

Évasion +1

Donnez les réponses B, A, A

EXP +1

Donnez les réponses B, C, B

Gil +1

Donnez les réponses B, A, C

Chance +1

Donnez les réponses B, A, B

Vigueur +1

Donnez les réponses B, B, B

Agilité +1

Donnez les réponses B, C, A

Clan +1

Donnez les réponses B, B, C

Smash +1

Donnez les réponses B, B, A

TOUS LES ESPERS

Voici la liste des quêtes à terminer pour débloquer les invocations vues dans Final Fantasy XII (il faut avoir la jauge Smash au maximum).

Esper	Quête
Adrammelech	Coupe Moorabella
Belias	Coupe Camoa
Chaos	Coupe Loar
Cúchulainn	Coupe Odalia
Exodus	Coupe Jylland
Famfrit	Coupe Goug
Hashmal	Coupe Fluorgis
Mateus	Coupe Graszton
Shemhazai	Mission "Of a Feather"
Ultima	Mission "Hunted"
Zalera	Mission "The Last Step"
Zeromus	Mission "The Five Kings"
Zodiark	Mission "A Lasting Peace"

400 POINTS DE DÉGÂTS ASSURÉS

Un moyen efficace de faire 400 points de dégâts à coup sûr (de 90 à 99 %), est d'avoir dans son équipe un trappeur possédant la capacité "inversion d'objets" et la capacité de soutien "pharmacologie". Ainsi, en utilisant un maxi-potion inversée sur un ennemi, il prendra 400 dégâts.

Final Fantasy XII : Revenant Wings

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN SPÉCIALE

Terminez le jeu avec un score de missions terminées de 100% (les 45 missions obligatoires + les 36 missions libres). Notez que si vous arrivez au boss final avec ce pourcentage de 100%, tous les monstres présents dans la dernière bataille seront au niveau 99. Vous ne pourrez voir la fin secrète que si vous parvenez à passer cette dernière épreuve.

RÉDUCTIONS DANS LES MAGASINS

Réduction de 5%

Terminer la mission libre N°60.

Réduction de 10%

Terminer la mission libre N°76.

VAISSEAU PERSONNALISÉ

Voici les éléments que vous pouvez obtenir pour personnaliser votre vaisseau après le chapitre 4.

Ald Fountain	Avoir plus de 1 000 000 gils
Arawashi's Statue	Avoir 12 Espers
Copper Crest	Avoir 5% de missions terminées
Ever-Summer Flower Bed	Remporter plus de 100 missions libres
Golden Crest	Avoir 45% de missions terminées
Granite Fountain	Avoir plus de 500 000 gils
Marble Fountain	Avoir plus de 100 000 gils
Silver Crest	Avoir 25% de missions terminées
Sparse Flower Bed	Remporter plus de 5 missions libres
Stuffed Tomato	Avoir tous les Espers
Supreme Crest	Avoir 100% de missions terminées
Viera Goddess Statue	Avoir 25 Espers
Vivid Flower Bed	Remporter plus de 20 missions libres
Wings of Light Crest	Avoir 65% de missions terminées

Note : Pour équiper la Supreme Crest sur le vaisseau, vous devez tout d'abord l'obtenir en terminant toutes les missions libres afin d'atteindre 97% avant d'entamer le dernier chapitre. Vous atteindrez les 100% après avoir passé les deux premières missions du dernier chapitre. Créez alors un nouveau fichier de sauvegarde et faites exprès de perdre contre le boss de fin mais choisissez de ne pas réessayer. De retour au vaisseau, vous pourrez utiliser la Supreme Crest pour

le décorer.

Fire Emblem : Shadow Dragon

© Nintendo / Intelligent Systems 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAPITRES GAIDEN

Chapitre 6x

Ayez moins de 15 personnages à la fin du chapitre 6.

Chapitre 12x

Ayez moins de 15 personnages à la fin du chapitre 12.

Chapitre 17x

Ayez moins de 15 personnages à la fin du chapitre 17.

Chapitre 20x

Ayez moins de 15 personnages à la fin du chapitre 20.

Chapitre 24x

Chiki meurt et pas de Falchion.

UNITÉS À RECRUTER

Gordin/Gordon (Archer)

A la fin du tutorial, parlez-lui avec Marth. Il est obtenu automatiquement si vous jouez en Difficile.

Wrys/Riff (Vicaire)

Au chapitre 1, visitez le village ouest avec Marth.

Darros/Daros (Pirate)

Au chapitre 2, parlez-lui avec Marth.

Castor/Kashim (Chasseur)

Au chapitre 2, parlez-lui avec Shiida.

Nabarl/Navarre (Epéiste)

Au chapitre 3, parlez-lui avec Shiida.

Matthis/Machis (Cavalier)

Au chapitre 4, parlez-lui avec Lena.

Merric/Marich (Mage)

Au chapitre 4, visitez le village au sud-ouest avec Marth.

Wendell/Wendel (Sage)

Au chapitre 5, parlez-lui avec Marth ou Merric.

Rickard/Ricardo (Voleur)

Au chapitre 6, parlez-lui avec Marth ou Julian.

Athena (Myrmidon)

Au chapitre 6x, visitez le village avec Marth.

Bantu/Banutu (Manakete)

Au chapitre 7, visitez le village avec Marth.

Roger (Chevalier)

Au chapitre 8, parlez-lui avec Shiida.

Jeorge/George (Archer d'élite)

Au chapitre 9, visitez le village avec Marth.

Maria (Soeur)

Au chapitre 10, parlez-lui avec Marth.

Minerva (Chevalier Dragon)

Au chapitre 10, parlez-lui avec Marth. vous devez avoir recruté Maria.

Linde (Mage)

Au chapitre 11, visitez le village avec Marth.

Jake (Balistaire)

Au chapitre 11, parlez-lui avec Shiida. Vous devez avoir visité le village où se trouve la maison d'Anna, sa fiancée, dans le même chapitre.

Horus (Général)

Au chapitre 12x, terminez le chapitre sans tuer Horus.

Beck (Balistaire)

Au chapitre 13, visitez le village avec Marth.

Astram/Astria (Héros)

Au chapitre 13, parlez-lui avec Midia.

Palla/Paola (Chevalier Pégase)

Au chapitre 14, parlez-lui avec Marth.

Catria/Katua (Chevalier Pégase)

Au chapitre 14, parlez-lui avec Marth.

Samson (Héros)

Au chapitre 16, visitez le village de droite avec Marth. Si vous l'enrôlez, vous ne pourrez pas prendre Alan.

Alan (Paladin)

Au chapitre 16, visitez le village de gauche avec Marth. Si vous l'enrôlez, vous ne pourrez pas prendre Samson.

Chainy (Commando)

Au chapitre 16, parlez-lui avec Marth.

Etzel (Sorcier)

Au chapitre 17x, terminez le chapitre sans tuer Etzel.

Est (Chevalier Pégase)

Au chapitre 18, parlez-lui avec Marth.

Chiki (Manakete)

Au chapitre 19, parlez-lui avec Bantu.

Lawrence (Général)

Au chapitre 20, parlez-lui avec Marth ou Shiida.

Hymir (Guerrier)

Au chapitre 20x, parlez-lui avec Marth et terminez le chapitre.

Ellis (Clerc)

Obtenu automatiquement au chapitre 24.

Gato (Sage)

Obtenu automatiquement au dernier chapitre si vous n'avez pas été au chapitre 24x.

Nagi (Manakete)

Terminez le chapitre 24x.

BONUS

Sound Room

Terminez l'aventure pour pouvoir réécouter toutes les musiques du jeu.

Story Viewer

Terminez le jeu pour pouvoir revoir toutes les conversations que vous avez vues durant l'aventure.

TERMINER LE PROLOGUE

Pour passer la dernière mission du prologue, vous devez sacrifier quelqu'un en le plaçant sur le fort situé au sud de la carte. Si vous ne souhaitez pas parler à Gordin pour l'enrôler, vous pouvez également choisir de l'éliminer pour éviter de sacrifier l'un de vos compagnons.

Fire Emblem : Shin Monshou No Nazo

© Nintendo / Intelligent Systems

NIVEAUX BONUS : BS FIRE EMBLEM

Terminer les 8 prologues pour débloquer les niveaux de BS Fire Emblem qui n'étaient disponibles que via le Satellaview au Japon à l'époque de la Super Famicom.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Changer de classe (personnages masculins uniquement)

Terminer le jeu en Difficile.

Récapitulatif de l'histoire

Terminer le jeu.

Sound Test

Terminer le jeu.

CHAPITRES SECRETS

Chapitre 3x

Terminer le chapitre 3 en un maximum de 24 tours.

Chapitre 6x

Terminer le chapitre 6 en un maximum de 20 tours. Rickard doit être recruté et vivant.

Chapitre 10x

Terminer le chapitre 10 en un maximum de 15 tours.

Chapitre 13x

Terminer le chapitre 13 en un maximum de 20 tours.

Chapitre 16x

Terminer le chapitre 16 en un maximum de 18 tours.

Chapitre 20x

Terminer le chapitre 20 en un maximum de 24 tours. Roshea, Vyland, Wolf, Sedgar et Midia doivent être vivants. Vous devez avoir obtenu le Shield of Seals.

Flower Sun and Rain

© Marvelous Entertainment / Grasshopper Manufacture Inc 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SPÉCIALES

Extra Costume 1

Terminer le jeu.

Extra Costume 2

Ramenez les objets trouvés 06 & 23.

Extra Costume 3

Ramenez les objets trouvés 09 & 36.

Extra Costume 4

Ramenez les objets trouvés 12 & 48.

Extra Costume 5

Ramenez les objets trouvés 14 & 25.

Extra Costume 6

Ramenez les objets trouvés 39 & 45.

Extra Costume 7

Ramenez tous les objets trouvés.

BONUS

Système de recherche	1 000 pas
Sys. de rech. optimisé	5 000 pas
Sys. de rech. optimisé	10 000 pas
Sys. de rech. optimisé	20 000 pas
Sys. de rech. optimisé + charge	30 000 pas
Sys. de rech. optimisé	40 000 pas
Sound Test	50 000 pas
Vitesse accrue	75 000 pas
Système de recherche X	100 000 pas

Fossil Fighters

© Nintendo / Red Entertainment 2009

VIVOSAURES

Dynal, Duna et Raptin

Aidez le Dr. Diggins dans la salle de téléportation pour obtenir la machine à voyager dans le temps, puis battez Dynal, Duna et Raptin dans leur vaisseau.

Frigi

Battez les 3 bandits BB après avoir terminé le jeu.

Igno

Battez Saurhead plusieurs fois après avoir terminé le jeu.

Squik

Faites passer tous les vivosaures au rang 12.

Les 3 Robots Guh

Aidez le Dr. Diggins dans la salle de téléportation pour obtenir la machine à voyager dans le temps, puis battez les trois bots une seconde fois.

Freshly-Picked : Tingle's Rosy Rupeeland

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GUIDE DES NÉGOCIATIONS

Ce guide de marchandage est en cours de réalisation et reste donc encore incomplet. Il vous aidera à deviner quelle somme proposer durant les négociations.

Prairie du coin

-source : 1
-garde : 5
-bienvenue : 5
-chef : 10
-ingrédients : 10
-quincaillier : 15
-Lifos le héros : 20
-vendre feux d'artifice (recette)
-flacon : 50
-trouver la poupée dans la statue poisson
-Maman Chico :
-la fée : 15
-récompense pour la poupée : 50
-Mémé carte : vendre carte complète
-sanctuaire du héros :
-SS1 : 50
-SS1 piège : 100
-SS1 Grototo : 20 (compagnon)
-SS2 faux coffre : 50- (contient 200)
-payer Grototo : 100-
-source : 650 (lvl 1)

Rivage ensablé

-Bosco : 220 (compagnon)
-réparer le pont : 100
-pister le garçon pour flacon
-fillette (donner viande hachée + carapace brisée), reçoit Tinglouglou (recette)
-garde :
-donner potion Tinglouglou (récompense : 900)
-flacon : 150
-quincaillier :
-légende du cap : 50
-bijoutier : 30
-éclat blanchâtre : 25
(vendre les perles 100 rubis)
-Mémé carte : vendre carte complète
-source : 1000 (lvl 2)

Cap du trésor

-réparer le pont : 200
-vendre un os à Toutoutingle
-Beauté : 40
-produits frais : 30
-jus simple : 150 (recette)
-donner jus simple à l'homme évanoui
-Journaliste : 800 (remerciement)
-activer le squelette pour accéder au coffre à la dague
-Mémé carte : vendre carte complète
-monter à bord du bateau pirate
-Repaire des pirates :
-RDC entrée : 500
-SS1 obtenir remède main (recette)
-SS2 pirate pour bateau : 50-
-SS3 ranger les tonneaux (longue-vue)
-SS4 récupérer poudre méduse
-SS3 trouver flacon
-SS2 donner poudre méduse au pirate alité (bandana rouge)
-SS1 éloigner le chien (t-shirt rayé)
-SS1 donner les 3 objets de pirate
-SS5 vaincre boss (ocarina en os)
-source : 4000 (lvl 3)

Clairière Lon Lon

Frogger : Helmet Chaos

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Entrez les mots de passe suivants pour débloquer les objets correspondants.

Perruque afro

Finnius, Frogger, Frogger, Wani

Perruque mohawk

Berry, Lily, Lumpy, Lily

Chapeau pirate

Frogger, Berry, Finnius, Frogger

Bonnet de Noël

Lily, Lily, Wani, Wani

From The Abyss

© Nobilis / Sonic Powered 2009

QUESTIONS PRÉLIMINAIRES

Voici comment les réponses données aux questions préliminaires vont influer sur la répartition de vos stats au début de l'aventure.

Note : Les termes sont différents sur la version française mais les bonus restent les mêmes.

Question 1 :

	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
Money	+3				+1	+2
Honor			+2	+2	+1	+1
Justice	+1	+2	+3			
Just because	+1	+1	+1	+1	+1	+1

Question 2 :

	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
Hill overlooking ocean		+2	+2		+1	+1
Mountain village	+2	+2		+2		
Prosperous city		+1	+1	+1	+2	+1
It's a secret	+1	+1		+1	+1	+2

Question 3 :

	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
I give him water.	+1	+2	+1			+2
I don't give him water.	+1		+2	+2		+1
I take his belongings.			+1	+2	+3	
Huh?	+1	+1		+2	+1	+1

Question 4 :

	ATK	DEF	INT	MEN	AGI	LUK
I look for a ship.	+1	+1			+3	+1
I swim across.	+2	+1	+1	+2		
I take the road.	+2		+2		+1	+1
I have no idea.		+2	+1	+1	+1	+1

Front Mission

© Square Enix

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Buren Wanzer pour la campagne OCU

Terminez la campagne OCU.

TCK Assault Wanzer pour la campagne USN

Terminez la campagne USN.

New Game +

Terminez le jeu une fois.

Sound Test

Terminez le jeu une fois.

Plus difficile

Terminez le jeu 1, 2, 3, 4 ou 5 fois pour qu'il devienne de plus en plus difficile.

Front Mission 2089 DS

© Square Enix

BONUS

New Game +

Terminer le jeu une fois.

Sélection des pilotes en mission

Terminer le jeu une fois.

Difficulté x1

Terminer le jeu une fois.

Difficulté x2

Terminer le jeu une fois.

Difficulté x5

Terminer le jeu une fois.

Difficulté x10

Terminer le jeu deux fois.

Game Center CX : Arino no Chousenjou 2

© Namco Bandai / Indies Zero

+ D'INFOS FORUM

GAME CENTER CX 2

Cheat Codes

Continuer après le game over

A l'écran du game over, appuyez sur **Gauche + Start** pour reprendre la partie où vous en étiez.

Invincibilité

A l'écran pause, faites : **Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut** pour être invincible. Cette fonction ne peut être utilisée qu'une fois.

Commencer avec 99 vies

A l'écran titre, faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas** pour commencer avec 99 vies.

KUNG FU

Cheat Codes

Continuer après le game over

A l'écran du game over, appuyez sur **Gauche + Start** pour reprendre la partie où vous en étiez.

Démarer la seconde partie directement

A l'écran titre, faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select** pour démarrer directement la seconde partie.

TORIOTOS

Cheat Codes

VS Death

A l'écran du choix des modes, faites : **Bas, Bas, Haut, Haut, B, B, Haut, Haut**.

Choix du niveau VS

A l'écran du choix des modes, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, B, B, Bas, Bas**.

WIZ-MAN

Cheat Codes

Continuer après le game over

A l'écran du game over, appuyez sur **Gauche + Start** pour reprendre la partie où vous en étiez.

Choix du niveau

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, A, A, B, B** pour choisir votre niveau de départ.

DEMON RETURN

Cheat Codes

Continuer la partie

A l'écran du game over, appuyez sur Gauche + Start pour reprendre au niveau où vous avez perdu.

Invincibilité

A l'écran Pause, faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut. Ce code ne marche qu'une seule fois.

99 vies

A l'écran titre, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas pour commencer avec 99 vies.

KANCHO WA MEITANTEI ZENPEN

Cheat Codes

Mini-jeu : Bike Chase

Après avoir terminé Kancho wa Meitantei Zenpen une fois, faites **Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, B** à l'écran titre pour pouvoir rejouer directement au mini-jeu Bike Chase.

Mini-jeu : Boat Chase

Après avoir terminé Kancho wa Meitantei Zenpen une fois, faites **Droite, Gauche, Droite, Gauche, B, B** à l'écran titre pour pouvoir rejouer directement au mini-jeu Bike Chase.

Gardening Mama

© 505 Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEU DES CITROUILLES

Après avoir réussi à faire pousser une citrouille, vous avez la possibilité d'en faire un Jack-O'-Lantern. Rendez-vous dans la zone de décoration et cliquez simplement sur l'icône de Jack-O'-Lantern située dans le coin de droite.

MINI-JEU DES ABEILLES

Après avoir fait pousser tous les fruits/plantes/légumes secrets, ouvrez le coffre à trésors et cliquez sur l'abeille dorée pour jouer à un mini-jeu bonus.

Ghost Trick : Détective Fantôme

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BASE DE DONNÉES

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez accéder à la base de donnée en cliquant sur l'icône située dans le coin supérieur gauche, à l'écran titre. Vous pourrez consulter les informations des profils de tous les personnages et leur évolution au fil du jeu.

ACCÉLÉRER LES DIALOGUES

Maintenez enfoncée la touche B pour accélérer les dialogues que vous avez déjà lus.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : 7:02 PM

Le jeu commence avec une scène de meurtre et la victime c'est vous même! Transformé en fantôme, vous devez sauver la vie de la jeune demoiselle à votre gauche. Celle-ci a un fusil à pompe pointé sur elle. Lisez bien les instructions affichées à l'écran (en bas) pour apprendre à vous déplacer et à manipuler les objets. Tapez sur l'âme (en forme de flamme bleue) se trouvant dans votre cadavre, tout en maintenant appuyé et glissez-la vers le noyau bleu à droite qui est en fait une barrière. Continuez la discussion avec Ray (dont vous allez faire connaissance plus tard) ensuite tapez rapidement sur la touche Tour affichée en bas à droite de l'écran, la barrière se lève brusquement. Mais ce n'est pas fini, la fille a encore l'arme pointée sur elle. Dès que vous revenez en mode fantôme, glissez, comme tout à l'heure, votre âme vers la guitare à droite puis tapez sur Tour. La fille gagne quelques pas en avant, mais le tueur est toujours derrière elle. Ici, il ne vous reste que votre cadavre dont vous pouvez prendre possession mais lorsque vous tapez sur Tour, il ne se passe rien. En effet vous ne pouvez manipuler que les objets inanimés. Ray vous demande de déplacer le plan pour suivre ce qu'il ce passe avec la fillette, tapez sur l'écran tactile et glissez votre doigt à gauche.

Après la cinématique vous rencontrerez enfin Ray, vous parlerez un peu puis vous allez passer à l'action. Tapez sur la bulle de pensée en haut de l'écran et lisez les instructions, un nouveau bouton vous sera accessible : Fantôme. Ce dernier vous permet d'entrer dans le monde des morts, et ainsi prendre en possession les objets inanimés. Passez en mode fantôme et prenez possession de la portière, du panneau de signalisation et enfin du lit pliant en haut. Vous trouvez affichées sur l'écran supérieur les actions que vous pouvez faire avec les objets en possession. Retournez au monde réel en appuyant sur Retour en bas à gauche ensuite tapez sur Tour. Une fois le lit déplié, revenez au monde des fantômes et possédez la lampe, une petite scène se lance. Tapez sur Fantôme et possédez le cadavre de la demoiselle pour lancer une nouvelle scène et apprendre un nouveau pouvoir : Remonter le temps. Appuyez sur ce bouton.

Vous revenez alors 4 minutes avant que la fille ne meurt. Passez en mode fantôme et glissez vers la lampe. Faites attention au temps affiché sur l'écran supérieur, vous devez réagir rapidement. Ray vous aide à atteindre le mannequin en haut, glissez ensuite vers le pneu à droite puis revenez au temps réel et tapez sur Tour. Le mannequin sera soulevé,

possédez-le puis passez au réfrigérateur et faites votre Tour. Un mixeur va ressortir et il vous sera indiqué que le temps passe. Tapez encore sur Tour pour fermer la porte du réfrigérateur puis possédez le mannequin ensuite le mixeur. Ici vous devez effectuer vos " tours " dans le bon timing pour atteindre le niveau supérieur (en fait, si vous activez un objet puis que vous passez en mode fantôme à l'instant même, tout s'arrêtera ainsi vous pouvez profiter de ce laps de temps pour circuler librement) ; d'abord mettez en marche le mixeur, ensuite glissez vers le ventilateur en passant par le drapeau et enfin mettez-le en marche et dépêchez-vous de revenir au drapeau qui sera hissé par le mixeur.

Maintenant prenez contrôle du vélo en haut et tapez sur Tour quand vous atteindrez les guidons. Il s'affiche alors " Destin Modifié ". Un nouveau pouvoir s'ajoute, celui de refaire la dernière étape au cas où vous échouez dans votre mission. En effet, il suffit de taper sur le bouton se trouvant au coin supérieur, à droite de l'écran. Descendez maintenant vers les pédales et faites votre Tour, le vélo avance un peu. Atteignez le levier en haut à gauche en passant par les guidons et baissez-le, la grosse boule changera alors de place. Dépliez l'échelle en bas pour arriver au lampadaire puis à la pince qui détient le boulet de démolition, tapez donc sur Tour pour finir une fois pour toutes avec cet assassin.

Après la cinématique, un nouveau bouton vous sera accessible : le Récapitulatif, il vous donne un résumé de ce qu'il vient de se passer et vous permet de sauvegarder. Maintenant prenez le contrôle des guidons et déplacez le vélo, ouvrez ensuite le parapluie, en bas. Tapez sur la bulle affichée au-dessus de la fille, elle emportera le parapluie et descendra. Appuyez sur la nouvelle bulle pour que la jeune demoiselle ressorte un mémo de votre veste, passez en mode fantôme et essayez de le lire. Le téléphone va sonner, lorsque la fille décroche, possédez-le pour finir ce chapitre.

Chapitre 2 : 7:31 PM

Maintenant, vous êtes dans une salle luxueuse et en possession du téléphone. Dès que vous aurez accès aux commandes, tapez sur Fantôme et glissez vers le dossier qui est entre les mains du méchant sourcilleux. Appuyez sur la bulle qui s'affiche en haut puis tapez sur Tour, votre ennemi va donc ranger le dossier dans un coffre secret. Passez en mode fantôme et glissez vers la lampe à droite puis vers le projecteur en haut. Mettez-le en marche. Après avoir lu la discussion entre le méchant sourcilleux et son serviteur, tapez sur Fantôme et observez le noyau bleu en bas du tableau roulant. Vous devez trouver le bon timing pour y glisser. Mettez en marche le projecteur puis, tout de suite après, tapez sur Fantôme et vous trouverez le noyau juste en dessous de vous, possédez-le. Une fois en bas, passez en mode fantôme et possédez le tableau de commande à votre droite ensuite actionnez-le. Le téléphone sera à nouveau sur la table, vous pouvez ainsi quitter la pièce en le possédant. Votre ennemi va recevoir un nouvel appel de la part de Tengo qui est dans l'appartement de Lynne, glissez vers le tableau puis vers le téléphone enfin faites votre Tour.

Vous voilà dans l'appartement de Lynne où se trouvent un petit chien mort, un autre tueur et une fillette attachée à droite. Entrez en mode fantôme et allez vers le chien mort en passant par la petite porte en bas, faites connaissance et remontez dans le temps. Observez bien la scène et surtout les mouvements de Kamila. Quand vous reprenez le contrôle du jeu, remontez vers le parapluie pliant et attendez un peu. Lorsque Kamila essaie de prendre le casque rouge et risque de le faire tomber, appuyez à ce moment sur Tour pour allonger le parapluie ainsi vous vous débarrasserez du machin rouge et il s'affiche " Destin Modifié ". Kamila va donc ramener le chariot, possédez-le et faites votre Tour pour le déplacer. Ne laissez personne secouer le bol de beignets, ni vous ni Kamila, car vous n'avez qu'une seule chance pour accomplir votre mission. Tapez sur Fantôme et montez vers l'étoile en haut à droite, faites-la jouer.

Kamila va venir l'arrêter et accidentellement, elle va faire tomber une boule rouge. Vous remarquerez en haut à droite une décoration de Noël, il s'agit d'un moyen qui vous permet d'aller du côté droit. Attendez qu'elle se rapproche de vous puis tapez Fantôme et possédez-la. Retournez au monde des vivants et au moment où vous serez au-dessus de lampadaire, passez en mode fantôme et possédez la porte sous la télévision en passant par le lampadaire. Ouvrez-la et la balle rouge sera projetée sous le canapé. Lisez la discussion en tapant sur la bulle en haut. Maintenant refaites la même procédure appliquée sur la balle rouge avec le beignet ; revenez au bol, faites-le secouer puis projetez le beignet qui tombe sous le canapé au moment où la souris essaie de le manger (il faut être assez rapide et surtout avec la décoration de Noël tournante).

Après avoir sauvé Kamila, on vous affichera " Destin évité ". Revenez donc au chariot et allez au noyau jaune de Missile. Discutez un peu puis faites déplacer le chariot, possédez le bol ensuite le téléphone. Après la cinématique, revenez au chariot et faites-le déplacer du côté droit. Montez vers la décoration de Noël et faites-la tourner plus rapidement. Vous remontez un peu plus en haut ainsi vous pouvez atteindre le loquet au plafond, ouvrez-le pour faire

tomber la boîte à musique. Redescendez vers l'étoile (n'oubliez pas de diminuer la vitesse de la décoration de Noël) et faites-la jouer pour que la jeune demoiselle s'aperçoive de la présence de la boîte.

Chapitre 3 : 8:04 PM

Votre situation est maintenant un peu délicate car le téléphone, votre seul moyen de sortir de cette pièce, est endommagé. Possédez la télécommande que Kamila a laissée sur le canapé et utilisez-la pour ouvrir la télévision. Missile commence à aboyer ce qui rend la voisine folle. Montez vers l'étoile et activez-la pour produire plus de bruit. Affolée, cette dernière va faire tomber le tableau à droite et laisse sa bouteille près du mur. Ainsi sera votre trajectoire : étoile, porte, lampadaire, tableau et enfin la bouteille.

Vous êtes maintenant dans l'appartement de la voisine, à un certain moment la dame viendra chercher le dictionnaire qui est sous l'étagère mais elle n'arrive pas à le voir. Avant qu'elle n'atteigne l'armoire, ouvrez le loquet tout en haut puis basculez l'oiseau buveur juste en dessous pour pousser la souris. Faites tourner le moulin à droite (ainsi la dame se penchera pour voir la souris) puis placez-vous dans le dictionnaire (en bas) et vous serez transporté près de la table. Si vous êtes curieux, glissez le plan à droite et suivez la conversation entre la femme et sa fille.

Lorsqu'elle regagne sa place, éteignez la lampe qui est sur la table. La dame fera surement une faute de frappe, préparez vous à posséder le papier dès qu'elle le froisse pour le transformer en boule. Vous serez donc projeté dans la poubelle, possédez-la. Vous devez l'ouvrir et dès que la boule de papier sera en air, tapez sur Fantôme et utilisez cette dernière comme passage vers le téléphone. Deux numéros s'ajoutent à votre annuaire mais celui qui vous intéresse le plus est celui de la décharge.

Après avoir effectué la discussion avec Ray, tapez sur la bulle entre les deux détectives puis approchez-vous du médecin pour pouvoir l'entendre. Utilisez le parapluie, le plot, le panneau de signalisation et enfin la portière. Maintenant une drôle de personne arrive, il s'agit de l'inspecteur Cabanela, possédez le téléphone lorsque ce dernier l'utilise. Vous obtenez donc un nouveau numéro, celui du parc. Dès que l'inspecteur part, regagnez la portière et écoutez ce que disent les deux détectives et le médecin. L'arme du crime sera donc par terre, examinez-la. Juste après, le téléphone sonne, magnez-vous pour le posséder et ainsi apprendre un nouveau numéro. Tapez sur Tour et allez au bureau du gardien.

Chapitre 4 : 8:23 PM

Pour la deuxième fois, Lynne est morte et vous devez la sauver ! Entrez en contact avec elle en passant par le téléphone, la lampe de bureau, le carnet (à droite), la sacoche du médecin (en bas), le moteur juste en dessous et enfin le cadavre de Lynne. Vous allez avoir une discussion dans laquelle vous pouvez poser quelques questions. Peu importe l'ordre que vous choisissez, les réponses sont les même. Maintenant revenez dans le temps, observez bien la scène et passez à l'action. Dès que vous commencez, passez par le moteur (en bas) vers l'escabeau (ne le déplacez pas) et attendez l'arrivée du policier. Possédez maintenant le carnet en haut, la lampe de bureau puis le téléphone, ainsi vous obtenez un nouveau numéro mais n'y allez pas. Dès que l'on vous affiche " Tour ! ", possédez la lampe de bureau et faites-la pivoter ensuite montez au noyau bleu juste au dessus et allumez-la. Le policer va donc apercevoir le carnet rose et donc appelez sur le champ le détective. Il s'agit de votre seule chance de sortir. Possédez alors le téléphone et tapez Y aller.

Vous voilà dans la décharge, vous aurez une brève conversation avec Ray qui vous indique que le tir venait d'en haut. Vous commencez, encore une fois, une course contre la montre. Vous devez atteindre la partie supérieure avant l'inspecteur Cabanela, il s'agit de la même trajectoire que le chapitre 1 mais avec quelques modifications ; passez du téléphone au parapluie, plot, panneau de signalisation, portière, Sissel (votre cadavre), Ray (lampe de bureau) et enfin le lit pliant que vous devez replier. Ensuite vient la petite énigme du drapeau ; activez le ventilateur, allez ensuite au mixeur et activez-le puis revenez rapidement au drapeau. Ici vous comprendrez l'importance du timing mentionné précédemment. Si vous arrivez après l'inspecteur, bien évidemment vous ratez l'occasion de vous faire transporter à la partie droite. Une fois le drapeau hissé, passez au projecteur en haut et attendez que Cabanela prenne son vélo et dès qu'il s'approche tapez sur Fantôme et possédez les pédales.

Avant tout, il faut que vous remarquiez qu'il existe trois projecteurs, mais vous ne pouvez en allumer que deux en même

temps. Possédez rapidement la porte arrière de la voiture et ainsi le tueur fera son apparition. Ouvrez la portière pour vous rapprocher un peu du troisième projecteur, vous pouvez ainsi allumer ce dernier. Le tueur sera gêné par la lumière, il changera de place. Revenez à la porte arrière et fermez-la. Attendez l'arrivée du policier pour posséder sa matraque. Il vous emportera près d'une autre voiture de police, où vous attend le tueur. A ce moment, vous ne devez surtout pas toucher à ce deuxième projecteur sinon votre mission sera allongée et deviendra plus difficile à accomplir avant le temps imparti. Allumez plutôt le gyrophare de la voiture. Un nouveau policier apparait et représentera un nouveau moyen de transport vers le premier projecteur. Il ne vous reste qu'à l'éteindre pour pouvoir allumer le deuxième sans que le troisième ne s'éteigne.

Une fois que le deuxième projecteur allumé, utilisez le nouveau policier pour aller à l'extrémité gauche et ainsi localiser la nouvelle cachette du tueur. Possédez le premier projecteur et ne l'allumez pas, levez ensuite la barrière. Passez au parapluie et surtout ne l'ouvrez pas, possédez plutôt la palette de caisse et enfin le crochet. Baissez-le pour finir une fois pour toutes avec le meurtrier. Vous pouvez maintenant ouvrir le parapluie pour descendre. Vous devez atteindre le téléphone de la décharge pour avoir des nouvelles sur Lynne, votre trajectoire sera donc : le mixeur, le drapeau, le lit pliant, le panneau de signalisation, le plot, l'autre parapluie et enfin le téléphone. Vous aurez une brève conversation avec Ray, tapez ensuite sur Tour et allez au bureau du gardien.

Chapitre 5 : 8:34 PM

Allez à l'escabeau et faites-le déplacer en passant par la bouilloire et le carnet. Tapez ensuite sur la bulle affichée au-dessus du détective. Déplacez l'escabeau à nouveau pour que le policier le suive puis faites pivoter la lampe de bureau et allumez-la. Le policier s'aperçoit du carnet et le détective utilisera le téléphone pour appeler le numéro enregistré dans le mémo de Lynne. Déplacez-vous vers l'appareil pour entendre la conversation ensuite tapez sur Tour pour aller à cette adresse.

Vous êtes maintenant dans la prison, attendez que le gardien attache un mémo au mur ensuite utilisez-le pour examiner le moniteur qui est en haut. Revenez au mémo et libérez-le ensuite tapez sur la bulle affichée au-dessus du second gardien. Vous serez projeté dans la poubelle et le premier gardien va recevoir un appel de Lynne. Possédez le téléphone et écoutez la discussion. Vous obtiendrez un nouveau numéro, tapez sur Tour et visitez cette adresse.

Vous voilà au sous sol du bureau du gardien, vous trouverez Lynne morte une troisième fois ! Après le déroulement de la scène, passez du téléphone à la lanterne puis au cadavre de Lynne et remontez le temps. Attendez que Mr Pigeonneau s'approche de vous pour glisser dans la lanterne puis vers le téléphone. Attendez encore l'appel du policier. Tapez ensuite sur Y aller, vous serez transporté vers le haut. Dépêchez-vous de fermer le bec bouilloire, après un instant, le policier va le mettre à terre. Profitez de l'occasion pour posséder le moteur en bas ensuite la balle. Attendez que Lynne active le ventilateur pour effectuer quelques actions mais en vitesse ; dès que la balle touche le bol en bas, entrez en mode fantôme et passez au gâteau factice puis ouvrez la trappe en dessous. Rapidement, avant que la balle ne tombe de la table, allez à la boîte à outils en haut à gauche. A l'instant où la balle sera en air, tapez sur Tour. Il s'affiche alors " Destin évité " et vous aurez une discussion avec Lynne. De retour au présent, allez vers le noyau orange de la fillette. Posez-lui les trois questions dans n'importe quel ordre puis tapez sur " retour " pour terminer.

Chapitre 6 : 9:03 PM

Remontez en utilisant le treuil, le moteur, l'escabeau, la bouilloire et enfin le téléphone. Tapez sur la bulle affichée puis sur Tour. Allez à la prison intitulée " Hommes en uniformes ". Vous trouverez deux mémos accrochés, libérez-les pour que le second gardien en lise le contenu. Bailey va alors accrocher une troisième feuille, lorsque vous la libérerez, glissez vers le levier d'urgence sous la table à droite avant que le second gardien ne transforme la feuille en boule et la projette dans la poubelle. Tapez donc sur la bulle qui s'affiche en haut, ce mémo parle du prisonnier que l'on cherche dans la cellule D99. Le second gardien va terminer alors sa pyramide de cartes et placera le verre au sommet. Actionnez le levier pour l'atteindre.

Passez maintenant du verre à pied au moniteur puis à la caméra et enfin au bouton (en bas). Appuyez sur ce dernier et lorsque la porte atteint le milieu de sa trajectoire, tapez sur Fantôme et utilisez le poigner pour aller à la guitare électrique. Faites votre Tour pour l'examiner, vous serez emporté dans la cellule du jeune guitariste. Dès que vous reprenez le contrôle du jeu, possédez le tableau noir en haut à droite. Vous remarquerez que vous avez oublié

comment lire. Passez donc aux toilettes, au téléphone interne à droite puis au bouton d'alerte en haut. Activez-le et observez la réaction des prisonniers en déplaçant l'écran. Refaites la même action et dépêchez-vous de posséder la feuille avec la marque grand X, dans la cellule du jeune rockeur.

Vous serez jeté dans les conduits de la toilette puis repêché dans une autre cellule, celle de l'amateur de curry. Vous remarquerez que ce dernier essaie de s'évader, mais grâce à l'alerte, il revient à sa cellule et jette la feuille à la poubelle. C'est ici que vous passez à l'action, possédez la toilette, la cloche puis le tableau noir et examinez-le. Revenez à la cloche et sonnez pour que le gros se réveille et tienne la cuillère. Pressez-vous de la posséder en passant par le tableau noir et le lustre (en haut). Attendez l'amateur jusqu'à ce qu'il lèche la cuillère et qu'il tende la main en bas, ainsi vous pouvez atteindre la couchette (à gauche). Allez au téléphone à l'extérieur puis aux toilettes de gauche pour trouver votre prisonnier barbu. Ouvrez le cadre à gauche puis examinez la coupure de journal en haut. Utilisez ensuite le lustre pour arriver au tableau noir. L'emploi du temps de ce prisonnier est en effet vide, rebroussez donc chemin vers le cadre et fermez-le.

Après la cinématique, continuez votre chemin vers le téléphone à l'extérieur et utilisez-le pour aller à la salle des gardiens. Tapez sur les bulles affichées ensuite appelez le dernier numéro que vous venez d'obtenir. Ecoutez la discussion entre l'inspecteur et le chef de la section d'enquête spéciale. Dès que vous aurez le contrôle, dépliez l'antenne (en haut). Glissez vers l'alarme à droite puis le haut parleur et enfin l'écran et déroulez-le. Vous vous rapprochez de la télécommande, utilisez-la pour connaitre votre tueur. Après le déroulement des événements, le détective va utiliser le téléphone. Rebroussez chemin pour localiser l'endroit du point X.

Chapitre 7 : 10:05 PM

Vous commencez ce chapitre par une nouvelle scène désastreuse ; tapez sur la bulle affichée en haut, faites rouler la roue en bas ensuite, si c'est nécessaire, vous pouvez lire vos pensées. Vous trouverez alors le cadavre de la jeune rousse, caché derrière le grand morceau de viande. Posez-lui quelques questions au cours de votre petite discussion. Remontez le temps pour la sauver, pour la quatrième fois. Utilisez le cadavre de la fillette pour atteindre le menu puis la cloche. Vous remarquerez que si vous examinez le panneau, Lynne vous informe qu'à chaque fois vous sonnez trois fois de suite la cloche, la serveuse amène avec elle de l'eau.

Demandez alors de l'eau et, à ce moment, accrochez-vous à la carafe puis rapidement au chariot. Examinez la valise et tapez sur la bulle, une discussion se déroule entre les deux clients (en haut). Sonnez la cloche en haut à droite et surtout ne tapez pas sur la bulle. Servez-vous plutôt du porte-bouteilles pour verser l'alcool dans le verre ainsi le casser puis dirigez-vous vers la valise lorsque le serveur place un nouveau verre. Attendez que l'on vous ramène à gauche puis tapez sur la bulle. Passez au vase puis au lustre et ne faites osciller ce dernier que lorsque l'os se rapproche après l'accident. Vous pouvez donc vous y accrocher, lorsque le grand machin pivote. A l'instant où Lynne va mourir, possédez le gyrophare en bas puis passez au fantôme du chauffeur et remontez le temps.

Vous voilà dans la camionnette du détective, passez au gyrophare puis au levier du siège et attendez que l'homme jette les jumelles. Inclinez le siège puis remontez-le, passez directement au gyrophare et allumez-le avant que le détective ne reçoive l'appel. Une fois les jumelles entre ses mains, possédez-les. Utilisez le téléphone pour retourner au restaurant, plus précisément à la cuisine. Montez vers le t-shirt en haut et déplacez-le à droite. Retournez à l'interrupteur (à gauche) et attendez que la serveuse l'allume. A ce moment, éteignez-le et allez à la toque du cuistot en passant par le téléphone, le-t-shirt, la marmite et la bouilloire (inutile de la faire secouer). Lorsque la toque sera baissée, possédez la pédale. Le cuistot va déposer une nouvelle poule et la serveuse va réactiver l'interrupteur. Profitez de cette occasion pour appuyer sur la pédale et ainsi échanger les deux poulets. Le destin sera évité, rebroussez donc chemin vers le téléphone pour rejoindre Lynne au buffet. Sonnez la cloche trois fois et dès que la serveuse se rapproche de vous, possédez la carafe pour atteindre le menu à gauche. Allez discutez avec Lynne et posez-lui les questions, dans n'importe quel ordre.

Chapitre 8 : 10:55 PM

Vous êtes dans le bureau des uniformes à la possession du téléphone, utilisez-le pour aller à la salle d'exécution en appelant la détention spéciale dans les numéros de poste. Passez par le levier, le tableau électrique, l'éclairage de secours (en haut) et le lustre. Possédez une goutte d'eau dès sa création et attendez qu'elle atteigne le seau. Allez à la

boîte à outils (à gauche) et ouvrez-la pour faire tomber l'objet qui permet au policier de trouver sa clef et réparer le générateur. Revenez au seau puis passez à la sphère de mise à la terre tournante lorsqu'elle s'approche de vous, même chose pour la gouttelette d'eau. Il faut choisir le bon moment pour la posséder (lorsqu'elle se crée).

Revenez rapidement au tableau électrique et utilisez-le puis passez au levier et tapez sur les bulles. Quand le policier va régler le bout de la chaise, baissez le levier. Une fois l'homme est à vos côtés, tapez vite sur Fantôme et allez vers sa clef, en bas. Attendez-le jusqu'à ce qu'il regagne sa place puis possédez le seau, comme avec l'autre goutte d'eau. Attendez le bon moment où les deux gouttelettes soient proches du seau de sorte que vous puissiez atteindre l'une d'elles. Possédez l'isolant de tête et basculez-le, faites basculer le chariot aussi puis retournez à l'isolant de tête pour atteindre le téléphone. Possédez le vase et parlez au détective Jowd puis remontez le temps.

Vous êtes toujours lié au cadavre du détective à barbe, allez au téléphone et tapez Rester ici. Restez attaché au téléphone jusqu'à ce que le policier reçoive un appel. Tapez maintenant sur y aller. Atteignez la toilette du rockeur ensuite le mémo en bas. Dépliez-le pour que le destin soit modifié. Une fois dans la poubelle, accédez aux toilettes puis sonnez la cloche. De cette manière, le prisonnier apporte sa cuillère. A ce moment là, accrochez-vous à la cuillère jusqu'à ce que l'homme la lance. Passez donc à la couchette puis au téléphone interne ensuite aux toilettes du détective. Allez à la poubelle en passant par le cadre, la serviette et la bouteille. Quand Jowd termine le poulet et dirige la serviette vers la poubelle, ouvrez cette dernière. Possédez-la rapidement et attendez que l'homme la jette dans les toilettes. Lorsque l'amateur de curry vous amène en haut, accrochez-vous à la cuillère. Une fois en bas, possédez le distributeur d'alimentation, le lustre, l'éclairage de secours, le tableau électrique et le levier. Baissez-le et la chaise sera détruite donc le destin sera évité.

Chapitre 9 : 11:13 PM

Vous avez empêché l'exécution du détective Jowd, votre mission consiste maintenant à aider ce prisonnier à s'enfuir de la prison. Rebroussez donc chemin (vers l'amateur de curry), allez ensuite vers le cadre en passant par la couchette, le téléphone interne et les toilettes. Ouvrez donc le cadre pour atteindre la bouteille puis la couchette. Parlez au détective et posez-lui quelques questions dans n'importe quel ordre. Une nouvelle touche vous sera accessible, celle qui fait appel au détective. Maintenant retournez à la couchette du prisonnier C74, déplacez l'écran à gauche de sorte à pouvoir voir le détective et le policier. Quand ce dernier tourne à gauche, touchez le signe de Jowd pour qu'il vous rejoigne.

Attendez que le deuxième policier s'approche de vous et accrochez-vous rapidement au gilet pare-balles. Le policier va vous emmener aux escaliers, lorsqu'il s'approche du troisième policier et avant qu'il ne descende, accrochez-vous au gilet pare-balles de l'autre policier caché en haut. Passez dans ce cas à la valve puis au mécanisme de la trappe (celle en haut), ouvrez-la et attendez que l'un des agents remonte les escaliers. Possédez alors son gilet et attendez sa chute. Accompagnez-le jusqu'aux escaliers. Quand vous serez au premier étage près de la canette vide, possédez-la puis passez au tableau de distribution. Faites appel au détective mais seulement lorsque les deux policiers seront en haut (pour les éviter). Rebroussez chemin jusqu'à la valve et attendez que la situation des deux policiers soit la suivante ; il faut que celui qui tombe doit être en haut et que celui qui fait la patrouille entre les deux étages soit en bas (mais aussi orienté vers la gauche). Tapez alors l'icône de Jowd.

Quand l'homme à barbe est enfin en haut, fermez le mécanisme de la trappe. Allez alors à la valve qui se trouve à gauche, refaites l'appel et montez à la poubelle puis aux toilettes. Attendez donc le policier venant de droite pour vous accrocher à son gilet, il vous guidera vers la couchette à laquelle vous devrez accéder rapidement. Allez donc jusqu'au mécanisme de la trappe en passant par le téléphone interne, les toilettes, les mémos et la guitare. Ouvrez le mécanisme puis possédez la batterie et faites-la jouer. Lorsque le policier tombe, revenez au mécanisme (le plus élevé) et tapez sur l'icône de Jowd pour qu'il vous rejoigne encore une fois. Fermez la trappe, possédez la batterie puis la couchette et faites appel au détective (veillez à ce que les policiers n'aperçoivent pas Jowd).

Repartez vers la batterie, la guitare, les mémos, les toilettes et enfin le téléphone interne. Faites votre appel à la salle des gardiens puis effectuez un appel à l'extérieur, vers le nouveau numéro. Parlez au détective et posez-lui les questions dans l'ordre que vous choisirez.

Chapitre 10 : 11:41 PM

Vous voilà dans le bureau du ministre de la justice, passez du téléphone aux documents et enfin au noyau du Lynne. Parlez-lui puis passez au fantôme du ministre de la justice et remontez le temps. Allez au téléphone et tapez " Rester ici ", possédez alors le drapeau en passant par la carafe d'eau. Attendez que ministre fasse une crise cardiaque, projette le flacon de médicaments et essaye d'attraper la carafe, juste avant qu'elle ne tombe, agitez le drapeau. Revenez très rapidement à la carafe d'eau et lorsque l'homme lève sa main pour boire, allez rapidement au ventilateur du plafond. Une fois le destin modifié, faites augmenter l'intensité du ventilateur et dès que la feuille s'approche de vous, possédez-la.

Allez au flacon de médicaments et levez le bras gauche de l'armure. Passez à la corbeille suspendue puis au support du tableau. Enlevez-le et rebroussez chemin jusqu'à baisser le bras de l'armure. Fermez le rideau pour passer de l'autre côté et levez le bras droit de l'autre armure. Faites d'abord tourner le support du globe terrestre ensuite tournez le globe pour que l'urne tombe. Allez au deuxième support de tableau et enlevez-le. Retournez au globe terrestre et faites-le tourner encore une fois. Ouvrez le rideau, levez le bras de l'armure qui se trouve à gauche, tournez la corbeille suspendue et faites-la osciller. Repassez au globe terrestre puis à l'épée et donnez un coup en utilisant ce dernier et le destin sera évité.

Donnez un coup d'épée pour que Lynne vienne vous parler, elle vous transporte avec elle mais vous restez encore à distance du ministre de la justice. Reparlez-lui et tapez sur la bulle. Allez maintenant au téléphone et appelez le nouveau numéro, en bas de la liste.

Chapitre 11 : 12:10 AM

Vous êtes dans la planque des ravisseurs où la fille du ministre est censée être kidnappée. Passez du téléphone à la chandelle et faites-la brûler plus intensément. Allez à la décoration (en haut, à droite) et balancez-la. Elle sera accrochée au ventilateur, passez donc au moteur qui est en haut et augmentez l'intensité. Rebroussez chemin jusqu'à la chandelle et possédez la porte du bas. Ouvrez-la et revenez à la décoration attachée au ventilateur. Passez à travers les décorations de droite et baissez le store. Possédez la caisse en bas, la poupée sur la table à gauche, la balle et la toupie perpétuelle.

Tirez le cône à serpentins qui se trouve sous la table puis celui qui se trouve en haut à gauche. Rebroussez chemin vers la chandelle et brûlez-la plus fort. Allez rapidement au moteur et augmentez son intensité. Possédez le candélabre à droite en passant par les décorations et le store. Penchez-le et passez à la toupie (en bas) pour la faire tourner. Ainsi, vous pouvez ouvrir la valise en passant par l'horloge de la cheminée. Passez par le livre ensuite parlez à Kamila et posez-lui quelques questions.

Chapitre 12 : 12:25 AM

Dans ce chapitre vous n'allez pas faire grand-chose. Vous vous trouvez dans le bureau du ministre de la justice, tapez sur la bulle et parlez au ministre ensuite à Lynne et enfin au détective Jowd. Tapez sur la bulle et reparlez au détective Jowd, allez vers le téléphone et appelez l'appartement de la romancière.

Chapitre 13 : 12:51 AM

Vous êtes cette fois dans l'appartement de la romancière, allez au briquet à droite et allumez-le. Passez maintenant du briquet au loquet en passant par la poubelle, la lampe, le balancier et l'horloge. Ouvrez-le puis faites sonner l'horloge, retournez au loquet et tournez la valve à gauche. Allez au treuil puis au toquet qui se trouve à gauche, ouvrez-le et passez au dictionnaire puis au levier en bas et tournez-le. La romancière va retourner le levier mais avant qu'elle ne regagne sa place et quand elle sera juste sous le lustre (au milieu plus précisément) tournez encore une fois le levier. Elle sera donc coincée, tournez-le encore et revenez au lustre pour en augmenter l'intensité. De cette façon, la queue de la souris s'allume et elle sera attachée à l'horloge. Rejoignez-la et balancez le balancier plus fort. Retournez au téléphone en passant par la lampe (en bas), la poubelle et le briquet.

Parlez au ministre de la justice et posez-lui toutes les questions. Appelez le parc Temsik pour rejoindre la petite rousse.

Chapitre 14 : 01:28 AM

Dans le parc Temsik, possédez le prospectus, la caisse de livraison, la toque et enfin la balançoire. Balancez-la plus fort et allez au ballon de basket en bas. Faites tourner le globe-cage mobile puis possédez rapidement le ballon de basket. Une fois proche de l'autre attraction, possédez le tape-cul et balancez-le puis allez à la balle de base-ball. Parlez ensuite à Lynne en passant par le pneu et dirigez-vous vers le cadavre pour remonter le temps. Passez à la petite pelle (à gauche) puis à l'autre flamme et tapez sur Parler. Atteignez le noyau de la mascotte et reliez-le à celui de la feuille (à droite), appuyez donc sur Echanger.

Maintenant, vous pouvez contrôler l'âme de Sissel ou de Missile. Vous pouvez choisir l'un des deux en appuyant sur la nouvelle icône, au milieu en bas de l'écran. Commencez par Sissel, allez au baril et ouvrez le couvercle de la benne de droite enfin balancez le tape-cul. Utilisez la balle pour passer à l'autre tape-cul (celui sur la partie gauche). Incarnez ensuite Missile, faites le même chemin puis échangez la balle de base-ball avec le ballon de basket. Reprenez le corps de Sissel et possédez la balle. Attendez que le gardien du parc s'accroche au globe-cage mobile, atteignez ce dernier et faites-le tourner.

Allez à la botte (en haut) et possédez les prospectus volants puis secouez la lettre d'amour et passez au troisième prospectus, à gauche. Fermez le parapluie puis ouvrez-le. Prenez le contrôle de l'âme de Missile, possédez le pneu et attendez que le gardien saute sur le tape-cul. Echangez, à cet instant, la balle de base-ball se trouvant en haut dans le parapluie avec le pneu. Allez donc vers le ballon de rugby à gauche et attendez que la mascotte s'échange avec la feuille. Ainsi vous pouvez échanger le ballon de rugby avec la mascotte, le destin sera évité.

Parlez à Lynne puis au gardien du parc et posez-lui certaines questions. Une fois dans le bureau du ministre de la justice, posez quelques questions au détective Jowd.

Chapitre 15 : 02:55 AM

Parlez au détective Cabanela et remontez le temps. Passez au téléphone puis à la bouilloire (à droite) et attendez que l'homme en rouge la fasse tomber. Possédez rapidement le treuil en bas et déplacez-le. Ouvrez la boîte à outils à droite, possédez la toupie ensuite l'âme de l'homme et remontez le temps. Examinez l'instrument de mesure et tapez sur toutes les bulles. Attendez qu'une voix vous adresse la parole (lorsque Sissel active la toupie). Cherchez sa source rapidement en déplaçant l'écran vers le bas et à droite. Le destin sera modifié, tapez vite sur Fantôme et prenez le contrôle de Missile. Possédez la toupie perpétuelle en haut, le gâteau factice à droite, le couvercle de la poubelle en bas et les vieux journaux, juste à côté. Echangez ces derniers par les vieux magasines, remplacez maintenant le couvercle de la poubelle qui vient de tomber avec le pneu et allez vers la trappe. Revenez au mode normal et, lorsque le couvercle retombe, échangez-le avec la trappe qui se trouve en haut (quand il sera totalement en équilibre).

Dépêchez-vous de passer de l'instrument de mesure vers le treuil puis le moteur. Attendez que la bouilloire tombe pour aller précipitamment vers la lampe de bureau. Faites-la pivoter rapidement mais seulement lorsque l'homme en rouge tourne à droite. Passez vite au casque et secouez-le avant que ce criminel ne se retourne à gauche. Passez au contrôle du chien et amenez-le au livre qui se trouve tout en haut. Attendez maintenant que l'homme revive et, en contrôlant Sissel, déplacez rapidement l'escabeau. Allez vers le bonnet en haut et secouez-le. Déplacez encore une fois l'escabeau et prenez le contrôle de Missile. Vous pouvez échanger alors le livre et le bonnet. Attendez maintenant que l'homme en rouge tire sur le détective Cabanela et, à cet instant, échangez le bonnet avec la balle du pistolet et le destin sera évité. Parlez au détective ensuite au gardien et posez-leur des questions.

Chapitre 16 : 4:19 AM

Parlez à Missile qui se trouve juste en dessous, votre but pour le moment est d'atteindre le téléphone avant qu'il n'arrête de sonner. Prenez contrôle de Missile et échangez le ballon de basket juste en bas par la balle de base-ball à gauche. Utilisez cette dernière pour que Sissel atteigne l'éclairage de secours (celui à droite). Re-contrôlez Missile et échangez cette fois la balle de base-ball avec le ballon de basket (à droite). Ainsi Sissel peut atteindre facilement le téléphone. Tapez donc sur Y aller.

Parlez à la jeune demoiselle puis allez au moniteur en bas. Possédez la poignée et faites-la tourner. Discutez ensuite avec Lynne et remontez le temps. Observez bien la scène ; lorsque Kamila pointe son arme vers Lynne, utilisez-la pour posséder la poignée. Allez maintenant au moniteur puis au téléphone. Sur place, se trouvent deux autres poignées, une

à gauche et une à droite. Tournez d'abord celle de gauche puis celle de droite pour décrocher le téléphone. Possédez-le et tapez Y aller. Le destin sera modifié et vous gagnerez plus de temps.

Tournez ensuite la valve à gauche. Possédez la poubelle en bas et dès que vous l'ouvrirez, passez au ballon de basket (en haut). Lorsque vous serez en hauteur, passez à l'éclairage de secours ensuite à la capsule et attendez un peu. Vous serez transporté en haut, possédez alors le levier (à droite) et baissez-le rapidement. Dépêchez-vous de passer au missile (en bas), après le lancement vous serez dedans. Arrêtez les deux gyroscopes au bon timing, lorsque les deux grands blocs noirs seront en haut, ainsi la souris disparaîtra. Utilisez enfin le joint au milieu pour sécuriser le missile, le destin sera évité.

Vous devez rejoindre Lynne, pour cela il faut utiliser le démarreur, en bas. Une fois la machine en marche, passez par le mécanisme en bas mais il faut que vous vous dépêchiez avant que tout ne s'arrête. Allumez la torche en haut pour que Lynne vous aperçoive et vous emporte avec elle. Passez ensuite à l'éclairage de secours à droite puis tournez la poignée en haut. Possédez le gant (en haut), la boîte à fusible (à droite) puis baissez l'interrupteur. Revenez à la torche et allumez-la à nouveau. La situation s'aggrave ; attendez que Lynne rapproche la torche de l'eau pour vous glisser vers le démarreur (à droite). Prenez le contrôle de Missile et échangez les ventilateurs de sorte que le plus grand soit dans le mécanisme du bas et que le plus petit (que vous trouverez au dessus du mécanisme) soit dans le mécanisme du haut.

Utilisez enfin le démarreur en chargeant Sissel de cette tâche. Redémarrez la machine pour que vous puissiez rejoindre Lynne. Maintenant vient le tour de Missile, échangez l'emplacement des canalisations de sorte que la vapeur ne constitue plus un obstacle pour la jeune détective (mettez la canalisation qui fait jaillir plus de vapeur juste au dessus de Lynne et fermez la valve à côté avec Sissel). Une fois que la jeune rousse est de l'autre côté, utilisez Sissel pour déplacer le crochet tout en haut. Faites remonter la demoiselle puis essayez d'ouvrir la porte.

Chapitre 17 : 5:10 AM

Posez les questions et, après la cinématique, utilisez le tableau de commande (en haut). Possédez rapidement le bras mécanique et attendez qu'il se soulève pour passer au téléphone. Appelez et allez à la salle des torpilles. Baissez l'interrupteur juste au dessus, parlez à Missile pour pouvoir emprunter ses pouvoirs. Echangez alors les deux interrupteurs et activez celui de gauche. Possédez enfin la torpille. Parlez au détective Jowd, posez-lui les questions et remontez le temps. Prenez possession ensuite de l'enveloppe (le cadavre de Yomiel). Remontez encore une fois le temps.

Dernier chapitre : 5:26 PM

Attendez que la fillette soit kidnappée pour pouvoir posséder ses écouteurs. Augmentez alors leur volume. Passez ensuite à la patate douce cuite qui vient de tomber et secouez le panier (à gauche). Ici vous devez agir vite, lorsque la patate douce passe devant la buse (en bas), aspergez et lorsqu'elle atteint le milieu de sa trajectoire, tapez sur Fantôme et utilisez-la pour atteindre la buse d'en haut. Maintenant prenez le contrôle de Missile et possédez la patate flottante. Demandez à Sissel d'asperger plus haut, ainsi Missile pourra échanger cette patate avec la mascotte. Ensuite, échangez cette dernière avec le verre du lampadaire (à droite). Attendez tranquillement la chute de la météorite ensuite échangez la balle avec la demi-patate cuite en bas. Suivez enfin les instructions dictées par Yomiel pour finir. Félicitations ! Vous venez de venir à bout de Ghost Trick.

Glory of Heracles

© Nintendo / PAON Corporation

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC ACHILLE

Après avoir terminé le jeu, complétez les 117 batailles du mode Survival pour débloquer le personnage d'Achille. Vous ne pourrez le sélectionner qu'en mode Survival.

BONUS DE FIN DE JEU

Collection

Terminer l'aventure principale.

Mode Survival

Terminer l'aventure principale.

New Game +

Terminer l'aventure principale.

Statistiques

Terminer l'aventure principale.

Go! Go! Kokopolo

© Tanukii Studios / Room 4 Games 2011

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX ACCESSOIRES

Pour débloquer une veste et un chapeau, vous devez toucher plus de 300 papillons à l'écran titre du mini-jeu.

Godzilla Unleashed

© Atari / Santa Cruz Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Anguirus

Passez le niveau "Hedorah Terrorizes San Francisco".

Destoroyah

Passez le niveau "Monster Island, The Final Battle".

Fire Rodan

Passez le niveau "Biollante Attacks Paris".

Gigan

Passez le niveau "Ebirah Swamps".

King Ghidorah

Passez le niveau "Mecha King Ghidorah Ravages Bangkok".

Krystalak

Passez le niveau "Biollante Attacks Paris".

DÉBLOQUER LES ARTWORKS

Artwork d'Atorgon.

Passez le niveau "Atlantis Rises From The Deep".

Artwork de Baragon.

Passez le niveau "Hedorah Terrorizes San Francisco".

Artwork de Biollante.

Passez le niveau "Biollante Attacks Paris".

Artwork de Destoroyah.

Passezle niveau "Monster Island - The Final Battle".

Artwork d'Ebirah.

Passez le niveau "Ebirah Swamps Tokyo".

Artwork d'Hedorah.

Passez le niveau "Hedorah Terrorizes San Francisco".

Artwork de Jet Jaguar.

Passez le niveau "Orga Thrashes Sydney".

Artwork de Manda.

Passez le niveau "Atlantis Rises From The Deep".

Artwork de Mecha King Ghidorah.

Passez le niveau "Mecha King Ghidorah Ravages Bangkok".

Artwork de MechaGodzilla.

Passez le niveau "Cairo Is...Lost In Space".

Artwork de Mgaguirus.

Passez le niveau "Biollante Attacks Paris".

Artwork de Moguera.

Passez le niveau "Mecha King Ghidorah Ravages Bangkok".

Artwork d'Orga.

Passez le niveau "Orga Thrashes Sydney".

Artwork de SpaceGodzilla.

Passez le niveau "Monster Island, The Final Battle".

Artwork de The Sphinx.

Passez le niveau "Cairo Is...Lost In Space".

Artwork de Titanosaurus.

Passez le niveau "Ebirah Swamps Tokyo".

MODE "EXTREME POWER".

Passez le niveau "Monster Island - Final Battle" en mode Survival.

Golden Sun : Obscure Aurore

© Nintendo / Camelot Software 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DONJON OPTIONNEL : ILE AUX PIRATES

Ce donjon est accessible une fois le jeu terminé. Après avoir vaincu le boss de fin, sauvegardez votre partie puis chargez votre fichier. Naviguez au sud de Tonfan pour atteindre une péninsule au bout du monde. Engouffrez-vous dans le tourbillon que vous voyez et naviguez vers l'est pour atteindre une île qui renferme l'entrée du donjon optionnel. Vous y trouverez le boss le plus difficile du jeu.

INVOCATIONS DES DONJONS OPTIONNELS

Tous ces donjons sont accessibles une fois le boss de fin vaincu.

Daedalus

Utilisez la Lame Sol pour entrer dans la pièce secrète de l'île du volcan. Vous devez battre les cinq ogres pour obtenir l'invocation Daedalus.

Azul

Naviguez jusqu'au vaisseau fantôme, dans la zone envahie par la brume au nord de la carte. Vous devez battre le magicien pour obtenir l'invocation Azul.

Catastrophe

Entrez dans la tornade pour atteindre l'île Otka. Entrez dans la grotte et suivez les directions suivantes pour sortir du labyrinthe : *haut, gauche, haut, haut, haut, haut, gauche, haut, haut, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite, haut, droite, haut, droite, droite, droite, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite, haut, droite, bas, bas, droite, bas, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, haut, gauche, gauche, gauche, haut, haut*. Vous devez battre le démon pour obtenir l'invocation.

Charon

Naviguez au sud de Tonfan pour atteindre une péninsule au bout du monde. Engouffrez-vous dans le tourbillon que vous voyez et naviguez vers l'est pour atteindre l'île aux pirates. Elle se trouve dans la partie gauche de la pièce.

Iris

Naviguez au sud de Tonfan pour atteindre une péninsule au bout du monde. Engouffrez-vous dans le tourbillon que vous voyez et naviguez vers l'est pour atteindre l'île aux pirates. Elle se trouve dans la partie droite de la pièce. Vous devez battre Dullahan pour obtenir l'invocation Iris.

LES SANDALES NINJA

Lorsque vous visitez Kaocho pour la première fois, rendez visite à la vieille dame dans la maison au nord-ouest pour recevoir un colis. Bien plus tard dans l'aventure, vous serez amené à visiter Tonfan, la capitale de Shina. Sur le pont central de la ville, utilisez la Psynergie « Percevoir » sur la jeune femme pour apprendre qu'il s'agit de la petite-fille de la vieille dame. Remettez-lui le colis puis redescendez le pont, la jeune femme vous interpellera et vous remettra à son tour un cadeau pour sa grand-mère. Retournez alors à Kaocho et entrez dans la maison de la vieille femme au nord-Ouest. Celle-ci est malheureusement décédée. Utilisez la Psynergie « Percevoir » sur son cadavre puis déposez le cadeau de sa petite fille près d'elle pour obtenir une belle récompense : Les Sandales Ninja.

LES LIVRES DU SOLEIL D'OR

Livre 1

Au tout début de l'aventure, dans la commode au rez-de-chaussée du poste d'observation

Livre 2

Dans une bibliothèque en haut à gauche de la maison de Gyver

Livre 3

Dans la bibliothèque de la chambre de Baghi à Passaj

Livre 4

Dans la cave de la maison du prêtre de Belfune, dans la bibliothèque en haut à droite

Livre 5

Dans la bibliothèque à l'étage du magasin d'objets de Kolima

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Le Parcours de Psynergie

Poste d'observation

Après la séquence cinématique du début, avancez à gauche, utilisez l'échelle et remontez sur le toit. Rejoignez Terry à droite et complétez la discussion pour vous retrouver à l'intérieur de la maison.

Ouvrez le coffre, prenez l'épée courte et remontez à l'étage. Montez les escaliers, ouvrez un autre coffre et récupérez des gants. Descendez, retrouvez Klara près de la porte, équipez-vous de l'épée et les gants et sortez.

Partez vers l'Est, discutez avec les deux hommes puis traversez le pont. Ignorez les marches au sud et continuez vers

l'Est. Descendez la pente et entrez dans la grotte.

Suivez le chemin et effectuez le premier combat. Suivez le didacticiel, éliminez les ennemis et poursuivez le chemin. Lorsque vous apercevez un énorme rocher qui bloque le chemin, revenez de quelques pas et vos amis viendront vous expliquer comment le déplacer. Utilisez donc la Psynergie, déplacez le rocher vers le bas et dégagez ainsi le passage. Traversez en sautant, poursuivez au sud et suivez le chemin qui mène à gauche. Récupérez la gemme de Psynergie, prenez le chemin vers le sud et sortez de la grotte.

Descendez les marches (à droite), avancez jusqu'au rocher, déplacez-le à droite et utilisez-le pour traverser. Suivez le chemin, complétez la discussion et poursuivez jusqu'à la forêt.

Bois confus

Djinn : Silex
Dès que vous entrez dans la forêt, vous obtenez un premier Djinn et vos amis vous expliquent comment les utiliser.

Suivez le chemin sur votre droite, traversez le lac en sautant sur les petites plates-formes et ouvrez le coffre pour obtenir une herbe médicinale. Ensuite, poursuivez le chemin et prenez la sortie au nord.

A présent, suivez le chemin à gauche, passez sous la racine, avancez au nord et passez derrière une autre racine pour avancer. Passez devant la fleur, poursuivez à droite et ouvrez un coffre plus loin. Revenez près de la fleur, regardez l'intervention de Garet et apprenez comment utiliser la boule de feu à votre tour.

Avancez au nord, utilisez la boule de feu pour dégager le passage et avancez. Montez sur la haie verte, suivez le chemin vers la droite puis vers le sud et arrêtez-vous devant une fleur. Enflammez cette dernière pour dégager le passage, avancez et approchez-vous d'une petite plante au nord. Utilisez alors la psynergie " Bourgeon " sur cette plante, grimpez dessus et lancez une boule de feu sur la fleur d'en face. Dégagez ainsi le passage, descendez et suivez le nouveau chemin.

Dans la prochaine zone, poussez le rocher de droite vers la droite jusqu'à ce qu'il tombe dans l'eau et utilisez-le pour atteindre le coffre. Récupérez l'Elixir et rebroussez chemin.

Poussez l'autre rocher vers la gauche puis vers le haut jusqu'à ce qu'il tombe également dans l'eau. Traversez ainsi le lac en passant à droite et déplacez un troisième rocher dans l'eau. Traversez, agrandissez la plante afin de la grimper et entrez dans la mine.

Mine abandonnée

Avancez, descendez les marches et interagissez avec le cristal pour remplir vos PP. Poursuivez au sud, traversez le pont et agrandissez la plante pour remonter au niveau supérieur. Suivez le chemin de droite, descendez les marches et entrez dans la zone suivante.

Après la séquence, suivez le chemin de droite jusqu'à ce que vous aperceviez la plante, agrandissez-la grâce à la Psynergie " Bourgeon " et continuez à gauche. Descendez à l'aide de la plante, approchez-vous de la fleur et lancez une boule de feu pour déclencher le combat.

Boss : Fleur confus
Dans ce premier combat, réalisez des attaques simples et celles des Djinns, surveillez vos PV et gagnez ainsi le premier combat.

Après l'affrontement et le réveil de Terry, remontez les marches et suivez le chemin jusqu'à la zone suivante. Traversez le pont et trouvez la sortie de la mine. Après la scène cinématique, vous vous retrouvez au poste d'observation.

Après la longue discussion, traversez le pont à nouveau et prenez les premières marches au sud. Poursuivez jusqu'à la sortie et atteignez la zone de Weyard.

Weyard

Djinn : Silex
Dès que vous arrivez dans cet endroit, vous obtenez automatiquement un Djinn que votre père vous a envoyé.

Suivez ensuite le chemin à gauche et atteignez le bazar de Gyver au bord de la falaise.

Bazar de Gyver

Avancez à gauche et entrez dans le bazar. Après la discussion, allez voir Gyver et effectuez quelques achats. Ensuite, montez les escaliers qui sont à gauche de Gyver et prenez la sortie de droite.

Montez les autres escaliers, avancez à l'extrême gauche et grimpez sur les rebords de la montagne pour atteindre le parcours de Psynergie.

Parcours de Psynergie

Djinn : Forge
Tout d'abord, poussez trois blocs et positionnez-les à droite de l'arbre. Grimpez sur ce dernier, sautez sur les blocs pour traverser et sautez sur un autre arbre plus loin. Descendez, approchez-vous du bord et agrandissez la plante puis descendez. Récupérez ainsi un Djinn pour Kiara et rebroussez chemin.

Parlez maintenant à l'homme qui se tient devant l'entrée de l'épreuve et entrez pour commencer.

Zone 1

Avancez tout droit, lancez une boule de feu sur la pancarte et étalez ainsi le pont. Avancez sur le pont, poussez les troncs d'arbres qui sont à droite puis déplacez le bloc rocheux vers la droite. Poussez à nouveaux les troncs pour passer à droite, grimpez sur l'arbre et lancez une boule de feu pour étaler le pont suivant.

Traversez-le, passez à droite et poussez les deux blocs sur les deux jets d'eau. Mettez-vous sur l'emplacement du jet du milieu, attendez la montée de l'eau et atteignez ainsi la plateforme. Visez la pancarte en mouvement et lancez une boule de feu pour compléter ainsi cette épreuve.

Zone 2

Avancez à droite, utilisez le sort Tourbillon sur le premier panneau d'indication et changez ainsi la direction des rails. Allez vers le dernier panneau au nord-est et changez la direction du panneau. Revenez au début de la zone, montez dans le chariot et atteignez ainsi la plateforme au nord-ouest. Sautez sur les petites plates-formes, brulez les trois pancartes mobiles et utilisez la plateforme qui vient d'apparaitre pour avancer. Suivez donc le chemin des poutres en bois, grimpez via la plante et brulez les deux pancartes mobiles.

Zone 3

Montez les quelques marches, utilisez le sort Tourbillon sur l'hélice et traversez. Déplacez les blocs vers la gauche pour bloquer les vagues d'air et avancez. Sautez sur les petites plates-formes au sud, utilisez les caisses flottantes qui sont en mouvement et atteignez les trois blocs rocheux de la zone. Déplacez-les afin de désactiver les jets d'eau qui bloquent les pancartes et revenez sur vos pas. Brulez ainsi les trois pancartes en mouvement et sautez sur la nouvelle plateforme à droite. Placez-vous sur la grille au sol, utilisez Tourbillon sur l'hélice et remontez ainsi sur la plateforme. Brulez les deux pancartes mobiles et achevez cette épreuve.

Zone 4

D'abord, lancez un boule de feu sur le bloc de glace et avancez. Repérez les trois autres blocs en face de vous, faites fondre les deux qui sont en bas puis avancez à gauche. Poussez le tronc d'arbre à gauche, sautez au nord et remontez

les marches. Faites fondre ainsi le dernier bloc de glace puis revenez en arrière et poussez cette fois le tronc vers la droite. Allez dans cette direction, traversez ainsi vers la section suivante et utilisez Tourbillon pour faire sortir des escaliers. Prenez-les, poursuivez à gauche et déplacez le bloc rocheux pour bloquer les flammes puis traversez.

Repérez des échelles sur les piliers en bois, grimpez pour atteindre les cordes et faites fondre les deux blocs de glace. Passez ensuite à droite, agrandissez la plante et remontez. Poursuivez à gauche, approchez-vous des pancartes et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Drakizor
Dans ce combat, utilisez les sorts de feu et gardez l'oeil ouvert sur vos PV. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il abdique.

Après le combat, ouvrez le coffre de droite pour obtenir le passe et achevez ainsi le parcours. Vous pouvez refaire le parcours pour ouvrir le coffre de gauche qui contient une Eau de jouvence.

Retournez donc au bazar de Gyver, passez la nuit dans l'auberge pour récupérer tous vos PV et PP, puis prenez les escaliers à l'ouest pour trouver la sortie sud.

Suivez le chemin vers le sud puis à l'Est et entrez dans la route montagneuse de Goma.

Route montueuse de Goma

Dès que vous entrez, vous apercevez un Djinn qui s'enfuit vers le village des bucherons. Suivez donc le chemin qui mène au nord, prenez les marches et poursuivez jusqu'à la sortie nord. Poussez le tronc d'arbre, avancez à droite et sautez par-dessus le cour d'eau. Passez près de la pancarte, suivez le chemin (vous pouvez apercevoir le Djinn au niveau supérieur) et atteignez le village des Bûcherons.

Village des Bûcherons

Dès que vous arrivez, vous devez sauver le petit garçon sur le pont. Pour cela, lancez le sort Tourbillon sur lui et sauvez-le. Ensuite, revenez en arrière pour qu'une scène se déclenche.

Djinn : Souffle
A présent, passez derrière la maison au nord-ouest de la zone et approchez-vous du bloc rocheux. Déplacez-le à deux reprises vers la droite, utilisez-le pour atteindre le niveau élevé de la montagne et allez à gauche pour revenir vers la route montagneuse de Goma. Avancez à gauche jusqu'à la nacelle, lancez une boule de feu pour l'activer et montez dessus pour atteindre l'autre rive.
Suivez le chemin jusqu'au Djinn et affrontez-le pour l'obtenir.

Ensuite, revenez au village des bucherons et descendez les marches qui mènent à la sortie au sud.

Djinn : Glace
Avant de prendre la sortie, repérez d'abord un arbre situé à droite des marches et atteignez-le. Descendez via l'échelle, utilisez la plante pour atteindre le Djinn et récupérez-le.

Enfin, prenez la sortie au sud et atteignez Weyard.

Weyard

Suivez le chemin vers l'ouest et entrez dans le dépôt des bucherons situé près de la rivière.

Dépôt des bucherons

Remontez le long des marches, ignorez la nacelle et suivez le chemin jusqu'à la cour. Approchez-vous de l'arbre à gauche, utilisez le tourbillon sur les fleurs, remontez sur l'arbre et atteignez le niveau supérieur en sautant sur les

plantes. Avancez donc vers le nord pour descendre les marches, refaites la même opération près du second arbre et atteignez ainsi l'entrée de la grotte. Allez récupérer la première tablette d'invocation à l'intérieur et sortez.

Djinn : Fièvre
Retournez à Weyard, suivez le chemin vers le sud et obtenez automatiquement un Djinn Fièvre.
Poursuivez ensuite le chemin qui vire au nord et entrez dans le portail de Koopa.

Portail de Konpa

Après la séquence cinématique, suivez le chemin et frappez la cloche. Le gardien vous ouvrira la porte en lui montrant le passe.

Djinn : Fleur
Montez les escaliers en bois, passez à gauche de la cabane et sautez sur l'arbre à gauche. Descendez dans la petite cour remplie de fleurs, repérez le Djinn qui se cache dans le sol et effectuez le sort Tourbillon pour le retrouver. Obtenez ainsi le Djinn Fleur, revenez en arrière et prenez la sortie nord.

De retour à Weyard, suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez les Ruines de Konpa.

Ruines de Konpa

Montez les escaliers de droite, suivez le chemin qui mène au sud et prenez l'entrée dans le coin. Suivez le chemin vers la droite et prenez à droite devant la prochaine entrée. Vous observez alors l'orbe de la terre que vous devez déplacer vers le bas.

Tout de suite après, revenez en arrière, marchez sur la dalle jaune pour ouvrir les portes du couloir et entrez.

Dans cette salle, déplacez la première statue sur l'interrupteur jaune et sautez d'abord sur les plates-formes qui apparaissent à gauche. Déplacez une seconde statue, récupérez les PP via le cristal et revenez en arrière. Suivez le chemin des plates-formes de droite, déplacez la statue, passez à droite de cette dernière et déplacez une dernière statue plus loin. Suivez enfin les dernières plates-formes et trouvez la sortie.

Marchez sur les deux dalles jaunes qui sont à droite et à gauche de la salle, montez les marches au nord et poussez le bloc en rose. Descendez, continuez à le déplacer jusqu'à ce qu'il tombe dans le ravin puis prenez la sortie de gauche.

Marchez sur la dalle jaune devant la statue, prenez l'entrée à droite et suivez le chemin jusqu'à ce que vous descendiez au niveau inférieur. Montez les escaliers qui vous venez d'étaler et prenez l'entrée dans le coin gauche.

Traversez le couloir, entrez dans la salle et utilisez le sort Tourbillon pour déclencher l'orbe de l'air. Repérez alors les hélices blanches qui apparaissent, utilisez le sort Tourbillon sur elles pour atteindre le niveau supérieur (à gauche) et prenez la sortie.

Dans la salle suivante, déclenchez d'abord les hélices en bas à gauche puis celles au nord et atteignez le coffre contenant une Chemise Elfique. Ensuite, refaites la même chose pour atteindre la première plateforme et poussez le bloc vers le niveau inférieur. Descendez, déplacez le bloc dans le coin en bas à droite et déclenchez toutes les hélices en bas pour atteindre la seconde plateforme. Poussez le second bloc jusqu'au coin en haut à gauche, déplacez également le premier bloc en haut à droite, déclenchez les hélices au nord-est, et au sud-ouest, et traversez ainsi jusqu'à la sortie.

Prenez l'élévateur qui est désormais actif, suivez le chemin à droite jusqu'à ce que vous sortiez puis prenez la première entrée à droite. Poussez le bloc rose dans le vide et sortez.

Prenez l'élévateur, descendez les marches, remontez celles qui sont à droite et prenez un autre ascenseur. Prenez l'entrée non loin, poussez un autre bloc rose dan le vide et sortez.

Descendez le long de l'ascenseur, des marches et prenez l'entrée située au-dessous de la statue. Poussez les blocs vers leurs emplacements correspondants et sortez.

Montez via l'une des deux échelles qui viennent d'apparaitre, placez-vous sur les mains de la statue et dites oui pour révéler les secrets de la statue.

Redescendez, entrez une nouvelle fois dans la salle située au-dessous de la statue et observez la tablette au nord. Après la discussion, déplacez les statues de façon à ce que les bras soient dirigés vers le centre de la fleur et marchez sur la fleur qui change de couleur.

Prenez la sortie de gauche, suivez le chemin, prenez une seconde sortie et avancez jusqu'à ce que vous vous retrouviez dehors.

Une fois dehors, remontez les escaliers et marchez sur la dalle jaune. Entrez, ouvrez le coffre au nord et obtenez ainsi le cristal de Saisie. Equipez-vous de ce cristal dans le menu, descendez les marches et utilisez le sort Saisir sur le pilier de droite pour traverser. Utilisez une nouvelle fois le sort pour récupérer la clé de cristal dans le coin et revenez en arrière. Utilisez la clé de cristal sur la porte pour l'ouvrir et sortez.

Djinn : Eclair
Avancez à droite, montez les quelques marches au nord et montez à l'échelle. Utilisez le sort Saisir pour aller à gauche, repérez le Djinn non loin, essayez de l'attraper mais ce dernier s'enfuit. Jouez à cache-cache jusqu'à qu'il s'arrête près d'un pilier et utilisez le sort Saisir pour l'attraper. Combattez-le pour le capturer.

A présent, revenez en arrière, descendez les marches et poursuivez vers l'Est en utilisant le sort Saisir. Descendez immédiatement les marches, revenez à la zone précédente et prenez l'entrée plus loin.

Suivez le chemin du corridor et prenez l'entrée au nord-est. Ensuite, prenez immédiatement l'entrée devant vous et poursuivez jusqu'à la salle où se trouve l'orbe de feu. Montez les marches à gauche, traversez en utilisant Saisir et lancez le sort Feu sur l'orbe.

Une fois que ceci est fait, sortez et traversez le couloir jusqu'à la sortie. Avancez à gauche, approchez-vous du bloc qui brille en rouge et lancez une boule de feu pour le détruire. Continuez à avancer, passez l'entrée suivante et utilisez l'élévateur pour redescendre au niveau inférieur.

Sortez de la pièce aux quatre statues, lancez le sort boule de feu sur le bloc rouge et révélez ainsi un autre passage. Descendez les escaliers, marches sur la dalle pour ouvrir la porte et entrez.

Caverne de Konpa

Suivez le chemin de la caverne et prenez la sortie au nord-ouest. Avancez à gauche, utilisez le sort Saisir pour traverser le vide, suivez le chemin et prenez la sortie. Suivez le chemin jusqu'à l'entrée suivante, avancez à droite et regardez la séquence qui se déclenche.

Boss : Inconnnu x3
Utilisez rapidement les attaques Psynergie avant que les inconnus ne vident votre jauge PP, utilisez ensuite les Djinns et les attaques simples pour les affronter. Concentrez-vous sur un seul ennemi puis occupez-vous des autres.

Après le combat, prenez la sortie Est. Poussez les deux colonnes pour avancer. Allez à gauche, poussez une autre colonne puis allez à droite pour faire tomber une troisième colonne. Déplacez-les afin de former un pont jusqu'à la section suivante (au sud) et traversez pour prendre la sortie.

Après la discussion, prenez la sortie sud et regardez une autre séquence. Quittez ensuite les ruines de Konpa et retrouvez la carte de Weyard.

Weyard

Suivez le chemin vers le sud-ouest puis vers l'ouest tout en restant en haut de la falaise et remontez légèrement pour retrouver le sanctuaire de Konpa.

Sanctuaire de Konpa

Montez les quelques marches à gauche, ignorez le coffre car il est vide et sautez sur la torche. Utilisez le sort Inondation de Robin sur les deux autres torches et utilisez Saisir pour traverser. Interagissez ainsi avec la tablette d'invocation Mégère puis sortez.

Chapitre 2 : La forge Alchimique

Weyard

Revenez sur vos pas, suivez le chemin vers le sud puis descendez la pente et continuez à droite jusqu'à la ville de Harpa.

Harpa

Entrez dans la ville, passez la nuit à l'auberge pour récupérer tous vos points vitaux puis faites le plein d'objets, d'armes et d'armures.

Djinn : Ardeur
Allez au nord-est du village, entrez dans le temple et montez les escaliers. Atteignez ainsi le toit, suivez le chemin au nord et utilisez inondation pour éteindre la torche. Avancez le long de la muraille jusqu'à la zone suivante au nord et attrapez le Djinn non loin.

Une fois que ceci est fait, prenez la sortie au sud-est de la ville. De retour à Weyard, avancez au nord-est et atteignez Ascension vers Passaj.

Ascension vers Passaj

Montez les marches à gauche, déplacez le bloc et utilisez-le pour traverser. Descendez via l'échelle, poursuivez à droite et remontez. Repérez une échelle brisée, ignorez-la et continuez à gauche. Utilisez Tourbillon sur la fleur et utilisez-la pour traverser. Suivez le chemin et entrez dans la grotte.
Suivez le chemin vers le nord, prenez l'entrée et poursuivez jusqu'au bloc rocheux. Poussez-le à droite pour bloquer le courant d'air et avancez. Poussez le cube vert non loin et trouvez la sortie au nord-est.

A présent, descendez via les échelles et utilisez le sort Tourbillon sur le cube vert à l'ouest. Remontez rapidement à l'échelle non loin et utilisez le cube pour traverser.

Suivez le chemin, traversez le pont et prenez la sortie. Ensuite, poussez le cube vert pour dégager le chemin et utilisez-le pour passer vers le côté droit. Ensuite, montez aux échelles et prenez la sortie afin de revenir dans la zone précédente mais de l'autre côté.

Djinn : Ecorce
Descendez via le rebord et avancez à gauche, faites attention au courant d'air qui risque de vous envoyer au point de départ et attrapez le Djinn près du bord. Combattez-le pour le capturer.

Enfin, montez aux échelles et sortez des grottes. Remontez le long des échelles, traversez le pont et continuez à remontez le long des escaliers jusqu'à ce que vous atteignez la ville de Passaj.

Passaj

Après la séquence, traversez le pont en bois et retrouvez Robin. Complétez la discussion, revenez dans la ville et

entrez dans le bâtiment au centre.

Après la discussion, poussez le bloc qui se trouve à l'extrême gauche et placez dans le petit couloir. Poussez l'autre bloc derrière ce dernier et complétez le premier circuit. Ensuite, allez du coté droit, déplacez d'abord le petit pylône vers la droite et déplacez le cube vert dans son emplacement. Lancez une boule de feu sur le signe au centre et activez ainsi la forge.

Après la longue discussion avec le vieillard, sortez, remontez les marches et entrez dans la maison.

Discutez avec Baghi, suivez-le à droite et récupérez la flute Sylvestre. Par la suite, allez au sud-est de la ville, descendez via une échelle et entrez dans la mine. Prenez l'ascenseur, sortez de la grotte et prenez la sortie au sud.

Une fois sur la carte du monde, partez vers l'Est et rejoignez la ville de Kaocho.

Kaocho

Partez au nord et entrez dans le château. Parlez au roi pour qu'il vous donne une lettre de l'empereur et entrez ainsi dans les profondeurs d'Ouroboros.

Ouroboros

Prenez la porte de gauche et poursuivez vers le nord. Ensuite, poussez la quatrième statue de serpent et prenez l'entrée. Agrandissez la plante, grimpez et remonter à la surface.

A présent, quittez la ville de Kaocho en prenant al sortie au sud et partez au Sud-ouest pour atteindre Ayutaï.

Ayutaï

Parlez aux soldats et montrez-leur la lettre de l'empereur pour qu'ils vous laissent passer. Montez sur le radeau et lancez le sort Tourbillon pour vous déplacer vers l'ouest. Utilisez alors un second radeau et rendez-vous à l'entrée du château.

Montrez la lettre de l'empereur aux soldats, entrez et montez-la aux généraux. Après la discussion, prenez la porte de droite et sortez.

Agrandissez la plante, grimpez et continuez vers la tour à l'Ouest. Entrez, prenez le couloir de droite et rejoignez la cour du château. Approchez-vous de l'arbre, utilisez la flûte sylvestre et ouvrez ainsi un passage secret.

Après la séquence, suivez Haru vers la salle du roi et discutez avec lui. Ensuite, prenez la sortie au sud et prenez les marches pour entrer dans la ville. Prenez l'entrée en haut de la fontaine puis passez l'entrée en haut à droite.

Puits alchimique

Approchez-vous de la tablette au nord, utilisez la flûte Sylvestre sur la tablette au fond et préparez-vous à affronter le Roi de sable.

Boss : Roi de sable
Utilisez les attaques magiques puissantes, gardez l'oeil ouvert sur les PV et déchainez des Djinns si nécessaire.

Après le combat, obtenez l'ambre de sable, équipez-en Terry. Revenez dans la salle précédente et utilisez la Psynergie Flux Aride de Terry sur le sceau d'eau.

Ensuite, sortez du Puits et prenez la sortie Sud. Une fois hors du château, montez sur le radeau et atteignez une plateforme comprenant une colonne. Poussez cette dernière dans l'eau et utilisez le radeau à nouveau.

Djinn : Soupir
Utilisez le radeau qui se trouve à droite de l'entrée du château et déplacez-le vers l'échelle de droite. Sautez sur les nénuphars pour atteindre la sortie au nord-est puis utilisez le radeau pour atteindre le Djinn.

Enfin, revenez en arrière et utilisez le radeau pour atteindre l'entrée du Temple de Baraï au milieu de la zone.

Temple de Baraï

Utilisez la Psynergie Flux Aride sur le sceau abaisser le niveau d'eau et descendez au niveau inférieur.

Allez au nord, sautez sur les petites plates-formes et prenez la sortie à l'ouest. Suivez le chemin à gauche et prenez la sortie au nord. Sautez sur la petite plateforme à droite et prenez la sortie au sud.
Utilisez Flux Aride sur le sceau, descendez à l'échelle et prenez la porte à gauche. Suivez le chemin et prenez ensuite la sortie de droite. Utilisez une nouvelle fois le sort Flux Aride et descendez à l'échelle.

Avancez au nord, passez à travers le mur d'eau situé à droite et entrez dans la salle suivante. Sautez sur les petites plates-formes au nord et utilisez Flux aride sur le sceau. Descendez à l'échelle, déplacez les blocs afin d'atteindre la porte au nord lorsque vous remonterez le niveau d'eau. Utilisez inondation sur le sceau, traversez ainsi sur les plates-formes et entrez.

Djinn : Hammam
Utilisez le sort Flux aride pour descendre le niveau d'eau, lancez une boule de feu sur el djinn pour qu'il se déplace puis descendez à l'échelle pour le capturer.

Une fois que ceci est fait, prenez la sortie Nord.

D'abord, montez les marches et lancez le sort Inondation sur le sceau de droite. Remontez ainsi sur les escaliers formés, poussez le bloc vers la droite et prenez l'entrée en haut.

A présent, poussez les tuyaux dans leurs emplacements adéquats puis lancez le sort Inondation sur le sceau au nord.

Retournez dans la salle précédente, videz le sceau de droite avec Flux thermal et remplissez celui de gauche. Enfin, remontez à l'échelle et marchez sur l'eau pour glisser jusqu'au miroir. Obtenez ainsi cet objet et complétez la discussion.

A présent, utilisez le sort tourbillon sur l'hélice pour remonter au niveau supérieur et quittez ce temple en rebroussant chemin. Inondez les sceaux pour remplir les bassins et sortez de ce temple.

Une fois dehors, utilisez le radeau afin de naviguer vers le nord et prenez l'entrée. Après la discussion avec le roi, montez les marches pour entrer dans la ville et prenez la sortie au nord-ouest (en haut des marches). Sortez immédiatement par la sortie sur votre gauche, avancez dans le couloir et prenez l'entrée au milieu. Montez l'échelle et retrouvez ainsi Haru.

Maintenant que les gardes vous cèdent le passage, avancez au sud et préparez-vous à affronter les deux généraux Kao.

Boss : Kao Tsung et Kao Liu
Faites attention à leurs attaques spéciale, gardez vos barres de PV au dessus de la moyenne et utilisez les sorts magiques.

Après le combat, prenez la sortie au sud et dites au garde qui se trouve sur le radeau de vous embarquer jusqu'à l'autre côté. Quittez la ville d'Ayutai et prenez la direction de Kaocho.

Weyard

Djinn : Ether

En revenant vers Kaocho, rendez-vous dans la forêt qui se trouve à l'Ouest de la ville au-delà de la rivière, et rôdez entre les arbres jusqu'à ce que le Djinn vous attaque. Affrontez-le pour le récupérer.

Koacho

Djinn : Acier
Après la discussion, passez les deux premières arches et prenez à droite. Avancez au bord de l'eau en longeant la muraille et sautez sur les nénuphars pour passer le rocher. Montez les quelques marches, sautez à gauche sur la clôture du palais et avancez. Utilisez le sort Saisir sur le porte-drapeau, descendez via l'échelle incrusté dans la clôture et longez la muraille de l'ouest jusqu'à ce que vous retrouviez le Djinn.

Djinn : Samovar
Entrez dans le restaurant qui se trouve à gauche de l'auberge, parlez au chef et achetez un Friand de Kaocho. Sortez, suivez le chemin qui est à gauche de l'entrée de la ville et parlez au pêcheur près du pont. Donnez-lui le Friand de Kaocho pour qu'il s'en aille et sautez ainsi sur les nénuphars pour atteindre le Djinn.

A présent, revenez à l'entrée de la ville, suivez le premier chemin à l'Est, traversez le petit pont puis partez vers le nord jusqu'à ce que vous atteigniez la grotte.
Entrez, suivez le chemin à gauche et utilisez le sort Flux Aride sur le sceau. Dès que le niveau d'eau baisse, descendez dans le bassin vide, montez via l'échelle et utilisez la flute sylvestre.

Ouroboros

Traversez la pièce, descendez les marches et prenez la sortie au sud. Descendez les marches, remontez ceux qui sont à droite et prenez l'entrée. Descendez d'autres escaliers et prenez la sortie au sud.

A présent, descendez via l'échelle, lancez le sort Tourbillon sur le cube vert, remontez rapidement et utilisez-le pour traverser. D'abord, déplacez le serpent qui se trouve à l'extrême droite et prenez l'entrée. Sautez sur les plates-formes, ouvrez le coffre au fond et obtenez un Haubert d'Ixion. Ensuite, revenez en arrière, descendez en sautant du rebord et prenez la sortie au sud. Avancez jusqu'à une statue de serpent vous bloque le passage avec sa langue et utilisez une boule de feu pour la contrer.

Dans la zone suivante, suivez le chemin, ignorez le coffre car c'est un monstre et sortez.

Avancez jusqu'à la statue qui sort sa langue, brulez-la et descendez à l'échelle. Utilisez le sort Tourbillon sur le cube vert, remontez afin de traverser et prenez la sortie au nord.

Djinn : Tempête
Dans cette pièce se trouve un Djinn. D'abord, lancez le sort Tourbillon sur le cube vert, remontez à l'échelle et suivez le chemin afin d'atteindre la statue de serpent à l'extrême droite. Déplacez-la vers la gauche, suivez le chemin qui longe le mur et déplacez une autre statue près du Djinn pour la faire tomber en contrebas. Redescendez, poussez le cube vert vers la statue et utilisez Tourbillon pour la soulever. Remontez, utilisez ainsi le cube pour atteindre la plateforme où se trouve le Djinn et combattez-le pour le capturer.

Une fois que ceci est fait, utilisez à nouveau le cube et prenez la sortie au nord. Descendez les escaliers et prenez la sortie suivante.

Sautez sur l'ascenseur, continuez à droite et prenez la sortie de droite. Approchez-vous de l'hélice au milieu de la salle et lancez dessus le sort Tourbillon.

Par la suite, retournez dans la salle précédente et utilisez l'ascenseur. Sortez, remontez sur le serpent et prenez la porte. Ouvrez le coffre, obtenez le Masque de Sol et sortez.

Montez les escaliers qui sont à gauche de la pièce et prenez la sortie. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous vous retrouviez hors de la grotte. Retournez dans la ville de Kaocho, reposez-vous si vous êtes blessé puis quittez la ville.

Partez à l'ouest de Weyard et retournez dans la ville de Passaj.

Passaj

N'escaladez pas la montagne, allez dans la grotte à droite et utilisez l'ascenseur pour atteindre directement la ville. Entrez dans la forge (au centre de la ville) et placez le Masque de Sol à son emplacement.

Après la scène, rendez-vous auprès du marchand d'arme et placez les dalles aux bons endroits pour remettre la forgerie en marche. Obtenez ainsi un Anneau de Volithe, effectuez quelques achats et sortez.

A présent, il est temps de partir à la chasse d'un Djinn.

Djinn : Stigmate
Montez sur la muraille de la ville et prenez la sortie au sud-ouest. Descendez en sautant de la falaise, passez sur l'arche et remontez via une échelle incrustée dans la montagne et descendez via une autre falaise au sud. Récupérez le Djinn sur votre gauche et utilisez le sort Bourgeon sur la plante pour remonter sur la muraille et retourner en ville.

A présent, entrez dans le bâtiment qui se trouve au nord-est de la ville, ouvrez les deux coffres et obtenez une Cacahuète, et un Chapeau bourreau.

Ensuite, empruntez le chemin au nord-ouest et atteignez la plateforme céleste. Après la discussion, sortez de la ville et retournez à Harpa.

Harpa

Entrez et prenez la sortie au nord pour atteindre les ruines d'Harpa.

Ruines d'Harpa

Sautez sur les troncs d'arbres, sautez sur la plateforme de droite et continuez jusqu'à l'entrée au nord. Descendez les escaliers, utilisez l'ascenseur en vert et prenez d'abord la sortie de gauche.

Suivez le chemin et prenez l'entrée suivante. Avancez, marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et passez. Descendez sur la glace, glissez vers le sud et prenez la sortie.

Glissez à nouveau sur la glace jusqu'à ce que vous aboutissiez du côté droit et prenez l'entrée de gauche. Avancez sur terre ferme, poussez la statue à gauche pour la poser sur la glace et glissez ainsi afin d'entrer dans le couloir de gauche.

Djinn : Sérac
A partir de cet instant, glissez en haut, à droite, en bas, à gauche, en haut, à gauche, au sud, à droite et au sud, atteignez ainsi le Djinn et combattez-le pour le capturer.

Ouvrez également les deux coffres qui s'y trouvent, obtenez une Poudre de cristal, Casque Viking et prenez la sortie à l'Est.
Revenez donc vers la grande centrale et glissez cette fois vers le haut, à droite, en bas, à gauche, en haut, à gauche, en haut, à droite et en haut. Interagissez avec le grand bloc de glace et préparez-vous à affronter un autre boss.

Boss : Reine de Glace
Le combat est assez difficile. Utilisez les sorts de feu contre cette reine, observez constamment vos PV et n'hésitez pas à utiliser les djinns et Tablettes d'Invocation. Utilisez aussi les herbes médicinales et les Elixir pour annuler les altérations qu'elle vous inflige.

Après le combat, obtenez le Saphir de Glace et équipez-en Robin. Utilisez le sort Piège de Glace sur la grille et congelez ainsi tout le lac. Glissez vers le sud puis à droite, montez les quelques marches et prenez le chemin de

gauche. Sortez, marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et prenez l'ascenseur plus loin. Quittez les ruines d'Harpa et retournez dans la ville d'Harpa.

Harpa

Passez la nuit à l'auberge pour récupérer de vos blessures.

Djinn : Brique
Rendez-vous devant la maison qui se trouve à l'ouest de la ville au sud de l'entrée. Repérez une flaque d'eau près d'une colonne, utilisez le sort Piège glacé et créez ainsi un bloc de glace. Ensuite, prenez la sortie au sud-est de la ville, repérez une plante près de la muraille et utilisez-la pour grimper sur celle-ci. Avancez à gauche, sautez sur le bloc de glace pour atteindre l'entrée de la demeure et entrez. Descendez les marches, récupérez le Djinn et sortez.

Maintenant, quittez la ville d'harpa et retournez vers Passaj.

Ascension de Passaj

Prenez l'ascenseur et allez en ville. D'abord, descendez les marches au sud et allez vers la zone d'ascension de Passaj. Partez au sud-ouest et descendez les marches en bois.

Dans la section suivante, partez à droite et descendez en sautant de la falaise. Sautez ensuite d'une autre falaise, sautez sur les petites plates-formes et grimpez aux rebords de la montagne. Déplacez-vous le long des rebords, remontez et prenez l'entrée sous le pont en bois.

Dans la grotte, poussez le premier cube vert vers le haut, à droite et en haut afin de l'insérer dans son emplacement. Ensuite, utilisez le sort Piège Glacé sur la flaque d'eau puis poussez le second cube vers le haut, à gauche, en bas, à gauche, faites fondre le bloc de glace et poussez-le vers le haut. Entrez dans la pièce suivante et obtenez la tablette d'invocation Flore.

Une fois que ceci est fait, sortez, agrandissez la plante et remontez jusqu'à la ville.

Passaj

Entrez tout droit dans la forge, utilisez le sort Piège glacé sur les deux flaques d'eau et inversez ainsi le flux. Rendez-vous ensuite vers la plateforme céleste et partez vers d'autres horizons.

Chapitre 3 : La voie du ciel

Chemin des nuages

Avancez au nord, montez sur un second nuage et utilisez Tourbillon pour le déplacer vers la droite puis le bas. Sautez sur la plateforme en forme de carré, sautez sur les petites plates-formes en rotation et atteignez ainsi un autre nuage.

Lancez tourbillon vers la droite pour que le nuage parte à gauche, sautez sur la terre ferme et utilisez le sort Saisir pour atteindre l'autre bout de terre. Poursuivez à droite jusqu'au prochain nuage et déplacez-le en bas, à droite puis en haut pour remonter au niveau supérieur.

Sautez sur les plates-formes mobiles et, suivez le chemin jusqu'à la sortie au nord-est. Avancez jusqu'au cristal, remplissez vos PP, montez sur le nuage au nord et déplacez-le vers le nord.

A présent, avancez vers le prochain nuage à droite, attendez que la boule de nuage grise s'en aille et déplacez le votre vers la droite. Déplacez-le ensuite vers le nord, sautez sur la plateforme mobile et atteignez un troisième nuage. Déplacez-le vers la droite puis vers le nord au bon moment et atteignez ainsi le niveau supérieur.

Enfin, montez les escaliers et atteignez le sommet du Pic Abrupt.

Ruines du Pic Abrupt

Après la discussion, partez à gauche et agrandissez la plante pour l'escalader. Utilisez le sort Saisir pour traverser le vide, déplacez la statue et entrez. Utilisez le sort Tourbillon sur l'hélice, sortez et redescendez jusqu'au poteau qui vient d'apparaitre. Utilisez le sort saisir pour le tourner et marchez sur la dalle centrale pour descendre.

Salle du lion

D'abord, entrez dans la salle du lion, traversez-la et pénétrez dans la pièce suivante. Lancez une boule de feu sur la tête du lion et retournez dans la pièce centrale. Entrez dans la salle des gémeaux.

Salle des gémeaux

Prenez les escaliers, traversez la salle et entrez dans la pièce suivante. A présent, vous devez placer les statues à leur emplacement contre le mur au nord. Pour cela, vous devez les déplacer sans les faire tomber dans les trous mais ceci n'est pas facile car elles bougent en même temps. D'abord, déplacez-les vers l'extérieur jusqu'aux murs de droite et de gauche, puis déplacez-les vers le haut, vers l'intérieur, descendez-les, encore vers l'intérieur et enfin vers le mur au nord.

Une fois que ceci est fait, sortez et entrez dans la salle du verseau.

Salle du verseau

Avancez jusqu'au poteau, mettez-vous du côté gauche sans être sur la plateforme mobile et utilisez Saisir pour la tourner. Poursuivez ainsi jusqu'à la pièce suivante, utilisez le sort inondation sur le sceau et sortez. Lancez une boule de feu sur la tête du lion à droite pour qu'il relâche le coffre et tournez la plateforme une nouvelle fois pour aller récupérer le Harnois Culoté.

Salle de la vierge

Avancez, sautez sur la première petite plateforme et utilisez le sort Saisir pour tourner la plateforme. Traversez ainsi via cette dernière et entrez dans la pièce suivante. Utilisez Saisir pour tourner la plateforme de la vierge puis utilisez le sort Bourgeon.

Salle du poisson

Avancez tout droit, mettez-vous sur les petits blocs et utilisez Saisir pour tourner la grande plateforme. Reprenez ensuite, le chemin de gauche pour remonter et entrez ainsi dans la pièce suivante. Utilisez le sort Inondation sur les deux statues de poissons et sortez.

Salle du bélier

Avancez directement vers la salle suivante, lancez une première boule de feu sur la plaque en face, tirez ensuite sur celle qui est l'extrême gauche et enfin sur celle qui est au milieu.

Salle du scorpion

Suivez le chemin de gauche, tournez le mécanisme grâce au sort Saisir puis suivez le chemin de droite pour entrer dans la pièce suivante. Vous devez placer le cube du scorpion à son emplacement. D'abord, poussez les deux cubes semblables et placez-les aux extrémités nord-est et nord-ouest de la pièce. Poussez ensuite le cube du scorpion et placez-le au-dessous de celui au nord-ouest. Poussez ce dernier vers la droite puis vers le bas et poussez enfin le cube du scorpion pour qu'il s'encastre dans son emplacement.

Salle du cancer

Avancez à droite, tournez d'abord la statue de la vierge et ouvrez le coffre. Ensuite, mettez-vous sur le bloc le plus proche et tournez la plateforme pour atteindre la pièce suivante. Utilisez le sort Flux Aride sur le sceau et sortez.

Salle du taureau

Djinn : Pause
Mettez-vous sur les petits blocs, tournez les deux plates-formes et atteignez la tête du lion au nord-ouest près de la porte. Lancez une boule de feu pour qu'elle relâche le Djinn, allez le chercher et combattez-le pour le capturer.

Entrez dans la pièce suivante, montez sur les plates-formes à droite et à gauche et lancez le sort inondation sur les cornes puis le sort Piège Glacé.

Salle du capricorne

Traversez la première pièce, ignorez le coffre car il s'agit d'un monstre et entrez dans la pièce suivante.

A présent, vous devez déplacer les trois statues vers leurs emplacement sans que leurs chemin ne se croisement. D'abord, poussez la statue de droite vers le bas et arrêtez-vous en arrivant à l'avant la dernière case. Déplacez-la ensuite à gauche jusqu'à la case parallèle au trou carré et poussez-la ainsi vers le nord jusqu'à son emplacement.

Ensuite, poussez la statue du milieu vers la droite puis vers le sud tout en passant à droite et au sud du trou circulaire. Contournez ensuite la statue du carré et placez-la à son emplacement. Enfin, vous n'avez qu'à poussez la dernière statue le long du chemin libre et la placer dans le trou.

Salle du sagittaire

Suivez le chemin de gauche, utilisez le sort Saisir pour tourner le mécanisme puis suivez le chemin de gauche pour atteindre la pièce suivante.

D'abord, lancez le sort Piège Glacé sur la flaque d'eau, mettez-vous du côté gauche de la salle et tournez la plateforme avec le sort Saisir.

Maintenant que toutes les épreuves sont achevés, revenez dans la pièce centrale et utilisez l'ascenseur au centre pour remonter.

Approchez-vous de la flèche du sagittaire qui vient de briser le miroir, mettez-vous du côté droit et utilisez le sort Saisir pour activer l'horloge. Sautez ainsi sur les plates-formes qui viennent d'apparaitre et retournez ainsi vers la carte du monde.

Weyard

Avant de poursuivre la quête principale, allez d'abord à la recherche une tablette d'invocation en partant à l'ouest. Remontez une pente, suivez le chemin qui vire au nord puis à l'Est et trouvez un Sanctuaire au milieu d'une forêt.

Sanctuaire du mur nord

Entrez, lancez des boules de feu pour faire fondre les blocs de glace et avancez. Faites l'un des blocs à gauche, ouvrez le coffre et récupérez une goutte de vie. Ensuite, allez à droite de la zone et faites fondre l'un des deux blocs qui sont au nord. Atteignez ainsi les marches, traversez en sautant sur les autres blocs et utilisez Saisir pour atteindre la plateforme de gauche. Enfin, utilisez le sort Piège Glacé sur la plaque et allez chercher la tablette d'invocation Moloch au nord de la zone.

A présent, rebroussez chemin jusqu'à l'endroit où vous êtes descendu du Pic Abrupt et partez cette fois au nord puis vers l'Est jusqu'à la ville de Teirya.

Teirya

Après la discussion à l'entrée de la ville, entrez et passez la nuit à l'auberge pour récupérer tous vos points vitaux.

Djinn : Furie
Allez au sud-est de la ville, grimpez sur l'arbre et agrandissez la plante pour grimper. Avancez, descendez via une échelle et approchez-vous de la torche. Utilisez Boule de feu sur la torche pour que le mouton bloquant le chemin vienne se réchauffer et allez capturer le Djinn.

A présent, entrez dans la maison qui se trouve au nord-est (non loin du Djinn que vous avez capturé) et discutez avec les deux habitantes. Ensuite, entrez dans le premier bâtiment qui se trouve au milieu de la ville et complétez la discussion.

Allez maintenant dans le magasin d'objets et d'armes, effectuez des achats et achetez surtout un Bâton Fiable dans le menu rareté des objets. Cet objet sera nécessaire pour l'obtention d'un Djinn plus tard.

Une fois que ceci est fait, quittez le magasin et prenez la sortie au nord de la ville. Suivez le chemin jusqu'au Ruines de Teppe.

Ruines de Teppe

Djinn : Aiguail
Avancez directement au nord et repérez le Djinn sur une plateforme. Lancez-lui une boule de feu pour qu'il saute dans l'eau puis allez à gauche et entrez dans la cabane. Parlez au petit pêcheur près de la cheminée, donnez-lui le bâton fiable que vous avez acheté à Teirya et suivez-le. Attendez qu'il pêche le Djinn et récupérez-le.

A présent, partez au nord de la zone et entrez dans une grotte situé à gauche des marches. Lancez une boule de feu pour faire fondre la neige, ouvrez le coffre et récupérez une Eau de jouvence. Ensuite, sortez, montez les marches et entrez dans le temple en ruine.

D'abord, suivez le chemin de droite, prenez l'entrée et approchez-vous du rayon de soleil pour repérer l'inconnu que vous avez vu à Teirya. Ensuite, sortez et suivez le chemin de gauche. Déplacez le bloc rocheux, prenez l'entrée et suivez l'inconnu en passant l'entrée suivante.

Avancez à droite et prenez la sortie au sud. Suivez l'inconnu et descendez par la corde. Utilisez Saisir pour traverser à droite, entrez dans la pièce suivante et approchez-vous de la statue. Complétez la discussion, obtenez le sac élégant et remontez en grimpant à la plante qui est à gauche.

Sautez sur l'arbre (à gauche), descendez et utilisez la plante pour descendre à l'entrée des ruines. Quittez les ruines de Teppe pour le moment et retournez à Teirya.

Teirya

Après la discussion, interagissez avec les habitants et montrez-leur le sac élégant que Stella vous a donné.
Dirigez-vous ensuite vers le centre de la ville et regardez les habitants en train de partir vers les ruines.

Faites le plein d'objets si vous le voulez et retournez aux ruines de Teppe.

Ruines de Teppe

Empruntez le dernier chemin et revenez directement dans la pièce de la statue. Après la discussion, entrez dans la statue et partez à droite.

Dans la pièce suivante, déplacez le bloc rocheux vers la droite, remontez les marches et sautez sur les piliers. Utilisez Saisir pour atteindre la section élevée de gauche, ouvrez le coffre et obtenez un casque à Cornes. Ensuite, approchez-vous de la statue au nord, utilisez la Psynergie Gifler et entrez.
Suivez le chemin et prenez la sortie au sud. Après la courte séquence, utilisez la Psynergie Pister et suivez ainsi le chemin des odeurs jusqu'à ce que vous sortiez.

Une fois dehors, partez au nord, montez les deux marches pour avancer sur le niveau élevé et descendez une pente plus loin. Atteignez ainsi le coffre, récupérez une Tiare de mythril puis utilisez le sort Pister pour trouver le bon chemin.

Une fois que vous avez descendu dans le bon trou, partez au sud et continuez jusqu'à la zone suivante. Avancez à gauche et passez la porte suivante.

Poussez ainsi le pilier qui est tombé tout à l'heure, partez à droite et prenez la sortie au sud. Descendez via la plante, utilisez le sort Piège glacé sur toutes les flaques d'eau et utilisez-les pour contourner les rochers. Utilisez ensuite Saisir pour passer vers la section de droite et descendez les marches pour atteindre la sortie.

Djinn : Lierre
Dès que vous entrez dans la zone, vous apercevez un Djinn qui s'enfuit dans les herbes. Pour le capturer, avancez à gauche, montez les quelques marches et traversez la poutre pour atteindre le bloc au milieu. Poussez ce dernier vers le nord, rebroussez chemin et courez derrière le Djinn afin de le faire sortir des herbes. Il ne reste plus qu'à le récupérer.

Enfin, giflez le nez de la statue, entrez et poursuivez à droite jusqu'à la sortie des ruines. Une fois dehors, avancez à droite pour qu'une séquence se déclenche puis prenez la sortie au sud-est.

Chapitre 4 : La plume de Rokh

Weyard

A présent, traversez le pont au nord et poursuivez légèrement à gauche pour atteindre la ville de Belfune.

Belfune

Après la courte séance, passez la nuit à l'auberge et récupérez de vos blessures.
Djinn : Averse
Entrez dans le temple à l'Est et descendez au sous-sol. Utilisez le sort Déplacer et poussez les bibliothèques qui sont au-dessous des escaliers vers la droite. Révélez ainsi un passage secret. Utilisez également le même sort pour atteindre la coffre à gauche et obtenez la Lame tueuse à l'intérieur. Entrez dans le passage secret, suivez le chemin jusqu'au Djinn et capturez-le.

Djinn : Torrent
A présent, prenez la sortie au nord-est de la ville et atteignez le quai. Prenez une autre sortie à droite et avancez sur le quai jusqu'à ce que vous aperceviez un Djinn. Descendez via l'échelle, utilisez le sort glace sur la flaque d'eau et déplacez les caisses en bois afin de l'atteindre.

A présent, revenez en ville, effectuez des achats dans les magasins, discutez avec quelques habitants et prenez la sortie sud de la ville.

Après la séquence, partez à l'Ouest de Belfune jusqu'au croisement puis partez au sud-ouest pour atteindre la ville de Frontière.

Frontière

Entrez dans la ville, descendez la pente, dirigez-vous vers le centre pour qu'une scène se déclenche et obtenez ainsi la lettre de Briggs.

Djinn : Khamsin
Entrez dans le petit fort au centre de la ville, montez sur le toit et utilisez le sort Saisir pour atteindre le toit de la cabane à droite. Descendez les marches pour entrer, récupérez le Djinn et sortez.

Maintenant, quittez la ville et rencontrez la musicienne près de la sortie.

Weyard

A présent, il est temps d'aller chercher une autre Tablette d'invocation. Pour cela, partez au nord de Frontière et poursuivez jusqu'au pont sur votre gauche. Traversez-le, suivez le chemin au sud puis vers l'ouest et accédez ainsi la mine de Frontière.

Mine de frontière

D'abord, avancez au nord-ouest de la mine et lancez le sort Piège Glacé sur la flaque d'eau. Revenez sur vos pas, poussez le bloc rocheux vers la droite puis montez les marches qui sont au milieu. Traversez ainsi jusqu'à la zone à l'Est, actionnez les trois leviers et montez sur le chariot à l'Est pour atteindre d'abord le coffre. Ouvrez-le et récupérez la potion.

Ensuite, actionnez seulement le levier qui se trouve au sud-ouest et remontez à nouveau sur le chariot pour avancer. Enfin, lancez une boule de feu sur la bombe et révélez ainsi la tablette d'invocation Ulysse.

Weyard

A présent, rebroussez chemin jusqu'à Belfune et poursuivez à l'Est jusqu'à une bifurcation.

Djinn : Glouton
Partez à l'Est de Belfune, suivez le chemin au sud et repérez une petite île accessible grâce à un pont. Restez au milieu de cette île jusqu'à ce que le Djinn vous attaque et battez-le pour le capturer.
Après cela, partez à l'Extrême Est de Weyard et continuez légèrement au sud pour trouver la ville de Port Adgio (au bord de l'eau).

Port Adgio

Avancez à l'ouest de la ville, remarquez que la porte est fermée puis grimpez sur l'arbre. Sautez sur la terre ferme à gauche, avancez et sautez sur le toit de la seconde maison. Poussez la caisse vers le bas, descendez et poussez-la jusqu'à l'eau.

Descendez ensuite au bord de l'eau, utilisez la caisse pour passer à droite et poussez une autre caisse plus loin pour entrer dans le canal.

Avancez à droite et prenez la sortie au nord-est. Sautez ensuite sur la seconde caisse dans l'eau et prenez l'échelle au nord-ouest.

Docks de Port Adgio

Avancez à gauche, grimpez le long de la chaine en acier et avancez entre les caisses. Utilisez le sort Saisir pour agripper le poteau à droite et descendez ainsi les escaliers ; remontez via une autre chaine plus loin, ouvrez ainsi le coffre et récupérez une Armure Astrale.

Djinn : Porite
Descendez via la chaine, partez à gauche sous les escaliers mobiles et revenez à droite pour aboutir derrière le bateau. Utilisez le sort Flux Aride sur le sceau d'eau, descendez l'échelle et prenez l'entrée qui mène au canal. Affrontez le Djinn à gauche et obtenez-le.

Ensuite, revenez en arrière, inondez le sceau pour augmenter le niveau de l'eau et montez les escaliers mobiles. Poursuivez au sud, descendez d'autres marches et continuez à gauche pour trouver le capitaine Briggs.

Après la discussion, rebroussez chemin et quittez les docks. En retournant en ville, discutez avec le musicien de Belfune puis quittez la ville.

A présent, partez au nord de Port Adgio et atteignez la ville de Saha.

Saha

Partez à l'Est de la ville, déplacez la caisse vers la droite et descendez dans le puits. Prenez la sortie de droite, utilisez Saisir pour traverser et remontez le long de la corde.

Kolima

A présent, entez dans l'arbre qui se trouve au sud (là où se trouve le marchand d'objets) et remontez les marches. Discutez avec la jeune femme près de l'armoire et acceptez de l'aider.

Labyrinthe Onirique

Dans le monde des rêves, sautez sur la plateforme de droite et poursuivez jusqu'au bloc rocheux. Poussez-le dans l'eau et utilisez-le pour atteindre la sortie sud.

Continuez à avancer au sud puis à droite et prenez la sortie. Suivez le chemin jusqu'à l prochaine zone, sautez sur des plates-formes pour traverser un petit lac et prenez la sortie au sud.

Lorsque vous arrivez dans la zone avec un grand lac, traversez sur les troncs d'arbres et prenez la sortie au nord. Continuez tout droit jusqu'à la grande feuille au milieu et utilisez le sort Flux Aride pour abaisser le niveau d'eau.

Revenez à la zone précédente, poussez deux troncs d'arbres afin d'atteindre le coffre au nord-ouest, revenez à la feuille et utilisez Inondation pour augmenter le niveau d'eau. Allez chercher le Gilet magique dans le coffre et revenez à la feuille, une nouvelle fois. Refaites la même opération, déplacez les mêmes troncs d'arbres de façon différente et atteignez ainsi la sortie au sud. Suivez l'unique chemin et prenez la sortie à l'ouest.

Djinn : Fournaise
D'abord, lancez le sort Piège glacé sur la flaque d'eau située en bas et poussez le premier tronc vers la droite. Ensuite, poussez le second tronc vers le bas et lancez le sort sur la seconde flaque. Ceci permettra de soulever le tronc d'arbre et d'atteindre ainsi le Djinn. Combattez-le pour le capturer.

Une fois que ceci est fait, prenez la sortie au nord-est.

Dans la zone suivante, partez à gauche, poussez le bloc dans le vide puis laissez-vous tomber le long du rebord non loin (en bas des marches).

A présent, retournez auprès de la feuille et utilisez le sort Piège glacé. Glissez à droite, en bas, à gauche, en haut et à gauche, prenez la sortie et atteignez la zone suivante. Suivez le chemin et prenez la sortie de l'ouest.

A présent, glissez à droite, en haut, à gauche, en haut, à droite, en bas et à droite. Allez d'abord, au nord, descendez les marches et glissez à nouveau afin d'atteindre le coffre au milieu. Obtenez la Hache de Géant, attribuez-la à l'un de vos héros et refaites la même opération pour atteindre la sortie au sud.

Montez les marches, suivez le chemin et poussez le bloc vers le sud jusqu'à ce qu'il tombe. Utilisez donc ce bloc et atteignez la sortie à l'Est.

Suivez le chemin, utilisez Saisir pour traverser le ravin à gauche et faites fondre le bloc de glace. Traversez et prenez

les deux sorties suivantes.

Poussez le bloc rocheux vers la gauche afin de le faire tomber dans l'eau et prenez la sortie au milieu.

Avancez à droite puis dirigez-vous vers le nord de la zone pour affronter un boss.
Boss : Gavialosore
Dans ce combat, concentrez-vous sur Gavialosore et ignorez les crânes qu'il invoque. Utilisez les attaques magiques les plus puissantes tout en gardant l'oeil ouvert sur les PV. Utilisez les Djinn si nécessaire mais normalement vous n'en aurez pas besoin.

Après le combat, récupérez la griffe et donnez-la à Terry. Ensuite, approchez-vous de l'arbre violet au nord et utilisez l'eau miraculeuse sur ce dernier. Une fois que ceci est fait, retournez à Kolima.

Kolima

Djinn : Pistil
Entrez dans l'arbre de l'auberge, montez les marches et prenez la sortie au sud. Marchez ensuite sur les branches des arbres, ouvrez trois coffres par la même occasion et trouvez le Djinn sur l'une des branches au milieu.

Saha

Djinn : Alizé
Maintenant que vous êtes capable d'utiliser le sort Briser, retournez au village de Saha et descendez dans le puits au nord-ouest. Avancez à droite, utilisez le sort Déplacer sur le bloc rocheux, déplacez-le à droite et quittez le puits. Descendez dans l'autre puits à l'Est, prenez l'entrée de gauche et utilisez le sort Briser pour détruire le rocher qui bloque le passage. Poursuivez ainsi jusqu'au Djinn, récupérez-le et sortez.

A présent, repartez au nord vers Kolima et prenez la sortie au nord du village. De retour dans la carte de Weyard, partez directement au nord-ouest et entrez dans la forêt de Kolima.

Forêt de Kolima

Avancez tout droit, entrez dans le tronc d'arbre et suivez le Djinn à droite. Utilisez la plante pour grimper sur le tronc, poursuivez à gauche et entrez dans le prochain tronc. Continuez dans le suivant et atteignez la prochaine zone.

A présent, grimpez via la plante, sautez à l'intérieur du tronc de droite et descendez ainsi vers la section suivante. Grimpez sur une autre plante au nord, partez à gauche et suivez toujours le Djinn.

Détruisez le rocher à l'aide du sort Briser, continuez au nord et sautez sur la verdure.

Djinn : Pointe
Dès que vous achevez la conversation avec les deux arbres, le Djinn joindra votre groupe.

Après la conversation, poursuivez à gauche et prenez la sortie du sud-ouest. Approchez du prochain tronc et remontez via la plante. Utilisez bourgeon pour descendre dans le tronc et aidez ainsi le soldat qui vous offre un Arc Elfique pour Kiara.

Ensuite, revenez dans la zone précédente et prenez la sortie au nord.

Croisé de Kolima

D'abord, partez à l'ouest pour que les généraux vous interpellent et vous donnent les gants de duel.

Djinn : Larme
Poursuivez à l'ouest jusqu'à la zone suivante, poussez le tronc d'arbre vers la rivière et brisez le rocher qui leur bloque

le chemin. Sautez ainsi sur les petites plates-formes au nord et approchez-vous de la cascade d'eau pour obtenir le Djinn.

Ensuite, revenez à la zone précédente et partez cette fois à l'Est.

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez le Pic de Rokh.

Pic de Rokh

Avancez à droite, utilisez Piège Glacé sur les flaques d'eau et grimpez sur l'arbre. Sautez sur la terre ferme, utilisez le bloc de glace pour atteindre les rebords de la montagne et remontez.

Poussez le bloc rocheux vers la droite et descendez en sautant du bord. Grimpez aux rebords qui sont à gauche, poussez le bloc rocheux à gauche jusqu'à la placer sous les rebords suivants et grimpez sur ceux qui sont à droite. Déplacez-vous à gauche, descendez sur ce bloc rocheux et sautez à gauche pour atteindre le coffre. Récupérez les Gants Vertueux et revenez en arrière.

Grimpez cette fois aux rebords de droite, remontez et prenez les marches sur votre gauche. Brisez le rocher et continuez votre ascension.

A présent, suivez le chemin jusqu'aux deux blocs rocheux et déplacez-les d'abord afin d'atteindre un coffre sur votre droite. Obtenez une Rapière Sylphe et redescendez. Déplacez ensuite le bloc sous les rebords et grimpez. Déplacez-vous le long des rebords jusqu'à ce qu'une partie de la montagne s'écroule et vous tombiez en contrebas.

A ce moment, utilisez le sort Saisir pour traverser d'une plateforme à une autre, grimpez sur une plante et atteignez la plateforme suivante. Descendez en sautant du bord et détruisez le rocher pour que la plateforme s'incline à gauche et crée un chemin.

Remontez la pente, poursuivez à gauche et utilisez la plante pour descendre. Déplacez-vous à gauche le long du rebord, remontez et repérez l'oiseau endormi.

Partez à droite, grimpez aux rebords, traversez sur le dos de l'oiseau pour atteindre le côté gauche de la montagne et descendez les marches. Approchez-vous de la tête et utilisez le sort Gifler pour la réveiller de son sommeil. Grimpez ensuite les quelques rebords, remontez sur la seconde plateforme et giflez l'oiseau à nouveau. Allez récupérer la Plume de Rokh qui vient de tomber et préparez-vous à affronter le furieux volatile.

Boss : Rokh
Le combat peut s'avérer long. Augmentez d'abord la puissance des attaques grâce aux Psynergie Boost et la défense également. Utilisez les attaques magiques et les invocations et remplissez vos PV.

Après le combat, ramassez le fragment de magma et entrez dans la gueule de l'oiseau. Ramassez les autres fragments, remontez via l'échelle et continuez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la discussion, sortez par le derrière de l'oiseau.

Djinn : Pression
Partez à droite de l'oiseau, utilisez le sort Briser au bord de la montagne et descendez en sautant. Allez à gauche pour affronter le Djinn et capturez-le.

Maintenant, descendez le long de la montagne et retournez à Kolima.

Kolima

Discutez avec le musicien près de l'entrée, passez la nuit à l'auberge et achetez une feuille Orinique auprès du marchand d'objets car vous en aurez besoin pour trouver une tablette d'invocation plus tard. Ensuite, quittez la ville et partez à Belfune.

Chapitre 5 : L'éclipse maudite

Belfune

Allez voir le groupe de musicien, discutez avec la jeune femme et demandez-la de jouer l'air d'Arangoa. Ceci permettra d'ouvrir un passage secret au milieu de la cour. Prenez ce passage et accédez ainsi aux ruines de Belfune.

Ruines de Belfune

Partez à gauche, prenez d'abord les escaliers pour atteindre la sortie de l'ouest et récupérez ainsi un Paratonnere dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière et prenez l'entrée, en bas des marches.

Approchez du piédestal en haut des marches, interagissez avec lui et placez un fragment de magma. Prenez le passage qui vient d'apparaitre, sautez sur les petites plates-formes en face et atteignez le prochain piédestal. Placez un autre fragment de magma, sautez sur les autres plates-formes qui viennent d'apparaitre, récupérez le contenu du coffre puis suivez le chemin de droite et prenez la sortie au nord.

Avancez au nord, placez un autre fragment de magma sur un piédestal et complétez la scène qui suit. Par la suite, prenez l'entrée au nord (derrière le piédestal) et complétez une autre courte scène.
Maintenant que le chemin est bloqué, ressortez et partez au sud. Continuez jusqu'à la zone suivante, descendez les marches et prenez l'entrée.

Après la scène, poussez les stèles de la lune et du soleil à leurs emplacements, puis mettez-vous sur celui au sud pour que la porte s'ouvre.

Dans la zone suivante, utilisez le Sort Briser pour changer la position des piliers et placez-les d'abord du côté droit. Utilisez-les pou atteindre le coffre, ouvrez-le puis placez-les du côté gauche. Utilisez-les donc pour prendre le chemin de gauche et avancez jusqu'au croisement.

Djinn : Néant
Partez à gauche du croisement puis au nord afin d'apercevoir le Djinn. Pour le capturer, utilisez le sort briser pour le remonter près des marches et approchez-vous de lui pour qu'il saute sur ces dernières. Une fois que ceci est fait, utilisez le Sort Briser à nouveau pour remettre les piliers à leurs emplacements initiaux et allez chercher le Djinn.

Après ceci, revenez au croisement et partez cette fois au sud puis à droite. Poursuivez le chemin au nord, ignorez les petites plates-formes et atteignez un autre pilier plus loin. Utilisez le sort Briser sur ce dernier et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la zone. Déplacez les deux piliers une nouvelle fois à droite (comme lorsque vous avez ouvert le coffre) et utilisez l'autre pilier pour atteindre la sortie au nord.

Dans la salle de l'échiquier, interagissez avec la tablette pour commencer le défi. Déplacez le chevalier vers la droite, le haut, la gauche, la gauche, le haut, la gauche, la gauche, le haut et la droite. Récupérez ensuite l'étoile Psy dans le coffre à droite et prenez la sortie.

Descendez les marches et entrez dans la zone suivante.

Sautez sur l'engrenage, poursuivez à gauche et prenez la sortie au nord. Montez les marches, placez le dernier fragment de magma et revenez sur vos pas.

Maintenant que l'engrenage est actif, utilisez-le pour atteindre l'autre côté de la salle et puis prenez la sortie au nord. Marchez sur les rouages et prenez l'entrée suivante.

Sautez sur les engrenages en rotation, les petites plates-formes et prenez la sortie au sud.

Poussez le bloc vers la gauche jusqu'à ce qu'il tombe et allez chercher le contenu du coffre. Ensuite, revenez en arrière,

montez les escaliers et prenez l'entrée.

Dans cette salle, poussez le cube vert à droite, en bas, à gauche, en haut, à droite et en haut. Utilisez tourbillon pour soulever le bloc, montez rapidement l'échelle et atteignez ainsi la porte de droite. Suivez le chemin jusqu'à la sphère centrale et lancez le sort tourbillon pour l'activer.

Une fois que ceci est fait, revenez jusqu'à la salle où se trouve le grand engrenage et sautez sur la petite plateforme en rotation. Atteignez le côté opposé, descendez d'abord les marches, poussez le bloc et ouvrez le coffre pour obtenir une potion. Ensuite, remontez les marches et prenez l'entrée.

Montez les marches suivantes, ignorez la prochaine entrée et continuez vers celle à l'extrême droite. Frappez les piliers avec la Psynergie Briser afin d'atteindre le coffre, obtenez la masse damnée puis frappez les piliers à nouveau afin atteindre le côté droit. Passez l'entrée suivante, suivez le chemin jusqu'à la sphère et lancez le sort Boule de feu.

Par la suite, descendez en sautant du rebord, prenez la sortie puis prenez celle de droite. Sautez sur la nouvelle plateforme en rotation (en rouge), traversez la salle et prenez la porte.

Maintenant, montez les marches et passez la porte. Continuez tout droit jusqu'à la salle remplie de rouage et frappez le petit rouage élevé au nord de la pièce.
Ensuite, descendez directement au niveau inférieur et prenez la sortie. Lancez le sort Bourgeon sur la sphère, prenez la sotie et remontez à nouveau les marches pour prendre la sortie en haut à gauche.

Utilisez donc la plateforme orange pour atteindre le côté opposé et entrez par la porte suivante. Montez les marches suivantes et passez vers la prochaine zone.

Sautez sur les petites plates-formes pour traverser le lac et contournez-le. Poussez le pilier et prenez l'entrée au nord. Sautez sur les plates-formes suivantes et atteignez le sceau. Utilisez le sort Flux Aride pour abaisser le niveau d'eau, descendez via l'échelle et alignez les blocs afin d'atteindre le pilier à droite. Remplissez le sceau, traversez donc sur les blocs et poussez le pilier dans l'eau. Utilisez une nouvelle fois le sort flux Aride, descendez par l'échelle de droite et passez l'entrée.

Lancez le sort inondation sur la sphère, montez à l'échelle et faites el tour de la pièce pour prendre la sortie de droite. Traversez à l'aide de la plateforme bleu et prenez la porte suivante.

Dans la pièce suivante, poussez les stèles vers leurs emplacements et alignez-les dans l'ordre indiqué (Orange, bleu, jaune, rouge et violet). Par la suite, sautez sur la plateforme de gauche, prenez le contenu du coffre et prenez la sortie Sud. Sautez sur les plates-formes jusqu'à la grande sphère et utilisez le sort Gifler pour la faire tourner.

Après la courte séquence, descendez l'échelle et suivez le chemin jusqu'à la sphère au nord. Discutez légèrement avec le gardien de la porte puis lancez le sort Inondation sur le bloc en haut à droite, Bourgeon pour le bloc en haut à gauche, Boule de feu pour le bloc en bas à gauche et Tourbillon pour le bloc en bas à droite.

Enfin, passez la porte qui vient de s'ouvrir et interagissez avec le piédestal au milieu.

Boss : Pik et Kier
Pour battre ces deux ennemis, concentrez-vous d'abord sur Kier car elle est plus redoutable. Utilisez exclusivement les djinns afin d'effectuer des invocations par la suite. N'oubliez pas de remplir vos PV à chaque fois et répétez ces assauts jusqu'à ce qu'ils soient battus.

Après le combat, une scène se déclenche et l'homme masqué déclenche le Dynamo alchimique. Dès que vous reprenez le contrôle, montez les marches à droite. Utilisez Tourbillon sur le cube vert, remontez l'échelle à gauche et utilisez-le pour traverser. Poussez le prochain cube à droite, descendez via l'échelle et répétez la même opération pour atteindre l'échelle suivante.

Remontez les escaliers en colimaçon jusqu'au sommet, approchez-vous de la tablette noire au sud et lisez-la pour

obtenir la Tablette d'invocation Eclipse. Enfin, redescendez au niveau inférieur et prenez la sortie au sud.

Une fois dehors, sautez sur les petites plates-formes de droite et utilisez le radeau pour partir vers le bas. Ouvrez le coffre contenant du pain, poursuivez à droite et poussez la caisse pour monter à l'échelle. Avancez ensuite au sud et retournez à Belfune.

Belfune

Djinn : Vague
Entrez dans la maison qui se trouve à l'ouest de la ville et discutez avec le vieil homme. Allez dans la cuisine, utilisez inondation pour éteindre le feu puis créez un bloc de glace. Grimpez la courte échelle, utilisez le bloc de glace pour atteindre l'autre échelle et capturez ainsi le Djinn.

A présent, partez au nord de la ville et accédez au château de Belfune.

Château de Belfune

Avancez tout droit, prenez la sortie de l'Est et atteignez ainsi la cellule de Hu Ju. Après la scène, redescendez et prenez cette fois la sortie de l'ouest. Montez les escaliers et sortez hors du château. Utilisez le sort Gifler sur la cage, libérez ainsi Eoléo et rentrez. Redescendez les marches, sortez et prenez la sortie du sud pour sortir à nouveau. Descendez à l'échelle et rejoignez Eoléo.

Après la scène, montez sur la muraille de la ville et prenez la sortie nord-ouest de Belfune pour entrer dans l'Opéra.

Opéra de Belfune

Passez la porte de droite, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aboutissez près des insectes et préparez-vous à un combat.

Boss : Dévoreur
Eliminez d'abord les deux cafards puis concentrez vos attaques sur Dévoreur. Utilisez les puissantes attaques magiques, gardez l'oeil ouvert sur les PV et achevez-le rapidement.

Après le combat, vous obtenez l'invocation Drastal.

Lorsque vous reprenez le contrôle près des pierres tombales, descendez l'échelle à droite et traversez en sautant sur les petites plates-formes. Poursuivez à droite, utilisez le radeau une nouvelle fois et partez au quai à l'Est. Après la discussion, montez à bord du bateau et affrontez les ennemis qui attaquent Eoléo. Enfin, allez à l'avant de navire et parlez-lui pour partir vers d'autres horizons.

Maintenant, naviguez vers l'est de la carte du monde, jetez l'acre sur la plage d'une petite ile et atteigniez ainsi la ville de Harin.

Harin

Allez au centre de la ville et entrez dans la maison de droite. Parlez à l'ancien et sortez.

Djinn : Source
Allez à la plage au sud-ouest, utilisez le sort Briser et détruisez le rocher qui bloque l'entrée d'une grotte. Entrez, détruisez un autre rocher sur votre droite et poussez les tronc d'arbres afin d'atteindre le Djinn.

Une fois que ceci est fait, prenez la sortie à l'Ouest de la ville et rendez-vous dans les souterrains de Harin à l'ouest.

Souterrains d'Harin

Dans les souterrains, prenez la première porte à droite et approchez-vous de la balançoire. D'abord, mettez-vous sur le côté gauche de la balançoire et lancez le sort Briser sur l'autre côté. Allez chercher ainsi le contenu du coffre, et redescendez. Placez-vous cette fois du côté droit de la balançoire et lancez le sort afin d'atteindre le côté droit.

Prenez la sortie au Sud et poursuivez à l'Est. Approchez-vous de la balançoire suivante, utilisez-la pour atteindre les petites plates-formes sur votre gauche. Suivez ce chemin jusqu'au bloc rocheux et déplacez-le vers la droite. Utilisez ainsi ce bloc pour atteindre le côté gauche et parlez avec les deux personnages. Après la discussion, montez à l'échelle afin de quitter les souterrains et retournez à Harin.

Harin

Retournez voir l'ancien, discutez avec lui une seconde fois et déplacez la caisse de bois. Vous obtenez ainsi la clef de la Tour de Guet. Il ne reste plus qu'à partir vers cette tour. Pour cela, quittez Harin et partez au nord.

Tour de guet

A l'intérieur de la tour, prenez l'entrée de gauche et descendez via l'élévateur. Avancez à gauche, ignorez l'entrée au nord et prenez celle de gauche.

Descendez dans le canal, déplacez le bloc rocheux vers la droite et passez. Utilisez le sort piège glacé sur les deux flaques d'eau, remontez à l'échelle et sautez sur les deux blocs de glace. Utilisez d'abord le sort Briser sur le grand rocher et dégagez ainsi l'eau.

Maintenant, rebroussez chemin vers la zone précédente et prenez l'entrée que vous avez ignorée plutôt. Suivez le chemin jusqu'à la sortie suivante et prenez l'élévateur pour remonter.

En haut, sautez à gauche et traversez la salle en utilisant les engrenages. Remontez à l'échelle située à droite et prenez la sortie. Prenez ensuite l'entrée de gauche, déplacez l'engrenage afin de le faire tomber en contrebas et rebroussez chemin jusqu' à cette salle. Déplacez à nouveau l'engrenage afin de le placer sur l'axe et reprenez l'entrée en haut à droite.

Djinn : Chaine
Maintenant, remontez le long des cubes verts qui forment des escaliers et sortez de la tour. Grimpez sur l'arbre à gauche, sautez sur la terre ferme et partez au sud pour trouver le djinn. Combattez-le pour le capturer.

A présent, retournez dans la tour, descendez les escaliers, prenez le chemin qui mène vers la tour centrale (au sud-est) et prenez l'entrée au nord.

D'abord, faites tomber l'engrenage en contrebas et descendez par l'échelle. Déplacez-le ensuite en bas à droite près du rebord élevé et utilisez la balançoire pour l'atteindre. Partez ainsi au sud, sautez sur l'élévateur et descendez au niveau inférieur.

Repérez un coffre sur votre gauche, ouvrez-le et obtenez un Egide. Prenez l'entrée, suivez le chemin et prenez l'élévateur pour remontez au niveau supérieur.

Sautez rapidement à gauche, utilisez la balançoire pour atteindre le côté gauche et remontez l'échelle au nord. Poussez l'engrenage vers le bas puis placez-le sur l'axe pour activer la seconde tour.

Traversez sur les rouages, prenez la sortie en haut à droite et remontez l'escalier des cubes vert. Approchez de la porte du cercle centrale, utilisez la clef de la tour et entrez. Récupérez ainsi le Troisième Œil et prenez la sortie au sud.

A présent, partez à la recherche d'une invocation et retournez aux souterrains de Harin.

Souterrains de Harin

Empruntez le même chemin utilisé plus tôt, approchez de la seconde balançoire, ignorez-la et prenez le chemin de droite. Poursuivez jusqu'à l'entrée d'une grotte et entrez. Sautez sur les petites plates-formes et atteignez la tablette d'invocation Coatlicue.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin jusqu'à l'ile de Harin et quittez la ville par le côté Est. Reprenez le bateau, naviguez vers le Sud puis vers l'Est et atteignez la grande île en plein milieu de la mer. Une fois sur l'ile, partez au sud-ouest pour atteindre la ville de yamata.

Yamata

Djinn : Mistral
Allez au nord-ouest de la ville, déplacez le bloc rocheux et utilisez le sort Briser sur son emplacement. Descendez dans le trou, sautez sur les plates-formes et grimpez sur la plante pour atteindre le Djinn.

Ensuite, prenez la sortie au nord et atteignez le palais royal.

Palais de Yamata

Montez les escaliers en face de vous, prenez l'entrée de gauche et discutez avec le roi. Ensuite, sortez de la pièce et allez voir la princesse qui est malade. Interagissez avec elle pour que la guérir avec le troisième oeil puis complétez la discussion. Quittez le palais, descendez les marches et entrez dans les ruines qui sont au-dessous du palais.

Ruines de Yamata

Avancez tout droit jusqu'à la tombe, complétez la discussion et déplacez le rocher au nord. Utilisez la psynergie de la princesse pour y entrer et sortez pour le moment car il n'ya rien à faire.
Effectuez des achats et quittez la ville.

Djinn : Brasier
Dans la carte du monde, partez à l'Est de Yamata et rôdez en bas du volcan jusqu'à ce que le Djinn vous attaque. Combattez-le pour le capturer.

A présent, retournez dans le bateau et partez à l'Ouest de l'île. Jetez l'ancre prés de la ville de Tanfon et entrez dans la ville.

Tanfon

Partez au nord de la ville et entrez dans le palais. D'abord, prenez la sortie en bas à gauche et utilisez le sort Gifler sur le gong. Ensuite, entrez dans le bâtiment à l'ouest, fouillez l'armoire et obtenez la Gemme d'Echo.

Par la suite, retournez au palais et montez les marches. Prenez l'entrée sur votre gauche, rejoignez le roi et discutez avec lui. Par la suite, entrez dans la pièce secrète du roi et ouvrez les coffres. Prenez un anneau, une étoile Psy et les gantelets d'ombre. Quittez ensuite le palais et retournez en ville.

Djinn : Amadou
Approchez de la maison au nord-ouest de la ville et montez sur son toit. Sautez sur l'arbre, descendez et sautez sur la caisse à droite. Utilisez le sort Gifler sur le vieil homme endormi, retournez sur le toit et poursuivez à droite jusqu'au toit suivant où se trouve le Djinn.

Djinn : Mousse
Prenez la sortie Ouest de la ville, rôdez dans la forêt près de la falaise et affrontez le djinn qui vous attaque.

Une fois que ceci est fait, retournez sur le bateau et partez cette fois à l'extrême nord de la carte du monde (référez-vous à la direction des ondes qui sont émises de la tête du personnage sur carte).

Avant-poste de l'iceberg

Utilisez la Psynergie de Himi Révéler et révélez ainsi des petites plates-formes. Utilisez-les pour traverser et entrez dans la maison au Nord. Allez à gauche, déplacez l'armoire et entrez. Après la séquence, vous obtenez la carte ancienne qui indiquera par la suite l'emplacement des autres équipements de la tenue d'Ombre.

Djinn : Givre
Partez au nord-est de la zone, montez sur l'arbre puis utilisez la plante pour atteindre le sommet. Suivez le chemin à gauche, descendez jusqu'au toit de la cabane, utilisez un autre arbre pour descendre et récupérez ainsi le djinn.

Retournez au bateau, complétez la séquence et vous saurez l'emplacement des équipements restants de la tenue d'ombre. Ignorez ces lieux pour l'instant et retournez à Tonfan.

Tonfan

Après la scène, allez dans les quartiers de Hi Chou et obtenez un anneau lunaire. Retournez ensuite au palais et allez discuter avec le roi. Récupérez ainsi un orbe rouge, quittez la ville, reprenez le bateau et retournez dans la ville de Yamata.

Yamata

Passez la nuit à l'auberge, effectuez des achats puis entrez dans les ruines de Yamata sous le palais.

Ruines de Yamata

Effectuez la même opération précédente, marchez sur le piédestal et atteignez les ruines. Ouvrez les deux coffres, avancez au nord puis suivez le chemin de droite. Approchez-vous de la stèle, interagissez avec elle et drainez ainsi le sable.

Descendez à l'échelle, prenez la porte au sud puis prenez l'entrée suivante à droite. Déplacez les trois blocs afin de créer un chemin vers le second cercle magique. Marchez sur le cercle du bas pour atteindre la tablette et interagissez avec elle.

Rebroussez chemin vers la salle précédente, marchez sur le cercle pour vous téléporter vers la gauche et prenez la sortie au sud. Suivez le chemin vers la prochaine sortie, dépassez la tablette que vous ne pouvez pas activer pour l'instant et prenez la sortie de gauche.

Sautez sur les petites plates-formes et prenez la sortie au nord. Déplacez les blocs afin d'allumer les piédestaux, atteignez la tablette en marchant sur celui de droite et activez-le pour descendre le niveau du sable.

Djinn : Aconit
Placez les blocs afin d'activer le cercle de droite et atteignez-le. Utilisez le sort Révéler pour faire apparaitre un autre cercle, revenez près de la tablette et révélez un autre cercle avec le même sort. Enfin, placez les blocs afin d'utiliser les cercles et atteindre ainsi la section de droite. Il ne reste plus qu'à rejoindre le Djinn et le capturer.

Une fois que ceci est fait, prenez la sortie au sud-est et quittez la salle.

Utilisez le sort Saisir sur le pilier à gauche, sautez sur les petites plates-formes et prenez l'entrée au nord. Suivez le chemin, remontez à l'échelle et activez la tablette suivante. Ensuite, revenez sur vos pas, sautez sur les petites plates-formes et prenez la sortie au sud-est.

Traversez le pont puis prenez la sortie au milieu. Marchez sur le cercle afin d'atteindre la statue et approchez de la tête pour obtenir l'Orbe Jaune. Enfin, marchez sur le second cercle qui vient d'apparaitre et quittez cet endroit.

Chapitre 6 : La Tenue d'ombre

Le Poing d'Ombre

Retournez au bateau, naviguez au Sud de la carte du monde et atteignez l'ile indiquée en rouge. Arrêtez-vous près de la plage à l'Est, suivez le chemin au nord jusqu'à la fin et utilisez le sort Révéler pour trouver l'entrée de la grotte.

Caverne de l'ile volcanique

Avancez à droite, utilisez Saisir sur le pilier qui sort du mur puis prenez la sortie de gauche.

Djinn : Flambeau
Dans la grande salle remplie de petites plates-formes, partez à droite pour atteindre le Djinn et approchez-vous de lui. Dès qu'il s'enfuit, allez vers le courant d'air qui se trouve en bas à droite et utilisez le sort Flux Thermal pour remonter au niveau supérieur. Ensuite, poussez le bloc rocheux dans le gouffre et redescendez. Utilisez le bloc pour atteindre le Djinn, utilisez le sort Flux Thermal pour remonter le djinn en haut puis remontez à votre tour afin de le capturer.

A présent, revenez à l'entrée de la salle, partez à gauche et utilisez Saisir sur le pilier. Utilisez le sort Flux Thermal sur le courant d'air chaud et atteignez la niveau supérieur. Poussez le bloc à droite pour le faire tomber et descendez en sautant du bord.

Par la suite, utilisez le bloc rocheux pour atteindre le courant d'air chaud au centre et utilisez Flux thermal pour remonter jusqu'au coffre. Récupérez ainsi le poing d'Ombre et quittez cet endroit.

Le Plastron d'Ombre

Ilot des chutes de Gaia

Retournez au bateau, naviguez vers la petite île à l'extrémité Est et utilisez le sort Révéler pour trouver l'entrée de la grotte. Entrez, suivez le chemin jusqu'à la grande salle et utilisez d'abord le sort Saisir sur le pilier à droite. Suivez le chemin vers le sud et prenez la sortie.

Dehors, partez à gauche et prenez la seconde entrée de la grotte. Enfin, utilisez Saisir sur le pilier de gauche, ouvrez le coffre non loin et obtenez le Plastron d'ombre.

Les Lunettes d'Ombre

A présent, rendez-vous au nord-ouest de la carte du monde, jetez l'ancre près des sables d'une côte et poursuivez au nord jusqu'à l'entrée de la grotte. Utilisez Révéler pour trouver la grotte et entrez.

Sanctuaire des neiges

Avancez à droite puis au nord et grimpez aux rebords de la montagne. Ensuite, avancez à droite et descendez en sautant du deuxième rebord. Glissez afin d'atteindre la sortie au centre, descendez par l'échelle et utilisez le sort Révéler pour repérer un cercle magique. Marchez dessus pour atteindre le coffre, récupérez les lunettes d'ombre et quittez cet endroit.

La Coiffe d'Ombre

A présent, retournez vers Tonfan et prenez la sortie à l'Ouest de la ville. Avancez à gauche puis légèrement au nord et utilisez le sort Révéler pour trouver l'entrée de la grotte.

Ruines de l'île perdue

Prenez la porte de gauche, déplacez le bloc de pierre vers la droite et sautez sur la plateforme. Saisissez les piliers sur votre droite et prenez la sortie au Nord.

A présent, giflez le nez de la statue puis utilisez Inondation sur les torches qui sont à droite et à gauche du bassin. Ensuite, giflez la statue une seconde fois, déplacez le bloc de pierre jusqu'au bassin et utilisez ainsi le sort Flux Aride sur le sceau.

Giflez le nez de la statue une dernière fois, utilisez Piège Glacé sur les flaques d'eau et montez au niveau supérieur en grimpant à la petite échelle, à gauche. Déplacez le bloc à l'aide de la Psynergie pour le faire tomber, sautez sur le bloc de glace pour atteindre le crâne de la statue et utilisez le sort tourbillon pour dissiper le nuage.

Une fois que ceci est fait, passez la porte qui vient de s'ouvrir et récupérez la Coiffe d'Ombre dans le coffre.

Chapitre 7 : Le Temple d'Apollon

A présent, retournez à Tonfan, effectuez des achats et passez la nuit à l'auberge. Ensuite, quittez la ville et partez vers le Nord-ouest jusqu'à la tour d'une Muraille.

Grande muraille

D'abord, allez à gauche et lancez le sort Piège Glacé sur les flaques d'eau. Utilisez-les pour traverser, utilisez la plante plus loin et grimpez jusqu'à l'entrée de la tour.

Approchez-vous du courant d'air chaud et utilisez le sort Flux Thermal pour atteindre le niveau supérieur. Avancez à gauche, approchez-vous de la porte et complétez la séquence qui suit.

A présent, avancez le long de la muraille puis prenez au nord pour entrer dans le brouillard.

Ascension vers Apollon

Avancez à droite, sautez sur les plates-formes et détruisez le rocher. Avancez, montez à l'échelle puis sur la plante et détruisez un autre rocher, plus loin. Approchez-vous de la statue, interagissez avec elle puis redescendez et utilisez la main pour traverser. Enfin, suivez le chemin au nord et quittez cette zone.

Maintenant, suivez le chemin jusqu'au lac, sautez sur la petite plateforme dans l'eau et traversez. Grimpez sur l'arbre, atteignez le niveau supérieur et poursuivez au nord. Détruisez un rocher sur votre droite, refaites chemin en sens inverse et atteignez ainsi la plante que vous pouvez désormais agrandir. Grimpez et suivez le chemin afin de prendre la sortie à droite.

Dans la zone suivante, détruisez le rocher en bas, avancez à droite et montez sur les plates-formes. Déplacez le bloc rocheux vers la gauche, redescendez et poussez-le à nouveau vers la gauche pour l'intégrer à la plateforme. Ensuite, montez au sud et utilisez le sort Saisir pour atteindre les piliers au nord.

Ouvrez le coffre à droite puis agrandissez la plante à gauche pour grimper. Utilisez le pilier qui sort de la montagne pour traverser, atteignez le pied de la statue et détruisez-le avec le sort Briser. Suivez le chemin, détruisez la main et grimpez aux rebords. Traversez à l'aide du pilier et grimpez aux rebords suivants.

Par la suite, détruisez un autre pied de la statue et poursuivez à gauche. Montez sur la statue, poursuivez à droite et détruisez un autre pied. Sautez par-dessus le trou, montez les marches et détruisez un grand rocher à gauche. Revenez ensuite vers la plante, agrandissez-la, utilisez-la pour descendre puis emprunter l'échelle qui est sur votre gauche. Touchez le front de la statue pour faire apparaitre le pilier de la cascade, atteignez cet endroit et utilisez Saisir pour traverser vers le côté gauche de la chute. Suivez le chemin et prenez la sortie au Nord-ouest.

Dans cet endroit, allez d'abord sur la plateforme de gauche et allumez la torche avec une boule de feu. Descendez, partez au nord de la zone pour trouver une petite échelle et utilisez-la. Suivez le chemin à droite, utilisez Saisir pour atteindre la plateforme de droite et allumez la seconde torche. Descendez, lancez le sort Inondation sur le sceau au milieu et grimpez ensuite l'échelle de la plateforme au sud. Utilisez le sort tourbillon sur l'hélice, descendez et utilisez la Psynergie Pister. Suivez enfin le chemin indiqué et repérez ainsi la porte du Temple d'Apollon.

Porte d'apollon

Emblème de Mars

Partez à gauche jusqu'au la section de Mars, saisissez le pilier qui sort du mur pour traverser, grimpez l'échelle et marchez sur le bouton. Ensuite, partez directement à gauche du bouton et courez devant les statues car elles vous lanceront des projectiles.

Utilisez Briser sur le bouton jaune puis revenez rapidement vers l'Est. Marchez sur un bouton caché dans une cavité du mur, sautez sur la plateforme qui vient d'apparaitre et sortez. Poussez l'emblème pour projeter son ombre sur le dessin puis partez à droite vers l'emblème de Jupiter.

Emblème de Jupiter

D'abord, descendez les escaliers et lancez un tourbillon sur l'hélice. Utilisez la plateforme qui vient d'apparaitre pour avancer à gauche, poussez la troisième statue et révélez un bouton. Poursuivez à droite, traversez à l'aide du pilier et descendez à l'échelle. Utilisez le sort Briser sur le bouton, passez puis frappez le bouton une seconde fois. Placez-vous sur les escaliers de droite et utilisez le sort tourbillon sur l'hélice.

Ensuite, rebroussez chemin et saisissez le pilier à gauche. Lancez tourbillon sur l'hélice située à droite, suivez ce chemin et descendez via la plante. Grimpez à l'échelle, appuyez sur le bouton et reculez rapidement pour entrer dans la cavité du mur. Enfin, il ne reste plus qu'à le pousser pour le mettre devant la porte.

Emblème de Mercure

Montez les escaliers qui viennent d'apparaitre à l'Ouest et atteignez la zone de Mercure. Déplacez la statue cachée derrière les blocs et révélez un bouton. Ensuite, allez à droite, descendez à l'échelle et sautez en contrebas par le rebord. Poussez la statue su votre gauche et révélez un autre bouton. Descendez sur la plateforme inférieure, saisissez le pilier à droite et revenez vers la première statue. Déplacez-la vers la vers la gauche pour la mettre sur le bouton, utilisez l'échelle pour redescendre au niveau inferieur et sautez sur les petites plates-formes qui viennent d'apparaitre.

Une fois au niveau supérieur, déplacez la première statue sur le bouton puis mettez-vous sur le deuxième. Utilisez directement le sort Saisir sur le pilier, montez les escaliers et poussez la statue vers le bouton. Par la suite, revenez sur vos pas, sautez sur rebord et descendez vers le niveau inférieur. Partez à gauche, appuyez sur le bouton pour libérer l'emblème et cachez-vous dans la cavité pour le laisser passer. Rejoignez l'Emblème et poussez-le afin de la le mettre devant la porte du Temple.

Emblème de Vénus

Montez les escaliers à droite et entrez dans la zone de Vénus. Passez rapidement devant les statues, prenez les marches et remontez au niveau supérieur. Avancez à gauche, déplacez la dernière statue et révélez un bouton.

Rebroussez sur vos pas, montez les marches au centre et utilisez le pilier qui vient d'apparaitre. Rejoignez la statue en haut des marches, poussez-la vers le sud pour la faire tomber sur le bouton et partez à droite de la zone.

Djinn : Aurore
Revenez au premières statues rencontrés, déplacez la première d'entre eux et rebroussez chemin. Descendez via l'échelle, utilisez le sort Saisir sur le pilier qui sort du mur et rejoignez ainsi le Djinn.
Revenez dan la section Est, frappez le bouton pour libérer l'emblème et revenez rapidement près des statues à l'ouest. Utilisez le sort Saisir sur les flèches, mettez-vous ensuite sur le bouton situé à l'entrée et permettez ainsi à l'emblème de passer.

Enfin, placez ce dernier devant la porte et poussez les quatre emblèmes devant le cercle vide.

Oeil d'Apollon

Tout d'abord, équipez Stella avec la Tenue d'Ombre puis avancez jusqu'à la zone d'ombre au Nord. Placez les orbes à leurs emplacements puis allez vers la plateforme qui vient de s'abaisser. Récupérez la Lame de Sol, revenez sur vos pas et utilisez cette arme pour ouvrir la porte du bâtiment central.

Utilisez le sort Briser sur le pilier coloré, saisissez les pylônes qui apparait et répétez l'opération plusieurs fois.

Une fois que ceci est fait, sortez de cette pièce et rendez-vous sur le toit. Après la discussion, préparez-vous à affronter Pik et Kier pour une deuxième fois.

Boss : Pik et Kier
Dans cette première phase du combat, concentrez vos attaques sur la bête qui leur vient en appui. Bloquez les sorts magiques de Kier, augmentez la force de vos attaques et frappez toujours la bête. Gardez un oeil sur vos PV et éliminez la bête pour que le combat s'arrête.

Boss : Trio du Chaos
Le combat suivant s'avère très difficile. Essayez toujours d'augmenter la défense de votre groupe et de garder leurs PV remplis au maximum. Utilisez toutes les potions et sorts capables de figer l'ennemi, le ralentir ou l'affaiblir. Déchainez les Djinns et les invocations dès qu'elles sont disponibles et persévérez jusqu'à ce que vous gagniez le combat.

Après le combat, grimpez à l'échelle et atteignez ainsi l'oeil d'Apollon. Complétez la scène cinématique et libérez ainsi la lumière qui éclairera le monde. Félicitations ! Vous avez sauvé Weyard !

CARTE DU LABYRINTHE D'EOLE

Voici la carte du labyrinthe d'Eole. Les grands carrés représentent les salles, les petits carrés à l'intérieur signifient qu'il s'agit d'une salle avec un obstacle infranchissable au milieu, les petites étoiles signifient une salle vide, avec juste une marque au sol approximativement positionnée et les signes "=" indiquent les passages possibles. Le chemin en vert est le plus court pour passer au niveau suivant, ceux en jaune sont ceux qui mènent aux coffres, pour ceux en noir, il n'y a rien d'intéressant, mais il peuvent parfois aider à se repérer si l'on se perd... Amusez-vous bien!

GoldenEye : Au Service du Mal

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER DES BLINDAGES

Vous ferez apparaître des blindages presque systématiquement si vous éliminez vos ennemis avec des head-shots.

Grand Theft Auto : Chinatown Wars

© Rockstar 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES PERSONNELS

Réaliser certaines actions vous permet de gagner des trophées qui sont ensuite entreposés sur l'étagère dans votre appartement.

Bang incrusté

Offert par les Rastas du Bling pour services rendus en livrant des antidépresseurs

Clé incrustée

Posséder les 21 planques de la ville.

Coffre fort en argent

Réalisez un profit d'au moins 2000 $.

Cuillère en bois

Réalisez une perte d'au moins 500 $.

Jumelles dorées

Trouver 40 dealers de drogue.

Malette en titane

Trouver les 80 dealers.

Pilulier de diamant

Offert par les Psycho Teuffeurs pour une contribution a leurs deals d'hallucinogènes.

Seringue de platine

Achetez de l'héroïne.

CHEAT CODES

Entrez ces codes en cours de partie sans mettre le jeu en pause.

Arsenal

Pistolet explosif

L, R, X, Y, A, B, Haut, Bas

Lot d'armes N°1

R, Haut, B, Bas, Gauche, R, B, Droite

Lot d'armes N°2

R, Haut, A, Bas, Gauche, R, A, Droite

Lot d'armes N°3

R, Haut, Y, Bas, Gauche, R, Y, Droite

Lot d'armes N°4

R, Haut, X, Bas, Gauche, R, X, Droite

Conditions météo

Pluie

Haut, Bas, Gauche, Droite, Y, A, L, R

Temps nuageux

Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Y, L, R

Temps pluvieux

Haut, Bas, Gauche, Droite, A, X, R, L

Temps ensoleillé

Haut, Bas, Gauche, Droite, A, B, L, R

Tornade

Haut, Bas, Gauche, Droite, B, Y, R, L

Divers

Armure

L, L, R, B, B, A, A, R

Santé

L, L, R, A, A, B, B, R

Diminuer les étoiles de recherche

R, X, X, Y, Y, R, L, L

Augmenter les étoiles de recherche

L, L, R, Y, Y, X, X, R

RÉCOMPENSES

Réduction au magasin Ammu-nation

Obtenir des médailles d'or pour toutes les armes au Gun-Club.

Médaille d'or

Atteindre un score de 10 000 ou plus pour chaque arme.

Immunité au feu

Obtenir l'or au mini-jeu Fire Truck.

Gilet pare-balles amélioré

Terminer les 5 missions de police sans réparer le véhicule, et obtenir la médaille d'or.

Sprint infini

Terminer 5 missions ambulances.

Régénération de santé

Réussir toutes les missions de livraison de nouilles en obtenant l'or.

Sac de livraison amélioré

Réussir toutes les missions de livraison du courrier en obtenant l'or.

TOUS LES VÉHICULES

Une fois débloqués, tous ces véhicules deviennent disponibles chez Boabo.

500 XLR8

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses Algonquin.

Banshee

Terminer la mission "Weapons of Mass Destruction".

Bulldozer

Terminer la mission "Conterfeit Gangster".

Cityscape

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses en contre-la-montre.

Cognoscetti

Terminer la mission "Grave Situation".

Comet

Terminer la mission "Jackin Chan".

Coquette

Terminer la mission "Raw Deal".

Formula R

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Street Race.

Go-Kart

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Go-Kart en contre-la-montre.

Hearse

Terminer la mission "Wheelman".

Hellenbach

Terminer la mission "Bomb Disposal".

Infernus

Terminer la mission "Cash & Burn".

Limo

Terminer toutes les missions de Guy.

MK GT9

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Broker et Dukes.

NRG 900

Terminer la mission "Wheelman".

Patriot

Terminer la mission "Wheelman".

Resolution X

Terminer la mission "Pimp His Ride".

Rhino

Terminer toutes les missions du scénario.

Sabre GT

Terminer la mission "Operation Northwood".

Style SR

Obtenir la médaille de bronze à toutes les courses de Bohan.

TAXI PARE-BALLES

Si vous réussissez à déposer 15 personnes à la suite avant la fin du temps imparti, tous les taxis deviendront insensibles aux balles lorsque vous serez dedans.

LES MISSIONS XIN

Dans un premier temps, vous devez débloquer les objets suivants : *Pilulier de diamant, Jumelles dorées, Bang incrusté, Clé incrustée, Seringue de platine, Malette en titane et Cuillère en bois* (voir l'astuce intitulée "trophées personnels"). Puis, essayez de trouver les deux Lions de Fo cachés aléatoirement dans la ville. Ensuite, enregistrez votre jeu au RockStar Social Club (**http://socialclub.rockstargames.com/**) et synchronisez votre DS en Wi-Fi pour recevoir un e-mail de Xin.

Mission : "Deadly Xin"

Trouvez les 8 trophées personnels, les 2 lions de Fo, et connectez votre DS au RockStar Social Club.

Mission : "Xin's of the Father"

Terminez la mission "Deadly Xin" avec aucune étoile de recherche de la police.

SOLUTION COMPLÈTE

Missions principales

Les missions de Kenny

Survis au kidnapping

Note : Cette solution a été rédigée à partir de la version DS. La progression est la même sur PSP et iPhone mais les indications de touches peuvent différer.

Après la longue cinématique, touchez l'écran tactile pour briser la vitre de la voiture et sortir. Nagez ensuite jusqu'au point jaune sur votre radar. Avancez ensuite vers la voiture et montez. Utilisez le tournevis (avec le stylet) pour faire démarrer la bagnole. Votre destination est le restaurant de votre oncle Kenny. Suivez donc l'itinéraire indiqué en jaune sur votre GPS. Une fois sur place, entrez dans le restaurant et parlez à votre oncle.

Après la conversation, quittez le restaurant et dirigez-vous vers vote appartement. Familiarisez-vous avec les commandes et consultez votre boite mail. Votre oncle vous demande d'aller le voir au restaurant. Allez-y et parlez-lui.

Récompense : 50$

Pursuit Farce

Après le briefing, sortez et prenez la voiture de Kenny. Localisez votre destination sur le GPS et foncez. Une fois sur place, Ling va monter avec vous et vous serez immédiatement pris en chasse par les flics. Vous devez les semer en détruisant trois de leurs voitures pour faire baisser l'indice de recherche de la police. Quand les deux étoile clignotent, entrez dans une ruelle et attendez qu'elles disparaissent avant de sortir. Vous pouvez aussi passer chez un Pay'n'Spray pour modifier votre voiture et échapper aux flics. Dirigez-vous ensuite vers votre appartement pour terminer la mission.

Récompense : 50$

Under gun

Allez encore une fois voir votre oncle. Après la conversation, rendez-vous derrière le restaurant pour trouver Ling. Suivez les indications pour frapper le mannequin. Ensuite utilisez l'arme de Ling pour tirer sur le mannequin. Quand votre oncle rapplique et vous donne une mission à faire, dirigez-vous vers la benne à ordure et ouvrez-la. Enlevez les sacs poubelle pour trouver un revolver. Allez ensuite vers le point jaune pour affronter les membres d'un gang. Poursuivez le gangster et verrouillez-le pour l'éliminer. Eliminez ensuite ses deux amis et montez vers le toit. Neutralisez le dernier ennemi et sauvez le patron.

Récompense : 50$

Payback

Passez voir votre oncle Kenny. Après le briefing, suivez votre GPS pour croiser un membre du gang qui a tiré sur Ling. Ne le tuez pas, contentez-vous de le poursuivre pour qu'il vous mène à la planque de toute la bande. Eliminez alors ces ennemis et ramassez leurs armes. Eliminez les autres membres du gang qui se pointent et si l'un d'eux se sauve avec la voiture. Poursuivez-le et tirez-lui dessus jusqu'à l'abattre.

Récompense : 50$

The wheelman

Revenez voir votre oncle pour une nouvelle mission. Vous devez livrer trois voitures en six heures. Ouvrez alors votre GPS, localisez la voiture la plus proche et choisissez-la comme destination. Suivez l'itinéraire jusqu'au véhicule. Une fois à bord, utilisez votre stylet pour désamorcer l'alarme et démarrer la voiture. Dévissez alors les vis, retirez les deux fils et connectez-les ensemble. Dirigez-vous ensuite vers le garage et laissez la voiture à l'intérieur. Allez vers la deuxième voiture. Pour la démarrer, il vous faut connecter un décodeur à la voiture. Appuyez rapidement sur les chiffres qui défilent pour entrer le code de démarrage. Ramenez cette voiture au garage et allez vers la dernière (qui est dépourvue de système de sécurité). Livrez cette dernière pour terminer la mission et débloquer le concessionnaire.

Récompense : 50$

Tricks of the Triad

Revenez voir Kenny pour le briefing. Allez ensuite à votre appartement et prenez le LSD qui se trouve dans le coffre. Allez ensuite voir le dealer marqué par une mallette bleue. Appuyez sur select pour commencer le deal. Vendez tout votre stock de LSD. Consultez ensuite votre boite mail et localisez un autre dealer. Allez le voir et achetez tout son stock de drogues. Après la transaction, vous serez pris en chasse par les flics. Roulez jusqu'à votre planque et, si la police vous gène trop, avancez dans le parc pour vous mettre à l'abri, loin des regards. Une fois dans votre appartement, planquez la drogue dans le coffre rouge pour terminer la mission.

Récompense : 0$

Natural Burn Killer

Allez voir votre oncle pour une autre mission. Suivez ensuite votre GPS et allez vers la station d'essence. Avec votre stylet, remplissez les cocktails Molotov et insérez les tissus dans les bouteilles à l'aide du stylet. Ne gaspillez pas l'essence pour obtenir le plus de cocktails possible. Suivez encore votre GPS et lancez les cocktails sur les voitures puis sur le magasin. Quand le camion des pompiers débarque, explosez-le avec des cocktails avant qu'il n'éteigne le feu. Si vous êtes à sec, cherchez dans la cour arrière pour trouver cinq autres cocktails. La mission s'achève après la destruction totale du magasin.

Récompense : 50$

Recruitement Drive

Après le briefing de votre oncle Kenny, prenez une voiture à cinq places et commencez votre recrutement. Sauvez trois personnes qui se font attaquer par les membres des gangs rivaux et enrôlez-les dans le votre. Amenez ensuite vos nouveaux camarades chez le tatoueur. Vous devez maintenant utiliser le stylet pour faire les tatouages. Remplissez les parties vides des dessins jusqu'à l'achèvement de la mission.

Récompense : 50 $

Carpe Dime (suite à la mission Bomb disposal de Chan)

Avant de revenir voir Kenny, votre oncle, effectuez des deals pour ramasser 5000$. Vous devez aussi récupérer un van pour votre oncle. Localisez-le sur le GPS et prenez-le en chasse. Tamponnez-le puis braquez-le et montez dans le van.

Ramenez ce dernier à la planque de Kenny et utilisez le stylet pour découper l'habillage et trouver un agenda.

Récompense : 0$

Store Wars

Vous devez maintenant protéger un magasin. Garez quatre voitures des deux cotés de la route. Sortez votre arme et préparez-vous à quatre vagues d'ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Localisez le bonus de soin qui se trouve dans l'allée près du camion et le gilet pare-balles qui se trouve de l'autre coté près d'un arbre. Repoussez les ennemis avant que la jauge des dégâts du magasin ne se remplisse.

Récompense : 50$

Copter carnage (après la mission The tail bagging the dogs de Heston)

Consultez votre boite mail et lisez celui envoyé par votre oncle. Rejoignez-le pour un briefing. Vous devez protéger la marchandise des attaques du gang rival. Localisez vos ennemis sur le radar et éliminez-les. Prenez le gilet pare-balles et restez loin du champ de tir de l'hélicoptère. Laissez au moins une des voitures ennemies intacte pour l'utiliser plus tard. Quand les ennemis se replient, montez dans la voiture et suivez l'hélicoptère jusqu'à l'entrepôt des ennemis.

Récompense 400$

Kenny strikes back

Revenez voir votre oncle pour une autre mission. Revenez à l'entrepôt des ennemis et allez vers l'interrupteur puis détruisez-le avec le stylet. Connectez les fils pour ouvrir le portail et entrez avec la voiture (pour plus de sécurité). Eliminez les gardes et allez à l'arrière pour prendre le van. Les ennemis ont fermé la porte et vous devez les éliminer avant de sortir. Restez dans le van et neutralisez les hommes armés. Descendez seulement pour atteindre la personne qui se trouve sur le toit. Une fois la zone nettoyée, le portail va s'ouvrir. Sortez et revenez au garage de votre oncle. Evitez les ennemis qui vous coupent la route et zigzaguez entre les voitures pour éviter les tirs. Entrez dans le garage pour terminer la mission.

Récompense : coke x3

Missed the boat ? (après la mission Street of rage de Heston)

Après le briefing, allez au port et embarquez sur le bateau. Allez vers le lieu du rendez-vous et prenez la marchandise. Foncez ensuite droit devant vous et semez les gardes côte. Quand votre bateau cale, utilisez le stylet pour le redémarrer et allez vers le débarcadère. Si, en chemin, vous êtes poursuivi par les gardes côte, semez-les avant d'aller à l'embarcadère.

Récompense : blanche +10

Rat race (après la mission Wi-find de Heston)

Revenez voir votre oncle et, après le briefing, prenez les commandes du mini gun pour dégommer tous les ennemis en chemin. Eliminez-les rapidement pour qu'ils ne causent pas trop de dégâts à votre voiture. Vous prenez ensuite les commandes de la voiture. Avancez en évitant les bombes larguées et rejoignez Hsin. Après la reconnaissance de Hsin, votre oncle est nommé boss de la famille et votre honneur est sauvé. Il s'agit de la dernière mission pour le compte de votre oncle.

Récompense : 0$

Les missions de Chan

Pimp his ride (suite à la mission Recruitement Drive de Kenny)

Après le briefing, suivez le GPS pour localiser le champion de course à bord de sa voiture. Poursuivez-le en gardant vos distances. Quand il gare sa voiture et entre dans le local, volez le véhicule et ramenez-le au garage de Chan. Utilisez votre stylet pour saboter le moteur puis ramenez la voiture à sa place. Faites attention pendant le trajet. La voiture n'est plus du tout stable donc roulez lentement pour ne pas l'abimer.

Récompense : 50$

Whack the racers

Parlez à Chan pour recevoir une nouvelle mission. Vous devez l'aider à gagner la course en neutralisant ses adversaires. Choisissez une voiture puissante et commencez la course. Restez derrière Chan et dès qu'une voiture essaye de le dépasser, défoncez-la pour qu'elle parte en tête à queue. Continuez votre escorte jusqu'à la ligne d'arrivée parce que les concurrents n'arrêteront pas de revenir à l'assaut.

Récompense : 100$

Jakin' Chan

Vous devez maintenant partir au secours de Chan, qui s'est fait enlever. Suivez votre GPS. Tuez ses agresseurs pour vous rendre compte que Chan est bloqué dans la voiture en flammes. Allez chercher le camion des pompiers qui se trouve dans la caserne (pas très loin). Eteignez-le feu et sauvez Chan. Montez dans sa voiture et ramenez-le à son garage. Evitez et ignorez les ennemis qui se trouvent sur le chemin et qui essayent de vous bloquer la route.

Récompense : 150$

Raw Deal (suite à la mission Store Wars de Kenny)

Revenez voir le fils de Chan qui est tombé dans le piège de ses ennemis. Restez alors à pied et éliminez les ennemis qui essayent d'atteindre Chan. Restez loin des voitures pour éviter de mourir ou que Chan meure lorsqu'elles explosent. Ramassez les armes des ennemis morts et quittez la zone. Prenez alors une voiture et conduisez Chan chez son père. Vous serez arrêté alors par Heston mais il vous libérera à condition de faire le sale boulot pour lui.

Récompense : 200$

Sa-Boat-Age (après la mission Missed the boat ? de Kenny)

Allez voir Chan et montez à bord du jet ski. Suivez Chan et passez dans les marques jaunes. Quand le bateau de Chan s'arrête, observez le radar et repérez les points rouges qui sont les ennemis. Quand vous les verrez arriver, foncez sur eux et éliminez-les avant qu'ils n'atteignent Chan. Ensuite, revenez rapidement vers votre allié pour éliminer ceux qui ont pu l'atteindre. Allez toujours vers le coté par lequel arrivent les deux bateaux. Résistez jusqu'à ce que l'hélicoptère arrive et emmène Chan.

Récompense : Taz+12

Counterfeit gangster (après la mission One shot, one kill de Hsin)

Vous devez détruire la marchandise avant l'arrivée des agents du FBI. Vous disposez de six heures pour faire cela. Localisez les caisses sur votre radar et allez les détruire. Après les caisses, vous devez jeter à l'eau les voitures trafiquées de Chan. Utilisez la grue pour déplacer les premiers véhicules et les noyer. Pour le deuxième lot de voitures, montez dans le bulldozer et poussez-les dans la mer.

Récompense : 0$

Slaying with fire

Allez retrouver Chan et, après le briefing, vous devez embarquer dans un hélicoptère. Utilisez vos cocktails Molotov pour détruire les caisses au sol et pour éliminer les ennemis qui vous attaquent. Méfiez-vous des lance-roquettes et éliminez-les dès que vous les repérer. Détruisez ensuite l'hélicoptère qui arrive en renfort.

Récompense : 205$

Clear the pier (après la mission Rat race de Kenny)

Armez-vous lourdement avant cette mission et allez vers le point indiqué sur votre radar. Entrez et commencez à éliminer tous les gardes. Ramassez le gilet pare-balles et les armes laissées par les ennemis morts. Mettez-vous à couvert et évitez de rester entre plusieurs ennemis. Attendez qu'ils viennent vers vous pour les abattre. Entrez dans l'entrepôt et nettoyez la zone jusqu'à sortir. Prenez une voiture et poursuivez Chan. Eliminez-le pour en finir avec cette balance.

Récompense : 0$

Les missions de Zhou

Stealing the show

Pour commencer les missions de Zhou, faites des deal et ramenez 20 sachets d'herbe en suivant la carte trouvée dans le mail de Zhou. La première mission consiste à monter dans un camion et à balancer la marchandise vers la voiture de Zhou. Utilisez le stylet pour le faire et visez la voiture pour ne pas rater votre cible. Il vous faut 15 caisses avant de descendre du camion et revenir voir Zhou.

Récompense : 150$

Flatliner

Allez voir Zhou pour une autre mission. Vous devez récupérer son ami prisonnier qui se trouve dans l'aéroport. Allez vers ce dernier et localisez l'ambulance. Montez à bord et foncez vers la planque de Zhou. Vous serez poursuivis par plusieurs voitures de police et l'indice de recherche sera de trois étoiles. Surveillez les battements du coeur d'Uri (l'ami de Zhou). Quand il s'arrête utilisez le stylet pour cliquer sur le coeur d'Uri plusieurs fois et ainsi le réanimer. Amenez-le enfin à Zhou et assistez aux retrouvailles.

Récompense : 150$

Bomb disposal

Après le briefing, prenez une voiture et suivez votre GPS. Montez dans le premier van rouge et utilisez votre dispositif pour contrôler la tension des fils. Coupez ensuite le fil possédant la tension la plus élevée. Refaites la même action avec les autres vans. Vous devez ensuite éliminer les ennemis qui arrivent en renfort et qui essayent de détruire la voiture. Enfin désamorcez la bombe du van indiqué sur votre GPS.

Récompense 20$

Driven to destruction (suite à la mission Raw Deal de Chan)

Vous allez effectuer une petite ballade avec Zhou. Rien de plus facile, il vous suffit de conduire et de ralentir pendant que Zhou dégomme ses ennemis. Avancez ensuite vers chaque groupe et déplacez-vous pour vous approcher des ennemis et pour que Zhou ne les rate pas.

Récompense : 300$

Cash & Burn (après la mission Sa-Boat-Age de Chan)

Allez vers la voiture indiquée par un point bleu sur votre radar. Montez dedans pour récupérer le lance-flammes. Restez dans la voiture et conduisez jusqu'à l'entrepôt. Descendez ensuite et forcez le portail. Avancez et brulez le matériel ennemi. Vous devez bruler 18 caisses pour terminer la mission. Carbonisez aussi les ennemis qui arrivent en renfort. Prenez le bonus de santé qui se trouve en bas, à droite de l'entrepôt.

Récompense : 0$

Dragon Haul Z

Après le briefing, prenez une voiture et allez à la recherche du camion indiqué par un point rouge sur le radar. Pour l'arrêter, vous devez l'obliger à percuter le mur. Le camion est robuste et aucune voiture ne l'arrêtera. Montez ensuite dans le camion et foncez vers la banque. Après la rencontre avec Zhou, portez votre costume de dragon et marchez sur les marques au sol en utilisant le stylet pour effectuer les mouvements indiqués. Soufflez aussi sur le micro pour cracher du feu. Vous devez effectuer tout cela rapidement pour que la jauge de soupçon ne se remplisse pas et que l'on ne découvre pas votre identité. Terminez la parade pour achever la mission.

Récompense 1000$

The fandom menace (après la mission Slaying with fire de Chan)

Allez voir Zhou et emmenez-le avec vous en voiture. Plusieurs paparazzis vous entourent. Si l'un d'eux prend une photo de Zhou arrêtez-le et éliminez-le. Embarquez ensuite sur deux autres vedettes et continuez à massacrer les paparazzis qui vous photographient.

Récompense : 200$

So near, yet sonar (après la mission Torpedo run de Heston)

Allez voir Zhou pour une nouvelle mission. Prenez un bateau et allez vers la zone à laquelle le bateau a été coulé ; elle

est indiquée par une marque jaune. Utilisez le sonar du bateau pour détecter les objets qui sont sous l'eau. Evitez d'attirer les gardes côte et surveillez la jauge de détection. Passez sur les objets pour les remonter. Remontez les quatre caisses et revenez au port.

Récompense : +15 LSD

Hit from the Tong (après la mission Clear the pier de Chan)

Maintenant c'est le tour de Zhou de payer. Allez vers la zone où il se planque, brisez le cadenas pour entrer et commencez le massacre. Montez ensuite dans l'ascenseur. Prenez le lance-roquettes et évitez les tirs de l'hélicoptère de Zhou. Tirez sur ce dernier et quand il tire avec sa mitrailleuse, mettez-vous à couvert derrière l'abri qui se trouve au centre du toit. Il faut deux roquettes pour abattre l'hélico. Descendez ensuite du toit par l'ascenseur. Eliminez les renforts qui arrivent et avancez vers le bâtiment suivant. Défoncez la porte et montez jusqu'au toit. Tirez encore une fois deux roquettes sur l'hélicoptère et descendez. Nettoyez encore une fois la zone et allez vers le bâtiment suivant. Montez et répétez les mêmes actions pour détruire et éliminer une fois pour toutes ce mouchard.

Récompense : 0$

Les missions de Hsin

Trail Blazer (après la mission Driven to destruction de Zhou)

Après le briefing, allez vers la station d'essence et volez le camion citerne. Suite aux coups de feu, la citerne est percée. Roulez alors sans trop ralentir pour ne pas finir dans les flammes et exploser. Défoncez les voitures qui se trouvent devant vous mais ne foncez pas dans les murs sinon c'est l'explosion assurée. Avancez vers votre cible et sautez du camion avant que ce dernier n'entre en collision avec le bâtiment.

Récompense : 300$

The offshore offload (après la mission Dragon Haul Z de Zhou)

Pour cette mission de sauvetage, il vous faut une voiture à cinq places. Suivez votre GPS et approchez-vous de la zone indiquée. Contournez les flics par la ruelle et plastiquez le camion pour exploser la porte. Retrouvez les hommes et fuyez. Eliminez ensuite les policiers et montez dans votre bagnole. Cherchez le dernier homme et passez dans un Pay'n'Spray pour vous débarrasser de votre indice de recherche.

Récompense : 700$

One shot, one kill

Après le briefing, suivez votre GPs jusqu'à l'hôtel. Prenez le fusil-sniper et montez-le. Visez l'ennemi portant une chemise blanche et tirez. Quittez ensuite l'hôtel, semez la police et entrez dans un Pay'n'Spray pour vous débarrasser de l'indice de recherche.

Récompense : 0$

By myriads of swords (après la mission So near, yet sonar de Zhou)

Après le briefing, allez vers la benne à ordures, enlevez les sacs et prenez l'épée. Allez vers votre première cible et descendez à pied. Poursuivez votre cible jusqu'à l'impasse et décapitez-le. N'utilisez pas vos armes à feu mais seulement l'épée. Allez vers le suivant et restez en voiture pour le poursuivre quand il tentera de s'enfuir. Lorsqu'il descend de sa voiture, poursuivez-le et décapitez-le. Lisez ensuite le nouveau mail et sauvez votre GPS.

Récompense : 0$

A shadow of doubt

Prenez en filature la personne avec un parapluie. Maintenez-la dans votre champ de vision pour ne pas la perdre. Cachez-vous dès que l'homme s'arrête et reprenez la poursuite quand il avance jusqu'à atteindre une planque. Placez un mouchard sur la voiture indiquée. Prenez une voiture et suivez le chemin sur votre GPS jusqu'à la planque.

Récompense : 0$

Friend or foe ?

Après le briefing, suivez le chemin sur votre GPS et prenez les explosifs. Placez ensuite ces explosifs sur le bâtiment indiqué et actionnez le détonateur. Placez le van contre le trou dans le mur. Descendez ensuite pour garder la zone. Prenez le gilet pare-balles qui se trouve à droite et éliminez tous les coréens qui débarquent. Allez ensuite vers votre planque et ouvrez le coffre avec votre stylet.

Récompense : 200$

Arms out of Harm's way (après la mission Scrambled après la mission de Heston)

Après le briefing, allez vers la destination indiquée sur votre radar. Éliminez les gardes et prenez le gilet pare-balles. Avancez en nettoyant la zone jusqu'aux quais. Prenez le jet ski et poursuivez les coréens. Evitez les mines et tirez sur le bateau jusqu'à son explosion.

Récompense : 200$

The wages of Hsin

Prenez les explosifs qui se trouvent à l'arrière de la planque et allez vers le QG des coréens. Localisez les points sensibles du bâtiment et allez les détruire. Eliminez les ennemis qui défendent la zone et ramassez le gilet pare-balles et le kit de santé qui se trouvent dans la zone. Après l'explosion des trois points sensibles, il ne vous reste que le dernier point pour détruire complètement le QG. Explosez-le et allez vers le quai pour prendre un bateau et vous enfuir.

Récompense : 2500$

A rude awakening (après la mission Oversights de Rudy)

Allez voir Hsin pour le briefing. Votre mission consiste à tuer Rudy. Ce dernier se trouve dans l'une des trois zones qui s'affichent sur votre radar. Il sera toujours dans la troisième planque visitée quelque soit l'ordre. Retrouvez Rudy, poursuivez-le avec une voiture et abattez-le. Ramassez 500$ sur son cadavre et terminez la dernière mission de Hsin.

Récompense : 0$

Les missions de Heston

The tow job (après la mission Trail Blazer de Hsin)

Après la rencontre avec Heston, allez chercher la voiture du coréen. Le camion de la fourrière vous a devancé et vous devez l'arrêter. Le conducteur est têtu et ne s'arrêtera que si vous arrivez à coincer son camion contre un mur. Quand le conducteur se sauve, allez à droite du camion et, avec le stylet, tournez la manivelle pour descendre la voiture. Montez et ne neutralisez pas l'alarme. Vous serez alors poursuivi par la police et c'est exactement ce que vous voulez. Ecrasez ensuite les passants jusqu'à augmenter votre indice de recherche pour récolter deux étoiles. Allez alors vers le commissariat de police et garez la voiture.

Récompense : 0$

The tail bagging the dogs

Prenez une voiture et allez au commissariat. Poursuivez ensuite le coréen et restez assez loin pour qu'il ne vous repère pas. Liquidez ensuite ses lieutenants une fois qu'il les aura quittés. Approchez-vous des ennemis et, sans descendre du véhicule, tirez avec votre arme depuis la fenêtre. Quand le coréen vous repère, il prendra la fuite. Poursuivez-le et tirez sur sa voiture. Si votre véhicule est très endommagé, arrêtez-vous et prenez une autre voiture pour continuer la poursuite. La voiture des ennemis prendra feu et ils seront obligés de descendre. Eliminez alors le coréen et son lieutenant sans quitter votre véhicule.

Récompense : 0$

Weapon of mass distraction (après la mission Kenny strikes back de Kenny)

Avant de commencer cette mission, allez à la station de service et remplissez quelques cocktails Molotov. Allez ensuite à la planque des coréens et lancez les cocktails sur leurs voitures. Eliminez ensuite les ennemis qui sortent du bâtiment sans quitter votre véhicule. Allez ensuite visiter les deux autres planques et éliminez les ennemis. Changez de voiture en chemin et évitez de sortir du véhicule pour ne pas devenir la cible de plusieurs ennemis à la fois.
Amenez ensuite vos poursuivants jusqu'au port. Quittez la voiture et sautez dans le bateau. Eloignez-vous de la zone pour semer vos ennemis.

Récompense : 0$

Street of rage

Vous devez partir au secours de Heston et de son unité coincés sur le pont. Dès votre arrivée, prenez le gilet pare-balles et avancez entre les voitures en liquidant les ennemis. Passez le péage et éliminez d'autres coréens. Allez ensuite à droite vers le bâtiment où se trouve Heston, il est blessé. Un ennemi avec un mini gun vous bloque la route. Pour l'éliminer, restez toujours derrière le mur gauche et verrouillez-le. Attendez qu'il explose toutes les voitures qui vous entourent pour plus de sécurité. Attendez ensuite qu'il tire deux fois et recule pour riposter en tirant quelques rafales. Revenez ensuite rapidement à votre abri et attendez qu'il tire encore deux fois. Passez à l'attaque et éliminez-le. Approchez-vous ensuite de Heston pour le sauver.

Récompense : 200$

Operation Northwood (après la mission The fandom menace de Zhou)

Après le briefing, prenez une voiture et allez au garage pour placer une bombe dans la bagnole. Allez ensuite vers le dealer et poursuivez-le jusqu'à sa planque. Quand il entre, garez la voiture près du bâtiment et, avec votre stylet, actionnez le détonateur.

Récompense : 200$

Torpedo run

Rencontrez Heston pour une nouvelle mission. Allez ensuite vers le bateau de police et embarquez dessus. Utilisez vos torpilles pour couler le bateau de Zhou. Evitez aussi les mines lancées par le bateau en question. Après le mail de Heston, débarquez au point indiqué sur votre radar. Prenez une voiture et trouvez rapidement le van. Eliminez ensuite tous les ennemis qui le protègent.

Récompense : 0$

Scrambled après la mission Grave situation de Rudy)

Allez voir Heston qui vous donne une nouvelle mission. Prenez une voiture et suivez le chemin sur votre GPS. Quand ce dernier est brouillé, surveillez la jauge pour connaitre l'emplacement du brouilleur. Eliminez les ennemis qui le gardent et détruisez le camion où se trouve l'appareil. Allez ensuite vers le brouilleur suivant et détruisez-le. Localisez ensuite un autre camion avec le même appareil, détruisez-le pour en finir avec cette mission.

Récompense : 0$

Evidence Dash (après la mission Convoy conflict e Lester)

Après le briefing, prenez une voiture et suivez la voiture qui est sur votre radar. Forcez-la à s'arrêter et braquez-la. Passez ensuite dans un Pay'n'Spray pour abaisser l'indice de recherche et allez vers les quais les plus lointains. Videz alors le coffre et brulez les preuves. Ramenez ensuite la voiture à Heston.

Récompense : 200$

Wi-find (après la mission A rude awakening de Hsin)

Vous devez maintenant pirater les fichiers du FBI pour trouver la taupe. Allez entre les deux signaux affichés sur votre radar et localisez la borne qui se trouve entre les deux. Faites-en de même avec les autres bornes. Diminuez toujours votre indice de recherche avant de passer à la borne suivante pour plus de sécurité. Semez ensuite les flics et allez voir Heston.

Récompense : 200$

Salt in the wound (après la mission Hit from the Tong de Zhou)

Allez voir Heston. Il vous informe que Chan et Zhou n'étaient pas des taupes. Allez en compagnie de ce dernier pour retrouver son contact. Vous découvrez ensuite que c'est votre oncle la vraie taupe et que c'est lui qui manigance tout depuis le début. Quand le FBI débarque, ignorez tous ce monde et allez à la poursuite de votre oncle. Abattez les gardes en chemin tout en protégeant Heston. Quand Heston ouvre les portes, protégez-le des ennemis qui rappliquent. Sortez ensuite et allez vers le bateau qui se trouve dans l'embarcadère situé à droite. Eliminez les ennemis qui vous attaquent ensuite revenez à la terre ferme. Poursuivez votre oncle à bord d'une voiture. Vous avez tous les flics de la ville à vos trousses avec un indice de recherche de quatre étoiles. Poursuivez Kenny dans la planque de Hsin et, quand il vous attaque avec le sabre, éloignez-vous de lui et tirez sans relâche jusqu'à sa mort. Hsin qui survit à ses blessures vous nommera successeur et boss de la famille.

Récompense : 0$

Les missions de Lester

Double trouble (après la mission Friend or foe ? de Hsin)

Apportez 10 sachets de Taz à lester pour commencer les missions. Prenez ensuite la moto et allez au repère des Angels of death. Attirez l'attention des bikers avec un Burn en appuyant sur B et Y. Lorsque les pneus commencent à fumer relâcher la touche Y. Suivez ensuite le parcours et allez vers le gang rival pour liquider tout le monde. Eliminez ensuite les bikers qui vous poursuivent en moto.
Revenez alors voir Lester et prenez les explosifs. Sautez sur la rampe et suivez le parcours pour placer les explosifs. Actionnez le détonateur pour terminer la mission.

Récompense : 0$

Faster pusher man ! Sell ! Sell !

Pour cette mission de dealer, localisez les clients sur votre radar et allez les voir. Vendez votre coke sans descendre de votre moto. Soyez rapide pour vendre un max de coke avant vos concurrents. Deux jauges représentent la progression des deals effectués par vous et vos rivaux. Surveillez-les et essayez de faire mieux qu'eux. Revenez ensuite voir Lester pour terminer la mission.

Récompense : coke +10

Convoy conflict (après la mission The world's a stooge de Rudy)

Pour cette mission d'escorte, montez sur la moto et suivez votre ami jusqu'au quai. Commencez l'escorte des deux vans. Repérez les points rouges sur votre radar pour les intercepter avant qu'ils ne touchent les véhicules. Détruisez ensuite les deux bagnoles qui débarquent. Evitez de descendre ou de tomber de votre moto et continuez l'escorte jusqu'à la planque.

Récompense : 500$

See no evil (après la mission Evidence Dash de Heston)

Avec votre moto suivez vos amis. Quand les ennemis arrivent, éliminez-les loin de vos amis pour ne pas remplir la jauge de soupçon de Meredith. Une fois à destination, restez devant l'appartement et gardez l'entrée. Empêchez vos ennemis d'entrer pour réussir la dernière mission de Lester.

Récompense : 0$

Les missions de Rudy

Grave situation (après la mission Faster pusher man ! Sell ! Sell ! de Lester)

Allez voir Rudy. Vous serez attaqué par des hordes d'ennemis. Eliminez-les et ramassez leurs armes et leurs gilets pare-balles. Escortez Rudy loin du champ de bataille et ne restez pas entre plusieurs ennemis pour ne pas subir leurs attaques en même temps. Planquez-vous derrière les objets et attendez que les ennemis se rapprochent de vous.

Récompense : 250$

Steal the wheels (après la mission The wages of Hsin de Hsin)

Après le briefing allez au parking et contournez-le. Grimpez sur le toit du bâtiment et avancez vers le parking. Nettoyez la zone et explosez le camion citerne pour ouvrir un passage. Prenez la voiture et sauvez-vous jusqu'à Rudy.

Récompense : 0$

The world's a stooge

Vous devez liquider trois cibles. Procurez-vous des mitraillettes et allez vers votre première cible. Eliminez l'homme pendant qu'il se sauve à pieds et allez vers la deuxième cible. Eliminez les ennemis sur le quai et prenez un jet ski. Poursuivez votre ennemi et abattez-le. Revenez sur la terre ferme et prenez une voiture pour poursuivre votre dernière cible. Tirez sur la voiture jusqu'à l'exploser et tuer l'homme.

Récompense : 1500$

Oversights (après la mission See no evil de Lester)

Après le mail de Rudy, passez le voir chez lui. Allez en compagnie de ce dernier au lieu du rendez-vous. Allez ensuite sur le toit pour trouver un fusil-sniper. Utilisez ce dernier pour protéger Rudy. Localisez les groupes d'ennemis et éliminez-les pendant qu'ils se rapprochent. Détruisez les voitures avec votre fusil et surveillez la jauge de vie de Rudy. Nettoyez la zone pour permettre à votre ami de s'enfuir. C'était la dernière mission de Rudy.

Récompense : 250$

Missions secondaires

Taxi

Faire des courses en taxi. Montez dans un taxi et appuyez sur select pour commencer votre travail. Réalisez 15 courses d'affilées pour obtenir la médaille d'or et un taxi blindé.

Médaille de bronze : 5 courses à la suite
Médaille d' Argent : 10 course à la suite
Médaille d' Or et taxi blindé : 15 courses à la suite (récompense : taxi blindé)

Police

Montez dans une voiture de police, de Noose ou la voiture du FBI. Appuyez sur select pour commencer le travail. Choisissez le délit et allez à la zone d'intervention puis tuez les criminels.

Médaille de Bronze : Finir 5 affaires
Médaille d'Argent : Finir 5 affaires avec 75% de criminels arrêtés
Médaille d'Or avec un gilet pare-balles résistant : Finir 5 affaires avec 100% de criminels arrêtés

Ambulance

Montez dans une ambulance et appuyez sur Select pour localiser des patients à transporter à l'hôpital. Soyez rapide et

surveillez la jauge de santé des patients.

Médaille de Bronze : Finir les 5 vagues
Médaille de Argent : Finir les 5 vagues et sauver au moins 75% des patients
Médaille d'Or et sprint infini : Finir les 5 vagues et sauver 100% des patients

Pompiers

Volez un camion de pompiers et appuyez sur select. Localisez les feux et utilisez votre stylet pour les éteindre.

Médaille de Bronze : accomplir 3 interventions
Médaille d'Argent : accomplir 6 interventions
Médaille d'Or et immunité au feu : accomplir 10 interventions

Tatoueur

Entrez dans la boutique de tatouage et commencez les missions du tatoueur.

Médaille de Bronze : 10 tatouages à la suite
Médaille d'Argent : 15 tatouages à la suite
Médaille d'Or : 20 tatouages à la suite

Livraison express

Il existe deux missions de livraison express ; la première se trouve à Middle Park East et la seconde est située dans la zone industrielle. Montez dans le camion bleu et, en compagnie de votre ami, localisez les paquets et remettez-les à leurs destinataires. Conduisez pendant que votre ami élimine la concurrence.

Médaille de Bronze : livrer 3 paquets
Médaille d'Argent : livrer 4 paquets
Médaille d'Or et capacité de la mallette doublée : livrer 5 paquets

Club de tir

Le club de tir se trouve près de l'aéroport. Ramassez le plus grand nombre de points et évitez de tirer sur les cibles bleues.

Médaille de Bronze : 5000 points
Médaille d'Argent : 8000 points
Médaille d'Or et -25% sur tous les produits Ammu-nation : 10000 points

Les courses

Retrouvez les courses dans toute la ville. Choisissez le parcours et finissez au moins troisième pour gagner une récompense.

Médaille de bronze : 100$
Médaille d'argent : 250$
Médaille d'or : 500$

Les carnages

Les missions de carnage consistent à causer le plus de dégâts dans un laps de temps indiqué. Vous aurez à chaque fois une arme puissante qui vous permet de réaliser le massacre.

Les caméras de surveillance

Vous devez retrouver et détruire 100 caméras de surveillance réparties sur toute la ville.

Dealer

Comme pour certaines missions principales, vous pouvez dealer en achetant et en revendant des stupéfiants. Lisez les mails des dealers pour les localiser et repérez les territoires de vente des différentes substances pour réaliser des profits.

PÉAGES GRATUITS

Pour éviter de payer le péage sans avoir d'étoile de recherche, foncez vers l'endroit où il faut payer puis, juste avant d'entrer au péage, quittez la voiture sans freiner, elle continuera à avancer et dépassera le péage. Allez vers la voiture, à pied, et vous pourrez ensuite la conduire sans avoir à vous confronter à la police.

TOUTES LES ARMES DEPUIS UN VÉHICULE

Lorsque vous êtes à bord d'un véhicule, vous ne pouvez normalement utiliser que le pistolet mitrailleur, la mitraillette ou les pistolets. Mais il existe une astuce pour pouvoir utiliser n'importe quelle arme en voiture. Pour cela, lorsque vous montez dans un véhicule, juste avant que la tête de Huang ne rentre dans la voiture, entrez dans le menu pour sélectionner une arme, sélectionnez l'arme que vous souhaitez utiliser en voiture, puis, lorsque vous serez dans la voiture, vous pourrez utiliser l'arme que vous avez sélectionnée tout en conduisant votre véhicule. Cette astuce fonctionne avec toutes les armes, mais vous devrez peut-être vous y reprendre à plusieurs reprises.

Guilty Gear Dust Strikers

© Majesco / Arc System Works 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TECHNIQUES DE ROBO-KY

Les techniques spéciales de ce personnage peuvent être acquises en obtenant de bons scores sur tous les mini-jeux. Ces techniques apparaîtront dans la RK-Factory.

Guitar Hero : On Tour

© Activision / Vicarious Visions 2008

DERNIÈRE CHANSON

Complétez tous les morceaux en mode Guitar Duel dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer la chanson "I Am Not Your Gameboy" de Freezepop.

GUITARES

Toutes ces guitares sont à acheter dans la boutique du mode Carrière.

ES-335

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons d'un CD en Moyen.

Les Paul Dbl. Cutaway

Réussissez toutes les chansons en Difficile.

Moderne

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons d'un CD en Facile.

Synapse

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons d'un CD en Expert.

Vanguard

Remportez 5 étoiles pour une chanson en Expert.

FINITIONS

Toutes ces finitions sont à acheter dans la boutique du mode Carrière.

Blue (Synapse)

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons en Expert.

Custom Cherry (ES-335)

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons en Moyen.

Custom Rising Sun (X-Plorer)

Remportez 5 étoiles pour une chanson en Facile.

Ebony (Firebird)

Remportez 5 étoiles pour une chanson en Moyen.

Orange (Vanguard)

Réussissez toutes les chansons en Expert.

Pale Yellow (Moderne)

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons en Facile.

Rootbeer (Les Paul Double Cutaway)

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons en Difficile.

TENUES

Toutes ces tenues sont à acheter dans la boutique du mode Carrière.

Axel : Sans T-Shirt

Réussissez toutes les chansons d'un CD en Expert.

Axel : Autre T-Shirt

Réussissez toutes les chansons en Moyen.

Gunner Jaxon : Basique

Réussissez une chanson en Facile.

Gunner Jaxon : Nawak

Réussissez une chanson en Difficile.

Johnny : Anarchie

Remportez 5 étoiles pour toutes les chansons d'un CD en Difficile.

Johnny : Tatoué

Réussissez toutes les chansons en Facile.

Judy : Grunge

Réussissez toutes les chansons d'un CD en Moyen.

Judy : Pirate

Réussissez une chanson en Expert.

Memphis Rose : Motarde

Réussissez toutes les chansons d'un CD en Difficile.

Memphis Rose : Bleusaille

Réussissez une chanson en Moyen.

Pandora : Rebelle

Réussissez toutes les chansons d'un CD en Facile.

Pandora : Gothique

Remportez 5 étoiles pour une chanson en Difficile.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Crazy Train

Obtenir 5 étoiles sur "I don't Want To Stop" dans tous les niveaux de difficulté.

Dani California

Obtenir 5 étoiles sur "Knock Me Down" dans tous les niveaux de difficulté.

I Am not Your Gameboy

Terminer toutes les chansons du mode duel.

Master of Puppets

Terminer le jeu dans tous les niveaux de difficulté en ayant comme nom de groupe "Master P".

Welcome To The Jungle

Terminer le jeu en ayant 5 étoiles sur toutes les chansons, dans tous les modes de difficulté.

Guitar Hero : On Tour Decades

© Activision / Vicarious Visions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MORCEAUX CACHÉS

Version US

Satch Boogie

Réussir le Guitar Duel en mode Carrière.

Smooth Criminal

Réussir le Rhythm/Bass Guitar en mode Carrière.

We Are The Champions

Réussir le Lead Guitar en mode Carrière.

Version anglaise

Everything is Everything

Réussir le Guitar Duel en mode Carrière.

Satch Boogie

Réussir le Rhythm/Bass Guitar en mode Carrière.

We Are The Champions

Réussir le Lead Guitar en mode Carrière.

Guitar Rock Tour

© Gameloft 2009

RÉCOMPENSES

Bring it On!

Obtenir n'importe quelle autre récompense.

Daredevil

Choisir le mode Difficile.

Drums - 100% Power

Faire 100% de Power Notes sur n'importe quelle chanson (percussions).

Drums - 250,000

Obtenir 250 000 points sur n'importe quelle chanson (percussions).

Drums x200

Obtenir un 200 Note Streak en Moyen (percussions).

Guitar - 100% Power

Faire 100% de Power Notes sur n'importe quelle chanson (guitare).

Guitar - 250,000

Obtenir 250 000 points sur n'importe quelle chanson (guitare).

Guitar x200

Obtenir un 200 Note Streak en Moyen (guitare).

Ink of Faith

Commencer le mode Carrière.

Switch Swinger

Activer le Superstar et le Pyro 3 fois sur une même chanson.

Gym des Yeux : Exercer et Relaxer vos Yeux

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES ENTRAÎNEMENTS

A chaque fois que vous ferez au moins un exercice par jour, vous obtiendrez un tampon sur le calendrier et pourrez débloquer les nouveaux exercices ou bonus suivants :

Custom Training	1 tampon
Table Tennis	2 tampons
Letter Count	3 tampons
Basketball	4 tampons
Circle Spot	5 tampons
Volleyball	6 tampons
'C' Count	7 tampons
Soccer	8 tampons
Fast Match	9 tampons
Football	10 tampons
Number Tap	11 tampons
Tampon Design no.5	12 tampons
Record Challenge	13 tampons
Eye Knowledge	14 tampons
Tampon Design no.6	15 tampons

PLUS DIFFICILE

Vous devez obtenir le meilleur rang pour chaque exercice afin de débloquer sa version difficile. Ou bien, obtenez de nouveaux tampons après avoir tout débloqué.

Harry Potter et la Coupe de Feu

© Electronic Arts / Magic Pockets 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ELEMENTS À DÉBLOQUER

Cutscenes
Trouvez les 99 boucliers du tournoi des trois sorciers.

Gallerie de photo
Trouvez les 74 cartes de collection.

Harvest Moon : Frantic Farming

© Natsume 2010

+ D'INFOS FORUM

MODES BONUS

Mode Libre

Terminer le mode Histoire avec 4 personnages différents.

Mode Mission

Terminer le mode Histoire avec 3 personnages différents.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Nouveaux personnages (mode Score Attack)

Allez jusqu'au bout du mode Score Attack 10 fois sans jamais quitter. Il y a 12 personnages à débloquer.

Nouveaux personnages (mode Story)

Terminer le jeu avec chaque personnage au moins une fois.

Personnage caché : "The Witch"

Jouez au mode Score Attack 120 fois.

Harvest Moon : L'Archipel du Soleil

© Rising Star Games / Natsume 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES ANIMAUX

Chat

Dépenser au moins 30 000 G au magasin de Mirabelle.

Chien

Obtenir 500 points d'animaux.

Cheval

Obtenir 5 000 points d'amitié avec Mirabelle.

Cochon

Envoyer 100 champignons après avoir trouvé l'île des champignons.

ANIMAUX SPÉCIAUX

Poulet spécial

Envoi d'oeuf rang S.

Vache spéciale

Envoi de lait rang S.

Mouton spécial

Envoi de laine rang S.

Harvest Moon DS

© Rising Star Games / Marvelous Interactive 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CANNE À PÊCHE

Galen vous donnera une canne à pêche si vous allez le voir le samedi entre 11h et 13h. Vous ne devez pas avoir d'outil en main pour recevoir l'objet. La maison de Galen se trouve au sud-est de la carte, près du site de construction du cirque Barney.

EPOUSES SPÉCIALES

Déesse des récoltes

Pour épouser la déesse, vous devez lui offrir 500 cadeaux (fraises, fleurs, ananas), trouver les 101 lutins et envoyer plus de 10 000 produits.

Princesse sorcière

Pour épouser la sorcière, vous devez négliger au moins 50 animaux malades, utiliser au moins 5 fois des champignons vénéneux à la fête des récoltes, et vous évanouir de fatigue au moins 100 fois. Les cadeaux à offrir sont un curry arc-en-ciel et le retour de la déesse des récolte.

AVOIR DES ENFANTS

Conservez l'affection de votre épouse à un niveau élevé pendant plus d'une saison entière, en lui offrant des cadeaux et de bons petits plats pour augmenter ses points d'amour. Elle vous demandera alors de la conduire chez le docteur un beau matin, et deux saisons plus tard l'enfant sera né.

Henry Hatsworth : L'Incroyable Expédition

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE GENTLEMEN

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie pour débloquer ce mode bonus plus difficile.

COMBO INFINI

Dans la partie plate-forme, il est possible de repêcher un ennemi quasiment à l'infini à condition d'avoir le bon timing. Pour cela, frappez trois fois, portez un coup vers le haut pour projeter l'ennemi en l'air, puis repêchez-le avec trois nouvelles attaques, et projetez-le en l'air à nouveau. Recommencez ainsi jusqu'à ce que l'ennemi soit mort. Vous devriez gagner plusieurs cristaux durant l'opération.

Heroes of Mana

© Square Enix / Brownie Brown 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE HARD

Terminer le jeu une fois en Normal. Les ennemis seront plus forts, les ressources moins nombreuses, les récompenses seront plus intéressantes, et vous conserverez vos objets de la partie précédente.

FREE BATTLE 38

Cette mission n'est accessible que si vous terminez le jeu en mode Hard.

Héros de la Ligue des Justiciers

© Eidos Interactive / Sensory Sweep 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Terminez le mode Story à 100% pour accéder à la section des mini-jeux depuis le menu Extras.

High School Musical 3 Dance ! Nos Années Lycée

© Disney Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES DGAMER (VERSION US)

"Bet on It"

Prendre une photo d'une personne en costume.

"Bop to the Top"

Obtenir un rang 5 étoiles pour toutes les chansons dans les 3 modes de difficulté.

"Fabulous"

Prendre une photo d'une fille en tenue de soirée.

"Go My Own Way"

Réussir toutes les musiques et tous les quiz du jeu.

"Music In Me"

Prendre une photo où l'on voit Troy et Gabriella ensemble.

"Now or Never"

Prendre en photo les 6 Wildcats principaux.

"Registered DGamer"

Se connecter sur DGamer online avec un nom d'utilisateur.

"Work This Out"

Obtenir les signatures de tous les Wildcats.

NOUVELLES CHANSONS

Terminez le jeu pour débloquer deux nouvelles chansons (High School Musical et Together) dans le jukebox.

Hitman Reborn ! DS : Fate of Heat III

© Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu "Dying-Will Cheat" pour débloquer directement les bonus suivants :

Code : 2, 14, 7, 13, 12, 3

Débloque la "Game Room"

Code : 1, 9, 12, 10, 3, 8

Débloque le "Mist Set" (Gufo di Nebbia, Misty Papillon, Midnight Visitor)

Code : 6, 16, 13, 4, 11, 2

Débloque le "Rain Set" (Elefante Forte Pioggia, Squalo Grande Pioggia, Delfino di Pioggia)

Code : 6, 3, 16, 10, 8, 5

Débloque le "Sky Set" (Leone di Cielo, Sky Pheonix, and Pegaso di Cielo)

Code : 3, 9, 14, 8, 13, 1

Débloque le "Storm Set" (Iena Tempesta, Visone Tempesta, and Scorpione Tempesta)

Code : 3, 5, 7, 10, 16, 13

Débloque le "Sun Set" (Canguro del Sereno, Pavone del Sereno, and Ragno Ciel Sereno)

Code : 2, 9, 15, 1, 7, 14

Débloque le "Thunder Set" (Elèttrico Volpino, Torpedine Fulmine , and Ucello Fulmine)

Hitman Reborn ! DS : Flame Rumble

© Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Hibari (10 ans plus tard)

Terminer le mode Story avec Hibari

Yamamoto (10 ans plus tard)

Terminer le mode Story avec Yamamoto

Belphegor

Terminer le mode Arcade avec Gokudera

Byakuran

Terminer le mode Story avec Byakuran

Gamma

Terminer le mode Story avec ZTR & NTR

Gola Mosca

Battre VS Varia (Replay Story Mode)

Lal Mirch

Terminer le mode Story avec Tsuna

Lancia

Terminer le mode Arcade avec Mukuro

Leviathan

Terminer le mode Arcade avec Lussuria

Lussuria

Terminer le mode Story avec Sasagawa Ryohei

M.M.

Battre VS Kokuyo (Replay Story Mode)

Mammon

Battre VS Varia (Replay Story Mode)

Rokudo Mukuro

Terminer le mode Story avec Chrome Dokuro

S. Squalo

Terminer le mode Arcade avec Belphegor

Xanxus

Terminer le mode Story avec with Xanxus

ZTR & NTR

Terminer le mode Story avec Gokudera

DÉBLOQUER ALBITO

Pour débloquer ce personnage de soutien, vous devez terminer le mode Arcade avec Mukuro.

Hitman Reborn ! Flame Rumble X

© Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Toutes les boîtes

Allez dans la section Mots de Passe du menu Système et entrez le code : 3, 16, 8, 14, 13, 1

Personnages Varia

Allez dans la section Mots de Passe du menu Système et entrez le code : 5, 4, 7, 9, 11, 2

Amano Akira

Allez dans la section Mots de Passe du menu Système et entrez le code : 7, 1, 5, 10, 8, 3

Liger Box

Allez dans la section Mots de Passe du menu Système et entrez le code : 11, 7, 14, 6, 2, 3

Hitman Reborn ! Flame Rumble XX

© Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Allez dans le menu Système et cliquez sur les portraits indiqués ci-dessous pour entrer les mots de passe suivants.

4 Funeral Wreaths

Mot de passe : Hibari, Belphegor, Lambo, Ryohei, Gokudera, Mukuro

Daisy & GHOST

Mot de passe : Chrome, Belphegor, Squalo, Dino, Reborn, Fran

Kawahira

Mot de passe : Levi, Lussuria, Gokudera, Fran, Chrome, Squalo

Kikyou

Mot de passe : Tsuna, Mukuro, Chrome, Yamamoto, Xanxus, Ryohei

Mukuro (10 ans plus tard)

Mot de passe : Reborn, Hibari, Mukuro, Squalo, Levi, Gokudera

Suit Tsuna

Mot de passe : Belphegor, Fran, Chrome, Dino, Gokudera, Levi

Vongola Primo

Mot de passe : Ryohei, Reborn, Squalo, Dino, Hibari, Lussuria

Vrai Byakuran

Mot de passe : Gokudera, Belphegor, Squalo, Reborn, Levi, Chrome

Hokuto no Ken : Hokuto Shinken Denshousha no Michi

© Sega / Spike

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX MASQUÉS

Si certains niveaux marqués d'un "?????" sont bloqués, essayez d'obtenir un rang A ou S sur les niveaux précédents pour les déverrouiller.

CARTES

Les cartes présentant les différents personnages et scènes du jeu sous forme d'artworks se débloquent lorsque vous obtenez des rangs A ou S sur les niveaux du mode Histoire.

STAGE 22

Pour accéder au stage 22, vous devez obtenir au moins un rang A sur le stage 21.

Honeycomb Beat

© Rising Star Games / Hudson Soft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Les arrière-plans

Flower	Terminez 20 niveaux en mode Puzzle
Chiccolor	Terminez 40 niveaux en mode Puzzle
Street	Terminez 60 niveaux en mode Puzzle
Japan	Terminez 80 niveaux en mode Puzzle
Diving	Terminez 100 niveaux en mode Puzzle
Night City	Terminez 120 niveaux en mode Puzzle
Resort	Terminez 140 niveaux en mode Puzzle

Les images

Kasuri	Terminez 30 niveaux en mode Puzzle
Raydust	Terminez 50 niveaux en mode Puzzle
Roller	Terminez 70 niveaux en mode Puzzle

Les musiques

Musique 4	Réussissez le défi 3 en mode Trial
Musique 5	Passez le niveau 6 en mode Evolution
Musique 6	Passez le niveau 10 en mode Evolution

Les visuels

Cube	Terminez 90 niveaux en mode Puzzle
Neon	Terminez 110 niveaux en mode Puzzle
Circus	Terminez 130 niveaux en mode Puzzle
Visual+	Terminez 150 niveaux en mode Puzzle

MODE ENDLESS

Passez 10 niveaux en mode Evolution.

CHOISIR LA COULEUR DE FOND

Faites 10 000 points en mode Trial pour pouvoir choisir la couleur de l'arrière-plan en mode Puzzle via la touche Select.

Hoshigami

© 505 Games / Arc System Works 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAISON DES SÉQUENCES

La Maison des séquences n'est pas accessible depuis le menu principal mais seulement depuis le menu Options en cours de jeu. Elle permet de s'entraîner aux séquences de combat en remportant une série d'épreuves à la difficulté progressive. Pour réussir une séquence, vous devez projeter la cible au lieu de l'attaquer normalement (appuyer sur X), afin qu'elle soit renvoyée sur tous les personnages placés à une case de distance les uns des autres. Ces derniers doivent également être positionnés en mode Séquence et orientés vers le personnage suivant.

CAPACITÉS

Les capacités acquises par vos personnages dépendent des divinités qui leur sont associées. Vous devez aller dans un temple en ville pour les équiper avant de pouvoir les activer. C'est aussi là que vous aurez la possibilité de changer de divinité pour apprendre une nouvelle série de compétences.

Hot Wheels : Beat That !

© Activision / Eutechnyx 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES CACHÉS

16 Angles

Terminer le mode Turbo.

Burlesque

Terminer le mode Turbo.

Drift King's 24 / Seven

Terminer le premier tournoi en Turbo et Bedroom.

Super Tsunami

Terminer le mode Turbo.

The Demon

Terminer le deuxième tournoi en Turbo et Bedroom.

Hotel Dusk : Room 215

© Nintendo / Cing 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCE BONUS

Faites en sorte de ne jamais avoir aucun écran de Game Over, et rechargez votre partie si jamais vous êtes expulsé de l'hôtel ou renvoyé dans votre chambre. C'est le seul moyen d'obtenir la séquence additionnelle en fin de jeu, après la dernière sauvegarde.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Hotel Dusk dispose d'une maniabilité assez originale, qui se marie fort bien avec la Nintendo DS. En effet, tout au long du jeu, vous devrez tenir la console comme un livre et vous déplacer en utilisant l'écran tactile et le stylet, ou bien les quatre boutons qui feront office ici de croix directionnelle, en quelque sorte. L'autre écran, quant à lui, vous montrera les déplacements du héros, un peu à la manière d'un Doom-like.

Toutefois, c'est principalement l'écran tactile que vous allez regarder, avec sa vue du dessus, comme si vous vous baladiez sur un plan de l'hôtel. Lorsque vous êtes proche de quelque chose à observer de plus près, l'icône de la loupe se met à clignoter et vous n'avez qu'à pointer dessus. De même lorsque vous êtes face à une porte, pointez sur l'icône de la porte qui clignote. Idem lorsque vous vous trouvez face à une personne, pointez sur l'icône adéquat pour engager la conversation. L'inventaire est représenté par l'icône d'un sac, et lorsque vous pointez sur celui-ci, une liste des objets en votre possession apparaît et vous n'avez plus qu'à sélectionner celui qui vous intéresse. Vous disposez enfin d'un bloc-notes sur lequel vous pouvez noter librement au stylet les informations à ne pas oublier.

Lors des discussions, outre les questions que Kyle aura à poser, vous verrez apparaître de temps à autre un triangle jaune avec l'icône d'une main pointant du doigt, ce qui vous permet, en pointant dessus, de couper la parole à votre interlocuteur et de placer une remarque, à choisir parmi deux (comme cela peut arriver aussi après avoir posé une question). En général, le choix de l'une ou de l'autre n'aura pas d'incidence sur ce que doit vous dire votre interlocuteur, mais dans d'autres cas, ce choix est primordial et faire le mauvais pourrait bien vous amener tout droit au game over. Dans ce cas, le jeu reprendra au dernier moment où l'heure s'est affichée. Cependant, vous pouvez sauvegarder votre partie avant d'avoir une conversation, ce qui vous permet d'y revenir tout de suite après une éventuelle perte de partie et d'énoncer cette fois la bonne question ou remarque. Cette solution vous guidera toutefois lorsque les discussions seront importantes et qu'il ne faudra pas faire de faux pas...

Chapitre 1 - 05:00 - 5:30 P.M.

Ouvrez la porte en pointant sur les poignées pour débuter le chapitre. Vous voici donc dans le hall, comme l'indique la vue du dessus sur l'écran tactile. Dirigez-vous vers le canapé à gauche et pointez alors sur l'icône de la loupe qui clignote. Au-dessus du canapé, prenez note du numéro écrit sur l'étiquette accrochée au juste au-dessous du cadre de la licence d'exploitation de l'hôtel.

Avancez maintenant jusqu'à la réception et pointez sur la loupe. Pointez ensuite sur la sonnette pour la voir de plus près, puis appuyez trois fois dessus pour faire venir le propriétaire, Dunning. Discutez alors avec ce dernier, puis prenez le stylo qu'il vous tend pour écrire vos coordonnées dans les champs vides du registre, en faisant glisser la pointe du stylet comme si vous traciez un trait. Interpellez-le lorsqu'il a pris connaissance de votre nom, puis récupérez la clé de la chambre 215. Poursuivez la discussion en lui posant des questions lorsque cela est possible, puis recevez le prospectus de l'hôtel. Parlez-lui ensuite du paquet que vous avez dû recevoir, puis posez également les autres questions disponibles.

Quittez la réception pour vous diriger vers le haut du plan, tandis qu'une cliente borgne entrera dans l'hôtel. Suite à la séquence, gagnez donc le salon pour aller observer le distributeur de friandises sur la droite. Sur un côté de celui-ci, vous pourrez trouver un nouveau numéro à noter, alors que sur l'autre côté sera accrochée une fiche explicative à propos de ces numéros éparpillés dans l'hôtel.

Dirigez-vous ensuite sur la gauche pour rejoindre le couloir central. Tout au bout de celui-ci, vers le bas par rapport au plan, vous trouverez un nouveau numéro à droite du tableau, à noter donc.

Il est temps de rejoindre votre chambre en allant emprunter l'escalier qui se trouve à l'autre bout du couloir central, mais vous trouverez une petite fille assise sur l'escalier, qui refusera de vous laisser passer. Parlez avec elle pour finir par l'aider à terminer son puzzle. Une fois ceci fait, la fillette partira en oubliant une pièce de son puzzle, que vous ramasserez avant de prendre la direction gauche, vers la chambre 215.

Jeff va alors sortir de la chambre 213, puis suite à la discussion (posez-lui toutes les questions disponibles), gagnez le fond du couloir pour aller trouver une nouvelle étiquette sur le flanc du petit meuble en bois et noter son numéro.

Placez-vous maintenant devant la porte de votre chambre. Sortez alors la clé de votre inventaire, puis choisissez évidemment de l'utiliser au niveau de la poignée. Ouvrez donc la porte et vous voici dans la chambre 215.

Le téléphone se met à sonner. Dirigez-vous à gauche par rapport au plan, pour vous placer au niveau de celui-ci et pointez sur la loupe. Pointez alors sur le téléphone pour discuter avec Rachel. Après cet appel, retournez parler au réceptionniste à propos de sa réaction lorsqu'il a appris votre nom. Il vous demandera également de le payer à l'avance. De retour dans la chambre 215, il vous faut alors ouvrir votre valise en vous dirigeant vers la petite table sur laquelle elle est posée, puis en utilisant la clé de cette même valise sur celle-ci. Faites glisser la clé dans la serrure, mais elle va se casser après que vous ayez pointé plusieurs fois dessus. Hyde va alors suggérer de crocheter la serrure avec un fil de fer. Avancez jusqu'à votre porte d'entrée et le garçon d'étage vous apportera votre paquet.

Ouvrez la porte, puis aidez le garçon en tapant deux fois sur le carton du haut. Interpellez-le ensuite pour le forcer à lever la tête en pointant dessus deux fois. Il s'agit de Louis. Discutez avec lui en lui posant vos questions, sans toutefois le froisser lorsque vous lui posez la question « Tu t'es rangé ? », demandez-lui ce qu'il s'est passé. Pour clore la discussion, dites-lui que vous avez laissé tomber la police, et après qu'il vous ait quitté, dirigez-vous vers votre colis sur le lit. Pointez dessus deux fois pour l'ouvrir et trouver un cahier à l'intérieur. Hyde réalise que Louis s'est trompé de colis et le cahier s'ajoute alors dans l'inventaire.

Il vous faut rejoindre la réception pour aller signaler l'erreur de livraison. En gagnant les escaliers, vous croisez la fillette de tout à l'heure, Melissa. Avancez alors jusqu'à elle pour discuter (une fois en face d'elle, pointez sur l'icône du personnage qui clignote au bas de l'écran tactile), et dites-lui « Tu ne verras plus ta maman ? », puis « Où est-elle allée ? » pour qu'elle dessine un portrait de sa mère sur votre agenda (dessin qui apparaît à la dernière page de vos notes). Montrez-lui finalement la pièce de puzzle pour la lui remettre et son père la rappellera dans la chambre.

Descendez maintenant à la réception et avancez vers la jeune fille qui regarde à la fenêtre. Pointez sur elle deux fois pour qu'elle se retourne et Hyde réalise qu'il l'a déjà croisée en venant. Elle refusera de parler, et vous rencontrerez alors Rosa, la bonne, qui vous apprendra le nom de la jeune fille : Mila. Parlez avec Rosa pour évoquer l'erreur dans la livraison du paquet et également parler de Mila. Le téléphone de la réception va ensuite se mettre à sonner et il s'agit de la personne qui a reçu l'autre paquet, autrement dit, celui de Kyle.

Il est maintenant 05:20, et avant de remonter dans votre chambre pour attendre qu'on vous amène votre paquet, allez

donc frapper à la porte 213. Parlez à Jeff de Mila, puis regagnez votre chambre. Juste avant d'arriver, vous êtes interpellé par votre voisine de la chambre 216. Il s'agit d'Iris. La discussion va ensuite se poursuivre avec Louis, puis il vous faudra enfin rejoindre votre chambre.

Avancez vers le fond de celle-ci pour que quelqu'un frappe à la porte. C'est la personne qui a reçu votre colis, Martin Summer. Choisissez la question : « Vous avez regardé ? », puis dites ensuite que vous êtes allé un peu trop loin pour calmer le jeu. Posez-lui ensuite les questions disponibles, puis donnez-lui son cahier avant de récupérer votre colis.

Il est temps d'ouvrir le paquet pour ainsi y trouver la feuille des instructions et le fichier clients. Appelez maintenant Rachel en pointant deux fois sur le téléphone. Il vous faut retrouver deux objets : une boîte rouge ainsi qu'un magazine de charme.

Kyle va ensuite revenir sur les derniers événements, et voici les réponses qu'il vous faudra donner :
- « Retrouver des objets particuliers »
- « Elle exauce les souhaits »
- « Bradley »
- « Le bracelet qu'elle portait »
- « Un coffret rouge »

Chapitre 2 - 05:30 - 06:00 P.M.

En sortant de votre chambre, vous trouvez Rosa sur le palier. Allez donc engager la discussion avec elle, puis lorsque vous poserez votre question à propos de Louis, au moment de l'interpeller, choisissez la question « C'est dur de trouver de la main-d'oeuvre ? », plutôt que « Des rumeurs ? », car ce sujet va énerver Rosa et vous perdrez la partie. Quand vous lui poserez votre question sur Mila, évoquez plutôt le bracelet. Vous obtenez un rendez-vous avec la jeune fille après 8 heures. Lorsque la bonne vous quitte, continuez d'avancer vers les escaliers et vous entendrez quelqu'un siffler.

Allez donc au bout du couloir pour vous placer devant la porte de la lingerie. Les sifflements proviennent bien d'ici, donc pointez sur la poignée pour ouvrir la porte. Vous retrouvez ainsi Louis en train de feuilleter un magazine coquin. Approchez-vous de lui pour continuer la discussion. Après avoir parlé de divers sujets tels que la rumeur sur un fantôme dans l'hôtel, de Mila ou encore de vous-même qui recherchez Bradley, Louis va quitter la pièce.

Récupérez alors le magazine de charme posé sur l'étagère à droite par rapport au plan de l'écran tactile. Il s'agit là de l'un des deux objets que vous deviez trouver. Il vous faut ensuite ouvrir le casier qui se trouve dans le coin supérieur droit du plan, afin de récupérer une boîte à outils rouge dans laquelle vous prendrez un pied-de-biche, une pince, ainsi qu'un tournevis.

N'oubliez pas que vous n'avez toujours pas payé Dunning à l'avance, comme il vous l'avait demandé. Regagnez donc votre chambre pour tenter d'ouvrir votre valise, mais en y allant, vous croiserez la vieille dame borgne de tout à l'heure, Helen. Elle occupe la chambre 212.

Une fois de retour dans votre chambre, observez le portemanteau situé en haut à droite du plan, puis regardez le cintre de plus près. Là, ouvrez votre inventaire pour prendre la pince et sectionnez la tige horizontale du cintre de part et d'autre, afin d'obtenir un gros fil de fer droit. Dirigez-vous maintenant vers votre valise, puis utilisez ce gros fil de fer sur celle-ci. Faites-le maintenant glisser vers la serrure puis repoussez vers l'intérieur les 3 loquets pour enfin ouvrir la valise. Cliquez maintenant sur celle-ci pour observer son contenu. Poussez le crayon qui se trouve sur la liasse de billets, puis récupérez cette dernière. Une fois la valise refermée, prenez dans l'inventaire la liste de clients et pointez avec celle-ci sur la valise. Kyle la place donc à l'intérieur.

Retour maintenant à la réception pour aller trouver Dunning. Il n'est pas à son poste, donc regagnez le salon pour taper à la porte de son bureau, en bas à droite du plan. Payez-lui votre chambre, puis suite à la discussion, rentrez dans le bureau.

Allez donc jeter un oeil aux casiers sur lesquels est posée la télé, contre le mur de gauche. Le tiroir du coin supérieur droit n'est pas fermé à clé, et en fouillant dans les cartes d'enregistrement, vous en trouvez une à votre nom qui date du 30 juin 1979, à la chambre 217. Regardez maintenant de plus près les différents objets sur la table qui fait l'angle, au bas du plan. Jetez un oeil au calendrier, sur lequel la date du 5 décembre est entourée. Une question s'ajoute alors dans l'esprit de Kyle. Sur le panneau des doubles des clés, constatez qu'il manque celui de la chambre 215. À droite du calendrier, regardez la carte d'anniversaire et une deuxième question s'ajoutera à propos de Jenny.

Attardez-vous maintenant sur la série de casiers métalliques qui se trouvent à côté de cette table, contre le mur du bas par rapport au plan. Vous remarquez qu'un papier est coincé sous le pied du meuble. Attrapez donc cette note, mais vous allez la déchirer. Pas de panique, utilisez le pied-de-biche sous l'armoire en le faisant glisser avec le stylet, puis tirez vers l'arrière afin de pouvoir récupérer la deuxième moitié du papier. La note est maintenant complète, vous n'avez plus qu'à relier les chiffres entre eux pour faire apparaître au final un code à trois chiffres (ceux ayant pour symbole un point vous donneront le premier chiffre, ceux dont le symbole est un triangle vous donneront le second, et enfin ceux qui ont pour symbole une étoile feront apparaître le troisième chiffre.). Ce code, aléatoire selon les parties, sera à entrer au niveau du casier numéro 3. Celui-ci va ensuite s'ouvrir, et vous trouvez à l'intérieur le coffret rouge dont vous êtes à la recherche.

En sortant du bureau, Louis va vous surprendre, et vous devrez lui dire que vous n'avez pas parlé de lui à Dunning pour le rassurer. Dites ensuite que vous lui avez dit la vérité quant à votre situation.
Lorsque vous allez parler un peu du passé et que la conversation deviendra intéressante, Rosa va rappeler Louis à l'ordre. C'est avec elle que vous allez poursuivre votre discussion. Elle va chercher à savoir si vous connaissiez Louis avant de venir dans cet hôtel. Mentez-lui et ne révélez rien, puis elle finira par lâcher prise. Posez-lui alors vos deux questions en attente, à propos de Jenny et du 5 décembre, puis le pager de Kyle va sonner : il vous faut retourner à la chambre 215 pour appeler Rachel.

Celle-ci vous passe alors Ed, qui vous apprend des choses intéressantes au sujet de Louis. Suite à la conversation téléphonique, redescendez au rez-de-chaussée et vous croiserez Dunning dans le couloir. Allez lui parler, mais attention toutefois à ne lui poser que la question à propos de Louis. Lui parler de Jenny ou du 5 décembre vous fera perdre la partie.
La porte donnant sur le « Couloir aile gauche » étant maintenant accessible, passez par celle-ci pour aller gagner la chambre de Louis. Frappez donc à la porte.

Insistez fortement pour que Louis se mette à parler. Choisissez les propositions « C'est ce que m'a dit la police de Los Angeles », puis « C'est toi qui l'as volé ? ». Posez ensuite vos questions. À la question « Qui a tué Danny ? », dites « Ce n'est pas toi ? » pour débloquer une nouvelle question au sujet de J. Demandez-lui donc qui est cette personne, puis Kyle se demandera pourquoi on a tué Danny. Posez-lui cette question et une nouvelle à propos du « tableau de l'ange » apparaîtra dans l'esprit de Kyle. Évoquez ce sujet, puis comme Louis ne sait rien, enchaînez avec la question à propos du vol de l'argent. Demandez-lui enfin pourquoi il a quitté Manhattan en choisissant l'hypothèse « C'est parce que Danny s'est fait tué ? », puis terminez avec la question qui s'est ajoutée.

Louis va ensuite vous en dire plus et il vous présentera une photo vous faisant réaliser que Bradley et J. ne font qu'un.

Après la discussion, Kyle va revenir sur les derniers événements. Voici les réponses à donner:
- « Mila »
- « Il y a dix ans »
- « Un coffret rouge »
- « Qu'il était poursuivi par Nile »
- « Danny »

Chapitre 3 - 06:00 - 07:00 P.M.

De retour dans votre chambre, approchez de votre porte pour que le téléphone se mette à sonner. C'est Rachel, qui va essayer d'avoir plus de précisions à propos de Bradley, mais quoi que vous répondiez, vous ne lui direz rien à propos

de cette histoire pour l'instant.

Sortez maintenant de votre chambre pour que Kyle suggère d'aller au restaurant. En vous y rendant (au rez-de-chaussée), vous tombez sur Melissa en pleine dispute avec son père. Parlez à la jeune fille, mais celle-ci remontera à l'étage en courant. Discutez alors avec son père, auquel vous direz qu'il n'a rien à se reprocher, puis il se présentera. Il s'appelle Kevin Woodward. En entendant votre nom, il sera surpris et posez-lui alors la question qui s'est ajoutée, après lui avoir répondu que vous ne parlez de rien de particulier avec Melissa. Kevin vous quitte ensuite, et il vous faut rejoindre le restaurant, qui se trouve un peu plus bas, à gauche.

Vous y trouvez Louis, puis suite à la discussion, posez-lui vos deux questions en attente. Allez ensuite gagner le restaurant lorsque vous rencontrez Iris sur votre chemin. Demandez-lui ce qui se passe, puis posez votre question nouvellement apparue pour savoir qui lui a dit qu'il la détestait. Continuez alors de lui poser les questions qui apparaissent, puis rentrez dans le restaurant, car Iris va vous quitter après avoir entendu vos paroles qu'elle considère brutales (peu importe ce que vous lui aurez répondu).

En entrant dans le restaurant, observez sur la chaise au bas de l'écran tactile pour trouver la poupée de Melissa. Récupérez celle-ci, puis dirigez-vous vers le centre de la pièce pour que Kyle s'asseye à sa table. Rosa vous apporte votre succulent repas, puis une fois celui-ci englouti, Martin Summer viendra vous interrompre pour vous demander si il ne reste pas un petit objet dans le paquet où se trouvait son cahier. Demandez-lui de quel objet il s'agit, et vous saurez au final qu'il vous faut trouver un marque-page bleu portant le dessin d'un ange. Lorsque vous lui demandez ce qui est écrit dans le cahier, dites-lui que vous n'avez regardé que la couverture.

Rosa revient alors vous demander si vous avez terminé. Parler avec elle à propos de Summer, en lui disant que c'est un écrivain (ne lui dites pas de débarrasser la table). Elle avouera être une fan de ses romans. Posez ensuite les questions apparues (choisissez la question « Le mot secret ? » pour faire apparaître une nouvelle question), puis lorsqu'elle partira, allez repérer l'étiquette collée sur le côté droit du piano. Notez le chiffre avant de sortir du restaurant.
Au bout du couloir à droite, vous croisez Mila en présence de Louis. Avancer vers eux puis discutez avec Louis.

Retournez vers le couloir central pour aller tenter de parler à Mila. Rosa arrive alors et l'emmène avec elle. En allant prendre les escaliers pour rejoindre votre chambre, vous croisez Helen qui vous demande de bien vouloir lui indiquer le chemin vers le restaurant. Choisissez alors de l'accompagner (sélectionnez la proposition « Ce n'est pas ça, mais... »), puis en guise de remerciement, elle souhaitera vous offrir un verre. Répondez « Pourquoi pas ? » et un rendez-vous sera convenu pour 9 heures. En revenant sur vos pas, dans le couloir, Louis va vous interpeller pour vous montrer un stylo plume. Récupérez-le, mais vous n'arriverez pas à lire le nom qui est inscrit dessus.

Louis vous quitte, et avant de franchir la porte qui mène au couloir central, regardez le pupitre qui se trouve sur votre gauche, là où se tenait Louis tout à l'heure, pour y trouver l'avant-dernière étiquette et noter le numéro.

Allez maintenant dans la cuisine à l'angle du couloir, pour trouver les sacs de farine sur votre droite. L'un d'eux est déchiré, ce qui vous permet d'utiliser le stylo plume sur la farine qui s'est échappée. Kyle en met sur son doigt et vous devez l'appliquer vous-même sur le stylo avec votre stylet. Vous voyez ensuite le stylo d'encore un peu plus près, et il vous faudra éparpiller la farine superflue en tapotant l'écran, toujours avec le stylet. Vous obtenez la phrase suivante : « To Alan, with love ».

Retournez alors voir Louis à l'accueil du couloir et vous allez lui remettre le stylo plume à la fin de la petite discussion, afin qu'il recherche des informations sur cet Alan.

Remontez maintenant à l'étage pour aller rendre sa poupée à Melissa, chambre 219. Posez la question en attente, puis prenez ensuite la poupée dans votre inventaire pour lui montrer.
Une fois ceci fait, elle vous propose d'entrer, donc continuez de parler avec elle, pour qu'elle vous demande de lui résoudre à nouveau son puzzle, mais entièrement cette fois. Il se trouve dans la boîte posée sur la petite table ronde, en haut à droite du plan. Vous résolvez bien sûr le puzzle sans problème ;-), puis après la discussion, vous devrez fermer votre DS pour retourner le puzzle et ainsi voir ce qu'il y avait d'écrit au dos.

Le père de Melissa arrive ensuite et vous demande de partir. Mais avant, posez-lui vos deux questions, puis la troisième

apparue, et vous devrez de toute façon quitter les lieux.

Il est 06:40 et il est temps de vous occuper du signet de Summer. Retournez donc dans votre chambre pour inspecter le carton et vous le trouverez au fond, après l'avoir tourné et retourné dans tous les sens en tapant dessus de chaque côté, et en tirant sur le bout bleu qui dépasse. Summer loge dans la chambre 211, donc allez lui rapporter son précieux marque-page. Engagez une discussion au sujet du tableau représenté sur le signet et de son auteur, puis il finira par vous réclamer son précieux objet. Rendez-le-lui en le sortant de votre inventaire.

En retournant dans votre chambre, vous entendez un bruit provenant de la chambre 218. Melissa y est enfermée, donc il vous faut descendre trouver Louis à l'accueil du restaurant, afin de lui demander de l'aide. Il vous suggère d'aller dans la salle d'alimentation pour rétablir l'électricité dans la chambre, après que vous ayez répondu vous y connaître dans ce domaine. La pièce se trouve en face de la chambre de Louis, qui se trouve elle-même dans le « couloir aile gauche ». Placez-vous en face du panneau qui se trouve le plus à gauche et il vous faut maintenant relever les deux interrupteurs en même temps vers le haut. Utilisez donc votre stylet d'une part, ainsi qu'un autre objet du même style d'autre part. La lumière revient dans la chambre 218.

Remontez voir comment va Melissa, mais elle n'arrivera pas à ouvrir la porte. Avec le stylet une fois encore, vous devrez rapidement rentrer les quatre loquets de la serrure vers l'intérieur. Occupez-vous de baisser celui du bas, puis celui de gauche, le loquet du haut et enfin celui de droite. Melissa peut enfin ouvrir la porte. Avancez vers elle pour lui parler. Demandez-lui si elle est en colère, posez-lui vos questions en attente, en lui disant que si son père lui a menti, c'est parce qu'il ne voulait pas la voir triste. Ajoutez également que si sa mère est partie, ce n'est bien sûr pas à cause d'elle. Dites-lui qu'elle découvrira sûrement où se trouve sa mère, puis la petite fille s'en ira ensuite.

Sortez de la chambre pour croiser son père et avancer vers lui, à l'entrée de sa chambre. Une question va apparaître, et quand vous lui aurez posée, il vous quitte après vous avoir dit qu'il était sur le toit. Allez donc y jeter un oeil.

Là, vous apercevez Iris. Avancez jusqu'à elle pour entamer la discussion. Ne lui dites pas que vous la cherchiez car elle prendra peur, en vous prenant pour un pervers. Quoi qu'il en soit, elle vous quittera peu après.

Kyle va maintenant récapituler les derniers événements et voici les réponses à donner :
- « Les histoires de Melissa »
- « De trouver un signet »
- « Osterzone »
- « 218 »
- « Qu'il était sur le toit »

Chapitre 4 - 07:00 - 08:00 P.M.

Vous vous trouvez toujours sur le toit et il vous faut vous déplacer dans le coin inférieur droit du plan pour que votre pager se mette à sonner. Vous devez rentrer téléphoner à Ed. Rachel vous transmet un message de sa part et Kyle lui demande de rechercher des informations sur Osterzone.

Allez ouvrir à Louis qui vous apporte le double de la clé de la chambre 217. Lorsque vous sortez de la chambre, vous apercevez Jeff devant son palier. Avancez vers lui pour parler un peu, mais la discussion sera très brève. Il est temps d'aller inspecter la chambre 217. Face à la porte, sortez la clé de votre inventaire pour l'utiliser sur la serrure.

Dans la petite commode qui se trouve à droite de la télévision, vous trouvez le briquet de Bradley. À droite du lit, regardez le tableau qui est posé par terre, contre la table de nuit. Vous y reviendrez plus tard... Derrière le coin inférieur droit de cette peinture, vous trouvez une vieille photo d'un père avec sa fille.

En sortant de la pièce pour rejoindre votre chambre, vous semblez apercevoir brièvement quelqu'un dans le couloir. La porte de votre chambre est ouverte. Entrez donc à l'intérieur pour que Kyle remarque la flaque d'eau à l'entrée de la salle de bains. Regardez à l'intérieur de celle-ci, puis pointez sur les toilettes. Déplacez le couvercle au-dessus de la

chasse complètement vers la gauche pour découvrir dans le réservoir des liasses de billets enveloppées dans un sac plastique.

Le téléphone sonne : c'est Rachel. Elle a un ami qui peut lui avoir des informations sur Osterzone. Suite au coup de fil, allez donc à la réception pour parler à Jeff et remontez à l'étage pour trouver Rosa devant la chambre 211. Elle vous remettra son roman de Summer en vous demandant d'aller le trouver pour qu'il y signe un autographe.

Il est maintenant 07:20 et la suite de l'action se passe à la réception, où vous assisterez à une discussion mouvementée entre Jeff et Dunning. Parlez donc à ce dernier pour lui poser votre question à propos de Jeff, puis demandez-lui s'il s'est passé quelque chose et bientôt Summer viendra demander le journal. Posez votre nouvelle question à Dunning, et tentez de savoir ce qu'on lui a volé, mais il ne dira rien. Entamez à nouveau une discussion avec lui pour sortir l'argent de votre inventaire (le votre bien sûr, pas celui trouvé dans les toilettes ^^) et obtenir de la monnaie. Allez maintenant sur votre gauche pour rejoindre Summer et celui-ci vous dira de le rejoindre plus tard dans sa chambre pour obtenir l'autographe. Il vous quitte, et il vous faut maintenant lire le journal qu'il a laissé sur la table. Pointez sur les 2 articles de la page de gauche, puis sur la page de droite où vous trouvez le nom d'Alan Parker.

Reprenez maintenant la direction de votre chambre pour croiser Rosa à l'entrée du couloir. Discutez avec elle afin qu'elle vous indique un second moyen d'atteindre le premier étage : l'escalier de service. Pour rejoindre celui-ci, passez par la porte qui se trouve à gauche du distributeur. Empruntez donc l'escalier pour rejoindre la chambre 211, mais vous croiserez Dunning juste avant cela. Dirigez-vous vers lui afin qu'il vous dise s'être aperçu que des objets ont disparu, et qu'il vous apprenne également ce qui a été volé chez Jeff. Avant d'aller frapper à la porte de Summer, retournez rapidement dans votre chambre pour aller placer la clé de la chambre 217, la liasse de billets, la note (qui vous a permis de trouver le code du casier contenant le coffret rouge) et le coffret rouge dans votre valise. Allez ensuite dans la lingerie pour ouvrir l'armoire métallique ainsi que la boîte à outils rouge afin de reposer le tournevis, la pince ainsi que le pied-de-biche.

Vous pouvez maintenant rejoindre tranquillement la chambre 211. Approchez de Summer et sortez le roman que vous a remis Rosa de votre inventaire. Il a perdu son stylo, donc présentez-lui le stylo plume et il vous dira qu'il lui appartient. À la question « C'est votre stylo plume ? », demandez-lui quel est son nom et il vous avouera que son vrai nom est Alan Parker. Lorsque vous lui demanderez si on lui réclame souvent des autographes, choisissez la question « Par hasard ? », et une nouvelle question viendra s'ajouter. Posez-la-lui, puis montrez-lui à nouveau le livre de Rosa pour qu'il le signe enfin. Il va s'absenter aux toilettes, ce qui vous laisse le temps d'aller observer son cahier sur la table ronde au bas du plan.

Vous revoici maintenant dans le couloir et vous devez rejoindre Rosa dans la cuisine, en passant par les escaliers principaux. C'est ainsi que vous croisez Iris qui vous dira que Dunning l'a fouillée.
Peu importe, vous vous êtes déjà débarrassé des objets compromettants que vous aviez sur vous.

Gagnez donc la cuisine pour dire à Rosa que Summer a signé l'autographe. Posez-lui votre question puis remettez-lui le livre pour qu'une nouvelle question apparaisse. À la fin de la discussion, vous décidez de rejoindre à nouveau la chambre 211 pour aller interroger Summer.

Choisissez la proposition « C'est parce que j'ai vu le cahier... », puis « Les signatures sont différentes ». Dites-lui enfin qu'il ne s'appelle pas Alan, et posez-lui les questions en attente. Demandez-lui qui a écrit sur le cahier. Lorsque vous devrez comparer les deux signatures, entourez les deux dernières lettres du nom « Parker », afin de lui prouver que les écritures sont différentes. Posez enfin les questions restantes (en disant que le cahier contient un secret) pour que Summer finisse par vous raconter toute la vérité.

À la fin de cette longue discussion, Kyle va revenir sur les événements. Voici donc les réponses à donner :
- « Une vieille photo »
- « De lui rapporter un autographe »
- « Un stylo plume »
- « Que Summer n'était pas un pseudonyme »
- « Il a volé le livre de son ami »

Chapitre 5 - 08:00 - 09:00 P.M.

De retour dans votre chambre, vous recevez un coup de téléphone de Rachel. Elle a pu récupérer quelques informations a propos d'Osterzone. Après cette discussion, vous décidez d'aller voir Rosa.

Descendez donc au rez-de-chaussée, puis vous croiserez Jeff. Interpellez-le et dites-lui que oui, vous êtes au courant qu'on l'a volé. Continuez de discuter, peu importe ce que vous choisirez de lui dire, le résultat sera le même : il vous quittera en vous laissant seul avec Dunning qui vient d'arriver. Demandez-lui quel est le problème lorsque la question apparaîtra, puis il vous dira qu'il trouve Jeff bizarre. Terminez la discussion avec Dunning pour enfin trouver Rosa dans le « Couloir aile droite », en face de sa chambre (couloir à droite de l'escalier de service). Elle vous demande de surveiller Mila qui a de la fièvre, pendant qu'elle va chercher des médicaments. Acceptez, puis entrez finalement dans la chambre de Rosa.

Réveillez délicatement Mila en lui touchant l'épaule, puis entamez une discussion. Puisqu'elle ne parle pas, vous lui proposez d'écrire sur votre agenda. Lorsqu'elle vous le rend, jetez-y un oeil. Vous apprenez donc que c'est son père, Robert Evans, qui lui a donné le bracelet. Vous essayez d'en savoir plus, mais Rosa intervient et vous repartez.

Dans le couloir, vous trouvez le patron qui vous suggère de rester un peu tranquille dans votre chambre car il va finir par vous suspecter.

Une fois à l'intérieur, avancez jusqu'au lit puis quelqu'un frappe à votre porte. Il s'agit de la petite Melissa qui viendra vous demander de l'aide. En effet, sa poupée est décousue, donc il va vous falloir utiliser la petite machine à coudre qui se trouve dans le colis que vous avez reçu. Allez donc la chercher puis revenez vers Melissa. Prenez sa poupée, puis suivez avec le stylet les zigzags représentés en rouge. Avant de partir, elle vous apprend qu'elle a vu Jeff sortir de votre chambre.

Il est maintenant 08:40. Allez à la chambre 213 pour avoir une discussion avec Jeff, mais celui-ci est absent. Kyle se met alors à réfléchir de l'endroit où il se trouvait tout à l'heure, au niveau du restaurant. Vous n'y trouverez personne. Empruntez la porte du « Couloir aile gauche » pour rejoindre la laverie. Là, observez le chariot à linge sur votre droite lorsque vous entrez. Faites glisser hors du bac tout le linge sale pour retrouver au fond un mouchoir et découvrir qu'un revolver est caché dans le coin supérieur droit du bac (pointez sur celui-ci).
Louis arrive alors, puis lorsque vous lui raconterez votre histoire, Louis vous proposera de créer une diversion en occupant Jeff pendant que Kyle ira fouiller dans sa chambre. Dites par exemple que Louis n'a qu'à l'inviter à sortir. Il vous demande d'attendre le feu vert dans la chambre 217.

Une fois dans celle-ci, avancez puis vous entendrez Louis parler à Jeff. Lorsque celui-ci sortira pour savoir ce qui se passe, entrez dans la 213. Par rapport au plan de l'écran tactile, allez fouiller les poches du blouson accroché en haut à gauche, pour y trouver la carte d'étudiant de Jeff. Fouillez ensuite dans le sac qui se trouve sur la banquette pour trouver le double des clés de votre chambre. Sortez maintenant de la pièce et Jeff arrivera au même moment. Il est temps de lui faire avouer toute la vérité.

Dites-lui que c'est lui qui a caché l'argent, puis que vous avez des témoins. Il est temps de lui poser vos questions en attente, mais il vous faudra plus de preuves pour le coincer, car le fait de lui montrer le revolver, le double de la 215 ou bien la carte d'étudiant ne changera rien. Insistez en répétant les questions puis il finira par s'énerver et vous chasser de sa chambre. Allez donc dans la vôtre pour récupérer les 20 000 $, puis descendez à la réception pour prendre le journal sur lequel est imprimé l'article du cambriolage. Remontez ensuite voir Jeff avec ces deux preuves de plus.

Maintenant, montrez-lui les liasses de billets, le journal, ainsi que les trois preuves précédentes. Après avoir posé la question à propos de l'argent caché, montrez-lui à nouveau les liasses de billets. À la question sur le revolver, choisissez « Pour que quelqu'un le trouve ». Dites-lui que son vrai nom est Jeff Damon, posez la nouvelle question apparue, puis à propos de l'argent caché, dites-lui qu'il a fait ceci « Pour mettre le souk ! ». Continuez à discuter et Jeff passera aux aveux.

Il est temps maintenant de récapituler les événements. Voici les bonnes réponses :
- « La réception vous a mis au courant ? »

- « Robert Evans »
- « Un revolver »
- « La carte d'étudiant de Jeff »
- « Avocat »

Chapitre 6 - 09:00 - 10:00 P.M.

Il est 9 heures et vous décidez de vous rendre au bar, lorsque vous recevez un appel de Rachel qui vous passe Ed. Suite à la conversation téléphonique, rejoignez le bar, qui se trouve à côté de la cuisine. Vous y trouverez Louis et aurez une longue discussion avec lui. Lorsqu'il vous parle du Juke-box, trouvez un moment pour quitter la conversation et noter le numéro de l'étiquette collée sur le flanc droit de l'appareil (le dernier numéro à retenir). Allez ensuite dans le salon, face au distributeur.

Il est temps de faire l'addition des 7 nombres éparpillés dans l'hôtel, et que vous avez pu noter au fur et à mesure (le résultat étant totalement aléatoire selon les parties). Insérez votre monnaie dans le distributeur, puis tapez le résultat que vous avez obtenu pour obtenir un lapin rose. Retournez ensuite au bar parler à Louis.

Posez-lui toutes vos questions puis Helen fera son apparition. Et oui... souvenez-vous... vous aviez rendez-vous avec mamy ! Quel tombeur vous faites ;-). Hum ! Hum ! Reprenons...
Donc, approchez-vous d'elle pour entamer la discussion et voir si vous avez une ouverture... hihi ! Bon allez promis j'arrête... C'était le petit instant « blague » de la soluce.
Posez-lui vos questions après avoir échangé quelques mots, puis elle vous proposera un petit jeu. Pour réussir, faites glisser la pièce du haut sur la pièce du milieu, puis validez. Helen vous raconte alors brièvement son histoire : elle est déjà venue dans cet hôtel deux fois et elle était magicienne à Las Vegas.

Louis arrive et doit raccompagner Helen à sa chambre. Profitez-en pour jouer au jeu des allumettes qui se trouve sur le petit rebord en bois, en bas à droite du plan. Le jeu de droite consiste à former 3 carrés en enlevant 4 allumettes. Il vous faut donc ôter les 4 allumettes à l'intérieur du gros carré central, ce qui donne bien 3 carrés au final.
Iris arrive entre deux jeux d'allumettes, et vous refuserez de boire un verre avec elle après avoir un peu discuté.
Passez à la deuxième série d'allumettes, dans laquelle il vous faut retirer 6 allumettes pour créer 3 triangles. Partageons la figure en trois étages. Le premier contient donc 3 triangles, le second, 2, et le dernier étage, 1 seul triangle. Ôtez donc la base de ce triangle, puis au niveau du deuxième étage, ôtez le côté droit du triangle de gauche et le côté gauche du triangle de droite. Vous obtenez un unique grand triangle. Au niveau du premier étage, ôtez entièrement le petit triangle du milieu, et vous obtenez bien au final trois triangles.

Summer intervient alors et vous proposera de prendre un verre pour continuer la conversation de tout à l'heure. Lorsque Iris s'en va, il vous dira qu'il lui semble avoir déjà vu cette femme et une nouvelle question à poser apparaîtra. Vous allez ensuite parler d'Osterzone et une deuxième question sera mise en attente. Posez ces deux questions puis buvez un verre à votre place (pointez sur le verre).

Louis est revenu, donc vous pouvez quitter le bar.

Dans le couloir, vous croisez Rosa. En discutant avec elle, une première question apparaît, puis en lui posant vous en ferez apparaître une nouvelle. Après vous en avoir appris sur le passé de l'hôtel, elle repart travailler en vous conseillant de discuter avec Dunning pour en savoir plus. Vous le trouverez dans le restaurant.

Posez-lui vos deux questions après avoir entamé la discussion et il vous en dira un peu plus sur son passé, sans trop toutefois s'attarder sur le sujet. Après la conversation, sortez du restaurant, puis Rosa vous interpelle et vous demande d'apporter l'étiquette d'une bouteille de vin à Helen, qui se trouve dans la 212. Avant de partir, et vous explique qu'il y a trois bouteilles de vin à trouver et qu'elle ne sait pas laquelle a été utilisée par Helen.

Rendez vous dans la cuisine pour remarquer une bouteille de vin blanc sur la table centrale, ainsi qu'une bouteille de rouge sur la gauche, dans le coin. Vous trouverez une bouteille de rosé dans le restaurant, posée sur la table en haut à

gauche de l'écran tactile. Montez donc à l'étage pour récupérer dans votre chambre le dissolvant qui se trouve dans le carton de votre colis. Allez taper à la porte de la 216 pour demander à Iris quel vin elle a bu. Faites de même avec Summer à la chambre 211, puis vous ne trouverez personne dans la 212, mais il est logique qu'il faille décoller l'étiquette de la bouteille de rouge.

De retour dans la cuisine, prenez le dissolvant de votre inventaire pour l'utiliser sur la bouteille de rouge. Il vous faut appliquer le produit sur toute la surface de l'étiquette, puis tirer à plusieurs reprises sur le coin supérieur droit. Remontez taper à la porte de la 212 pour présenter l'étiquette à Helen dans un premier temps. Tachez d'être le plus courtois possible lorsque vous devrez choisir parmi les différentes propositions et ne mettez pas mal à l'aise la vieille femme car vous risquez un game over. Posez-lui donc votre question pour en savoir plus sur sa vie, puis vous en ferez apparaître deux nouvelles. Après avoir découvert que son fils est Alan Parker, allez demander le stylo plume en tapant à la porte de Summer. Retournez le montrer à Helen pour écouter la suite de son histoire.

Kyle va récapituler, et il vous faut donner les réponses suivantes :
- « Helen »
- « Il y a cinq ans »
- « Du vin rouge »
- « Alan »
- « Magicienne »

Chapitre 7 - 10:00 - 11:00 P.M.

Comme le suggère Kyle, allez donc rejoindre Louis au bar. En discutant, il vous remémore une discussion que vous aviez eue avec lui au sujet de votre père. Dites-lui que vous ne lui avez pas menti. Demandez-lui ensuite s'il vous parle du bowling, puis il vous donnera rendez-vous ici à 11 heures pour faire une partie. Summer entre alors dans le bar et il vous faut discuter avec lui au sujet d'Alan. Dites-lui que vous avez révélé son secret à Helen, puis posez-lui votre question. Il vous parlera d'Iris.

Sortez ensuite du bar pour trouver Melissa juste en face de vous, au bout du couloir. Discutez un peu avec elle pour qu'elle vous dise qu'elle n'a rien eu à Noël. Kyle lui donne le lapin rose.
Lorsqu'elle vous quitte, dirigez-vous vers le salon pour croiser Rosa. Elle vous parle du sapin de Noël et des décorations qui sont rangées dans le dépôt.

Rendez vous donc dans cette pièce qui se trouve à côté de la chambre de Rosa. Dans un des deux casiers qui se trouvent sur la gauche de Kyle, vous trouvez une lampe UV. Approchez-vous maintenant du tas de cartons, puis pointez sur n'importe lequel afin que se déclenche une petite séquence dans laquelle vous devrez déplacer les cartons avec le stylet sur le côté droit, pour dégager le carton du sapin qui se trouve dans le coin gauche.

Une fois ceci fait, Melissa vous rejoint. Vous allez devoir décorer le sapin ensemble. Pour ce faire, prenez les objets décoratifs au sol pour les accrocher un par un aux attaches de couleur correspondantes qui se trouvent sur le sapin. Enfin, placez bien sûr l'étoile au sommet de l'arbre. C'est ensuite qu'interviennent Mila et Louis. Parlez à Melissa pour vous rendre compte qu'elle tombe de sommeil. Vous demandez donc à Louis de la ramener dans sa chambre. Vous devez maintenant parler avec Mila, toujours avec l'aide de votre agenda. Rosa intervient ensuite et emmène Mila avec elle. Quant à vous, sortez du dépôt puis à l'intersection des couloirs Kyle sera surpris de voir la porte de la chambre de Dunning entrouverte.

Pénétrez dans la pièce pour aller observer au bout de celle-ci la photo posée sur le petit meuble. C'est ensuite que Dunning intervient pour vous dire de quitter les lieux.

Il est maintenant 10:40 du soir et la suite de l'action se passe dans le salon, où vous trouverez le père de Melissa complètement ivre. Suivez-le dans le hall pour continuer la discussion et lui demander avec qui il buvait. Il ne vous répondra pas, donc allez vous-même trouver la réponse au bar en parlant à Louis. Il vous apprend que Kevin était en compagnie d'Iris. Posez-lui toutes vos questions disponibles avant d'aller parler à Iris, dans la chambre 216. Elle vous

fait entrer en vous expliquant qu'elle a un petit souci. Faites attention à ce que vous allez dire, pour ne pas froisser la jeune femme. Posez-lui vos questions pour savoir de quoi il retourne, puis elle parlera d'une enveloppe que lui avait remise une amie, Grace, et qui lui a été volée.

Lorsque vous sortez de sa chambre, dirigez-vous sur la droite pour apercevoir Kevin près de sa porte. Il s'en va, mais allez le retrouver dans le hall pour lui parler d'Iris, puis lorsqu'il s'énervera de votre curiosité, répondez-lui que cela n'en est pas, mais que vous êtes à la recherche de quelqu'un. En lui posant vos questions, tachez comme d'habitude de ne pas froisser votre interlocuteur en étant trop direct. Demandez-lui à quelle époque la mère de Melissa travaillait à la galerie, puis si c'est à cause de lui qu'ils se sont brouillés. Kevin va finir par se confier.

Il est temps pour Kyle de revenir sur les derniers événements. Répondez ceci :
- « Melissa »
- « Le dépôt »
- « Louis »
- « La galerie May »
- « Une petite enveloppe »

Chapitre 8 - 11:00 - 12:00 P.M.

En sortant de votre chambre, le téléphone sonne et c'est Rachel que vous aurez au bout du fil. Elle vous passe Ed. Suite à la conversation, sortez de votre chambre et vous entendez des bruits de pas et une porte qui claque. Cela provient du bout du couloir, dans la remise. Dans la pièce, fouillez la petite poubelle de droite, puis vous trouverez une cassette ainsi que l'enveloppe de la lettre que recherche Iris. Allez taper à la porte de cette dernière, mais pas de réponse.

Descendez rejoindre Louis au bar pour cette partie de bowling, mais avant cela, allez parler à Kevin qui désoûle dans le hall, afin qu'il remonte dans sa chambre. Vous demandez à Louis si il n'aurait pas un radiocassette à vous prêter, et lorsqu'il vous dit « Toi aussi ? », demandez-lui pourquoi il vous dit ça. Allez ensuite dans sa chambre (Couloir aile gauche) pour trouver le poste près de son lit et y insérer la cassette. Cependant, celle-ci est défectueuse car la bande est déroulée. Sur le bureau de Louis, vous trouvez un stylo qui pourrait faire l'affaire pour réparer la cassette, ainsi qu'une photo. Le stylo s'avère être inefficace, donc allez dans votre chambre prendre le crayon qui se trouve dans votre valise, puis revenez dans la chambre de Louis.

Utilisez le crayon sur la cassette et vous devrez l'insérer dans le trou de droite d'une part, puis le faire tourner d'autre part, en traçant des traits verticaux sur l'écran tactile, jusqu'à ce que la bande soit complètement rembobinée. La cassette est opérationnelle, vous n'avez plus qu'à l'utiliser sur le poste. Glissez la cassette dans le lecteur, choisissez une face et appuyez sur lecture. C'est la face B qui est intéressante en réalité. Louis vous rejoint après que vous ayez écouté celle-ci.

Kyle doit absolument parler à Iris, donc retournez taper à la 216, puis elle s'y trouvera.
Posez-lui votre question, montrez-lui la cassette et l'enveloppe et elle vous invitera à entrer. Demandez-lui pourquoi elle a apporté cette cassette ici, puis lorsque vous lui demanderez si elle savait que Kevin était le mari de Grace et qu'elle en sera étonné, choisissez « Vous ne le saviez pas ? ».

Passez ensuite à l'interrogatoire, en lui disant que si Grace lui a demandé ça, c'est forcément pour faire chanter quelqu'un. Elle veut connaître la raison de la disparition de Grace, donc vous lui racontez l'histoire de Kevin. A propos de la poupée de Melissa, demandez à Iris si elle l'a déjà vue, puis elle finira par vous raconter son histoire.

Il est maintenant 11:20 et il vous faut trouver Louis dans sa chambre pour lui parler de Grace et lui demander de vérifier si elle est venue ici il y a deux ans. Mais avant cela, Louis tient à faire cette partie de bowling.

Sortez de sa chambre pour trouver Louis qui veut jouer dans... le couloir ! Pour lancer la boule, pointez dessus avec le stylet, puis faites-le glisser dans l'axe pour tenter de faire un strike. Bon, comme vous pouvez le voir, nous ne sommes

pas ici dans une simulation de bowling et ce petit jeu peut s'avérer frustrant lorsque l'on voit la boule partir sur le côté alors qu'on a tracé une ligne bien droite... Bref, remportez au moins une manche pour que lors de la troisième Louis casse un pot de fleurs. Vous trouvez ainsi une vieille clé qui était cachée à l'intérieur.

C'est alors qu'intervient Rosa pour vous dire que Mila est introuvable. Cette dernière se trouve en réalité sur le toit, et il faut vous y rendre pour avoir une discussion avec elle.
Pointez sur son épaule pour engager la conversation, puis à la fin de celle-ci, emmenez-la dans la chambre de Rosa.

Une fois chez elle, allez dans sa chambre en passant la porte du fond et regardez la photo sur la table de nuit, ainsi que les deux autres accrochées au mur au-dessus du bureau. Allez ensuite parler à Rosa. Après lui avoir posé toutes vos questions, elle vous révèlera ce qu'elle sait.

En sortant de la chambre de Rosa, le biper de Kyle se met à sonner après avoir fait quelques pas et il vous faut appeler Ed. Retournez donc dans votre chambre. Il vous donne ainsi de nouvelles informations.

Voici les réponses du récapitulatif de fin de chapitre :
- « Robert Evans »
- « Grace »
- « Une vieille clé »
- « Sur le toit »
- « Il y a 7 ans »

Chapitre 9 - 12:00 - 02:00 A.M.

Dirigez-vous vers la porte d'entrée de votre chambre pour que Kyle soit interpellé par le tableau au-dessus de son lit. Approchez-vous de celui-ci pour l'examiner de plus près et constater ainsi qu'il y a 5 pommes et que l'on aperçoit la lettre Y sur la deuxième en partant de la gauche (pointez dessus). Vous devez maintenant examiner les autres tableaux répartis dans l'hôtel.

Sortez donc de votre chambre pour aller observer un second tableau accroché dans le couloir, dans le renfoncement situé entre les chambres 213 et 212. On compte sur celui-ci 2 pommes et la lettre E située en haut à droite du tableau.

Rendez-vous ensuite dans la chambre 217 (déjà ouverte) pour aller regarder la toile posée au sol, à droite du lit. On peut ainsi compter 4 pommes, puis la lettre N située à gauche de la pomme la plus à gauche.

Une quatrième toile quant à elle se trouve au niveau du couloir central, au bout de celui-ci. On note 3 pommes, puis à nouveau la lettre N, sur la pomme du milieu.

Vous vous demandez ensuite où se trouve le dernier tableau de pommes. Allez donc trouver Louis dans le salon, puis après avoir échangé quelques mots sur le père de Mila, il vous apprendra que la vieille clé trouvée lors de la partie de bowling ouvre le cellier. Il n'a par contre pas pu trouver d'informations sur la présence éventuelle de Grace dans cet hôtel il y a deux ans, et il ne sait pas où se trouve le 5ème tableau.

Dunning intervient et rappelle à Louis de s'occuper du bar. Il est maintenant 00:20.

Allez taper à la porte de Rosa pour lui poser votre question et qu'elle vous apprenne que la dernière toile se trouve dans la chambre 111. Elle aussi est curieuse de savoir le secret que cachent ces tableaux, donc elle va se charger d'ouvrir cette fameuse chambre dans le dos de Dunning et vous demande de l'y rejoindre plus tard.

Vous parlez maintenant avec Mila, et celle-ci accepte de venir avec vous. Sortez donc de la chambre pour prendre l'escalier de service et redescendre ensuite par l'escalier commun, ceci dans le but d'éviter de croiser Dunning qui était dans le salon. Vous pouvez maintenant vous y rendre et ouvrir la chambre 111 pour trouver Rosa à l'intérieur. Et vous informe que le tableau se trouve dans la chambre, au bout du salon. Il est situé à côté du lit, sur le mur de droite.

Vous notez ainsi 1 pomme, puis la lettre J, en bas à gauche de celle-ci.

Vous avez donc les cinq lettres qui forment le mot JENNY (pointez sur chacune des lettres dans l'ordre).

Retournez voir Rosa et Mila dans le salon, pour vous rendre compte que cette dernière s'est évanouie. Lorsque Rosa vous demande de la sauver, fermez votre DS pour que Kyle fasse du bouche-à-bouche à la jeune fille. Elle se réveille et se met enfin à parler. Posez-lui toutes vos questions avant que Rosa ne décide de la ramener dans sa chambre pour qu'elle se repose un peu. Sortez ensuite de la chambre pour croiser Kevin et avoir une discussion avec lui.

Suite à cette conversation, le pager sonne et il vous faut appeler Ed. Celui-ci vous apprend de nouvelles informations importantes, quand tout à coup, quelqu'un frappe à la porte. C'est Rosa. Elle vient vous dire que Mila est partie avec Dunning et qu'ils ne sont toujours pas revenus.

Rendez-vous alors dans les appartements de Dunning et vous croiserez Louis. Vous lui demandez d'aller jeter un coup d'oeil dans le cellier, en lui disant que vous l'y rejoindrez plus tard. Pour l'instant, allez donc dans la chambre de Dunning pour trouver sur son bureau un prospectus de l'hôtel Dusk datant de 10 ans. Celui-ci est alors ajouté à l'inventaire. Vous vous emparez également de l'article à propos d'Osterzone. Fouillez ensuite dans le tiroir du bureau pour trouver des cartes d'anniversaire destinées à Jenny.

Vous n'avez plus rien à faire chez Dunning, donc ressortez, puis Kyle se demandera à quoi correspond la marque sur le prospectus.

La suite se passe dans la cuisine, où vous devrez emprunter la porte au nord pour vous retrouver dans le garde-manger dans un premier temps, puis vous passerez à nouveau une seconde porte au nord pour atteindre le cellier.

Kyle récapitule les événements. Voici donc les réponses à donner :
- « Dans la chambre 217 »
- « Jenny »
- « Dix ans »
- « Robbins »
- « Des cartes d'anniversaire »

Cette fois, la partie reprend tout de suite et vous devez essayer de réveiller Louis en pointant dessus avec le stylet. C'est alors qu'on vous assomme.

Chapitre 10 - 02:00 A.M. -

Rosa vous réveille et vous avez une discussion avec elle et Louis. Vous leur expliquez tout ce que vous savez, vous décidez de fouiller le cellier. Ainsi, vous trouvez une bouteille de whisky sur l'étagère située derrière Rosa, puis une deuxième sur l'étagère située devant elle. Vous remarquez sur la troisième étagère une boîte qui contient des bouteilles de whisky en bas à droite. Il en manque une, donc il vous faut prendre une des deux bouteilles de whisky vues précédemment (elles sont à moitié pleines) et verser son contenu dans l'autre bouteille, afin d'obtenir une bouteille de whisky pleine (prenez la demi-bouteille de votre inventaire, puis pointez avec celle-ci sur la seconde bouteille qui reste, elle, sur l'étagère). Placez ensuite cette bouteille pleine dans la caisse. Cela aura pour effet d'ouvrir un passage secret (pointez sur l'étagère).

Kyle décide d'inspecter la cave tout seul, donc traversez ce passage après la discussion. Allez au bout du couloir pour trouver la porte de la cave et y enlever le verrou afin de pouvoir l'ouvrir. Une fois à l'intérieur de la pièce, allez fouiller l'étagère en bas à gauche du plan. Tout à droite de celle-ci, vous trouvez les anciens registres de l'hôtel qui datent de deux ans. Pointez ensuite sur le tas de cartons pour qu'une petite séquence montrant Kyle se faire enfermer soit déclenchée. Regardez le livre bleu posé à gauche des anciens registres pour faire une nouvelle découverte. Après vous être emparé de celui-ci, récupérez la photo à l'intérieur, dont il vous faut retenir la date 5/18, puis jetez un oeil au livre rouge qui se trouve au-dessous.

Kyle a du mal à respirer, donc il faut vous sortir de là au plus vite, sinon... game over !

Dirigez-vous vers le bureau sur lequel est posé le vieil ordinateur, mais en pointant dessus vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas l'allumer. Ouvrez alors la boîte à outils que l'on peut apercevoir sous la table, en face de la chaise. Vous y trouvez un marteau. Regardez ensuite si le câble de la machine est correctement branché, puis Kyle remarquera qu'elle est assez vieille et qu'il ne semble plus passer de courant.

Ouvrez maintenant le tiroir du haut, à gauche de la machine pour trouver un petit coffre dont l'ouverture nécessite un code. Vous détenez celui-ci, car il s'agit d'entrer les chiffres inscrits derrière la photo du livre bleu, c'est-à-dire 518.

Vous trouvez une lettre de Robert Evans adressée à Dunning, avec une série de lettres à la fin de celle-ci. En ouvrant le tiroir du bas, on trouve une paire de ciseaux et une lime. Utilisez alors votre crayon sur la lime pour obtenir de la poudre de graphite (pointez ensuite sur le crayon puis faites des mouvements de va-et-vient en diagonale avec le stylet) et appliquer celle-ci au niveau de la prise, pour rétablir le courant.

L'ordinateur est maintenant opérationnel, mais avant de l'allumer, occupez-vous de la feuille a priori blanche posée à proximité. Utilisez votre lampe U.V. sur celle-ci pour faire apparaître un nombre à retenir.

Sortez ensuite la lettre d'Evans et utilisez-la sur le PC. En haut à droite, faites dérouler jusqu'au chiffre que vous avez obtenu avec la lampe U.V. Entrez ensuite le code situé à la fin de la lettre d'Evans, puis appuyez sur « enter » pour changer de ligne. Lorsque vous découvrez la véritable identité d'Osterzone, on viendra taper à la porte. C'est Louis qui vient vous sauver, donc avancez jusqu'à la porte puis pointez sur celle-ci.

Vous voici de nouveau dans le couloir et il vous faut maintenant allez jeter un oeil au mur tout en bas de l'écran tactile pour remarquer qu'il est anormal. Les briques ont été placées là récemment. Vous ne pourrez pas faire grand-chose en les bougeant au stylet, donc employez le marteau pour pointer sur toutes les briques bloquant l'accès à cette porte secrète.

Franchissez maintenant cette porte, puis suite à la discussion avec Louis, allez donc jeter un oeil sur l'établi situé dans le coin inférieur gauche de l'écran tactile. Sur la palette de couleurs vous récupérez un couteau de peinture. Placez-vous maintenant face à la grande toile qui se trouve un peu plus haut sur le plan, et utilisez le couteau pour gratter la couche blanchâtre qui cache le fameux tableau de l'ange. Après avoir discuté longuement avec Louis, sortez de la pièce et faites une sauvegarde, car dans la prochaine séquence il vous faudra faire attention à ce que vous direz. Remontez le couloir vers le haut de l'écran en longeant le mur de droite pour que Kyle remarque automatiquement la présence d'un nouveau passage secret dans le mur.

Vous trouvez finalement Dunning et Mila dans cette nouvelle pièce et la longue discussion aura lieu. Lorsque vous l'interpellez une première fois, demandez-lui de quoi il a parlé avec Evans. À propos du tableau de l'ange, demandez-lui si la personne qui l'a laissé est le Kyle Hyde d'il y a 6 mois. Posez-lui vos questions en attente, puis quand Kyle demandera qui a enlevé Jenny, proposez Nile. Au moment où Kyle demandera si Evans a parlé à Dunning au sujet de Mila, choisissez la proposition « Ne vous a rien dit ? ». Enfin, quand Dunning évoque sa discussion avec Bradley au sujet d'Evans, demandez-lui s'il a répondu qu'il ne le connaissait pas. Dunning finit bientôt par tout révéler. Les séquences s'enchaînent, dévoilant le fin mot de toute cette histoire.

Il est temps pour vous de quitter l'hôtel, mais avant cela, allez ouvrir à Jeff qui frappe à votre porte pour vous dire au revoir et vous remet une lettre de Summer. Une fois dans le couloir, avancez jusqu'à la 212 pour parler à Helen, puis gagnez le toit pour discuter une dernière fois avec la belle Iris. Vous trouverez la petite Melissa au rez-de-chaussée, dans le couloir central. Rendez-vous dans le salon pour discuter avec Louis, puis allez dire au revoir à Rosa dans sa chambre, mais vous entendrez derrière la porte qu'elle est en pleine discussion avec Mila. Allez donc voir le patron à la réception et il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte de sortie de l'hôtel pour suivre la séquence finale...

L'ÉNIGME DES NUMÉROS

Voici l'emplacement des numéros inscrits sur les étoiles rouges et cachés dans l'hôtel.

-Hall
-Couloir central
-Couloir 1er étage
-Restaurant (couloir)
-Restaurant (piano)
-Bar (jukebox)
-Salon (distributeur)

Une fois que vous avez vos 7 numéros (ils sont aléatoires à chaque partie), faites le total pour obtenir une combinaison à entrer dans le distributeur du salon. Dunning pourra vous faire de la monnaie à la réception. Si vous avez entré le bon code, vous recevrez une figurine importante pour la suite.

Il était une Fois

© Disney Interactive / Altron 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DE FIN DE JEU

Obtenir le chat comme animal de compagnie

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie pour débloquer ce bonus.

Jouer en mode "Enchanted"

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie pour débloquer ce bonus.

Inazuma Eleven

© Level-5 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RECRUTER MILES

Rendez-vous au sud-est de la tour, puis parlez au chat qui s'y trouve. Il vous remet la "clé du club d'athlétisme". Parlez-lui ensuite 3 fois, puis rendez-vous à l'ouest du local de football. Ouvrez l'une des quatre portes pour pouvoir recruter Miles.

RECRUTER SAGGY

Pour recruter Saggy, allez dans la boutique de modélisme et parlez-lui. Il est blond et se trouve à droite du magasin. Après lui avoir parlé, vous devez retrouver ses lunettes et ses chaussures.

Les lunettes sont dans le collège, à gauche des casiers.

Les chaussures sont dans la tour derrière la cabane.

Ensuite, Saggy vous proposera de rejoindre le club.

RECRUTER ERIC EAGGLE

Pour recruter Eric Eaggle, il vous suffit d'inclure Bobby Shearer parmi vos quatre premiers joueurs de l'équipe et de vous rendre à l'hôpital. Après une longue discussion, il rejoindra votre équipe et apprendra la technique "Phénix" au niveau 47.

RENCONTRER LE PROFESSEUR LAYTON (VERSION JAPONAISE)

En vous promenant dans le centre d'entraînement vous pourrez affronter le professeur Layton et son équipe mais vous ne pourrez pas les recruter. De plus, leur apparition est complètement aléatoire.

GUIDE VIDÉO : PROLOGUE

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 1

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 2

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 3

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 4

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 5

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 6

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 7

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 8

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

GUIDE VIDÉO : CHAPITRE 9

Ce guide vidéo est une contribution de **mikldu28**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/mikldu28

Infinite Space

© Sega / Nude Maker 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES BONUS

Mode Extra

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode dans lequel les ressources sont plus limitées.

New Game+

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode qui permet d'obtenir de nouveaux schémas.

Inugamike no Ichizoku

© From Software

DÉFIS BONUS

Défis bonus : Mots-croisés

Terminer tous les mots-croisés disséminés dans le jeu.

Défis bonus : Maths

Terminer tous les défis de maths disséminés dans le jeu.

Iron Man

© Sega / Secret Level 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUE MARK III

Terminez le niveau 2 "White Sands".

Ivy the Kiwi ?

© Rising Star Games / Prope 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BONUS

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode dans lequel vous trouverez 50 niveaux supplémentaires plus difficiles.

COSTUME DE CHIEN

Trouvez les 10 plumes rouges cachées dans les 100 niveaux du jeu pour changer l'apparence d'Ivy depuis le menu principal.

LIVRE D'IMAGES

Terminez le jeu pour accéder au Livre d'images depuis le menu principal. Celui-ci vous permet de revoir les séquences d'intro et de fin du jeu.

Izuna 2 : The Unemployed Ninja Returns

© Atlus / Ninja Studio

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Gen-An

Terminez le jeu.

Himiko

Après avoir terminé le jeu, parlez-lui au village Kamairi.

Hinagiku

Après avoir terminé le jeu, parlez-lui à la ville de Mugen.

Ichika

Après avoir débloqué le donjon sans objets, parlez-lui à la ville de Surei.

Suzuri

Après avoir terminé le jeu, parlez-lui au village Kamairi.

DONJONS SECRETS

Chiasme Mugen

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous à l'endroit où Shizune est partie.

Donjon féminin

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous derrière le temple près de Himiko.

Donjon sans objets

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous à la ville de Surei avec le talisman Gankatsu.

Izuna : The Legend of the Ninja

© Atlus / Success/Ninja Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DONJON BONUS : PATH OF TRAILS

Après avoir terminé le jeu, cliquez sur le cristal qu'Izuna touche au début du jeu pour accéder au donjon bonus. Vous démarrerez au niveau 1, sans aucun objet, avec 100 étages à traverser et un boss à la clé.

CAPTURE DE MONSTRES

Vous pouvez capturer un ennemi en utilisant le talisman Fuuma. Cela le transformera en talisman et vous n'aurez qu'à le ramasser pour vous en emparer. Au moment voulu, utilisez le talisman dans lequel est enfermé le monstre pour l'invoquer afin de le voir se battre à votre place.

VILLAGE CACHÉ

Après avoir terminé le jeu, revenez au temple et dirigez-vous vers le panneau au nord-est. Suivez ses instructions pour trouver un ninja qui vous amènera au village caché. Cette version miroir du village normal abrite les dieux et les développeurs du jeu. Ils vous donneront des renseignements sur le donjon optionnel et vous permettront d'écouter des morceaux du jeu.

NOUVEL ÉQUIPEMENT

Le donjon optionnel, accessible après avoir terminé le jeu, comporte des armes et des pièces d'équipement qui ne peuvent être trouvés nulle part ailleurs.

BOSS PLUS PUISSANTS

Si vous revenez affronter les boss après avoir vaincu Takushiki, vous constaterez qu'ils seront beaucoup plus forts qu'avant.

VAINCRE LES DIEUX

Les dieux qui gardent les donjons peuvent être vaincus facilement si vous utilisez le sommeil pour gagner des tours supplémentaires ou la charge pour diminuer leurs HP de moitié.

IMPORTANCE DES SP

Lorsque vos SP atteignent zéro, votre potentiel d'attaque passe à seulement 10% de son niveau habituel. Vous devez donc essayer de maintenir vos SP élevés le plus souvent possible.

Jackass : The Game

© Red Mile Entertainment / Sidhe Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUSIQUE ALTERNATIVE

Pour changer la musique en cours de jeu, appuyez en même temps sur A + Y + Haut.

COSTUME DU PÈRE NOËL

Prenez la pose lorsque vous êtes dans les airs afin de vous casser les 206 os. Vous gagnerez alors le costume du Père Noël qui vous octroie un bonus de +5 en brisement d'os.

TENUE DE VITESSE

Cette tenue ne s'obtient qu'en accumulant 100 millions de points durant les missions. Elle vous donne un bonus de +3 en aptitude et en agilité.

COSTUME DE POULET

Trouvez 5 plumes dans chaque niveau pour obtenir ce costume qui permet de gagner 15 points de bonus dans toutes les stats.

Jake Hunter : Detective Chronicles

© Aksys Games

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

AAAA	Tutorial
BIKE	Jukebox
CARS	Bonus 4
GONG	Visuels 02
HINT	Astuces
LEET	Bonus 2
ROSE	Vidéos

Jake Hunter Detective Story : Memories of the Past

© PQube / Arc System Works

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des mots de passe, via la machine à écrire.

NEET	Quiz
MISS	Séries
NONE	Bonus 01
ANGL	Bonus 02
SNAP	Bonus 03
DOOR	Bonus 04
STOP	Bonus 05
KING	Bonus DS1
LEET	Visuels 1
GONG	Visuels 2
CARS	Visuels 3
TREE	Visuels 4
PAPA	Visuels 5
BIKE	Jukebox
ROSE	Galerie de vidéos
HINT	Indices de mots de passe
MINU	Histoire des persos secondaires
AQUA	Mot de l'équipe 1
MOTO	Mot de l'équipe 2
AAAA	Qu'est-ce qu'un mot de passe ?

Jam Sessions : Ma Guitare de Poche

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANSONS BONUS

Allez dans le menu Free Play et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite pour débloquer les chansons "I'm Gonna Miss Her" (Brad Paisley), "Needles and Pins" (Tom Petty) et "Wild Thing" (Jimi Hendrix).

Jam with the Band

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MORCEAUX CLASSIQUES EX

Obtenez un score supérieur ou égal à 90 sur un morceau classique en mode Extrême avec tous les instruments pour débloquer un remix EX de ce morceau. Cela ne concerne que les pistes qui sont déjà sur la cartouche, et pas celles que vous aurez pu télécharger.

MORCEAUX CACHÉS

Aura Lee (Samba)

Obtenir un score supérieur ou égal à 90 avec tous les instruments sur le morceau Aura Lee (Music Box) en mode Extrême.

Crédits

Atteindre le rang 6 étoiles dans le mode Concert.

Für Elise (Rock)

Obtenir un score supérieur ou égal à 90 avec tous les instruments sur le morceau Für Elise en mode Extrême.

Humoresques (Technopop)

Obtenir un score supérieur ou égal à 90 avec tous les instruments sur le morceau Humoresques (Folk) en mode Extrême.

Sinfonie No.5 (R&B)

Obtenir un score supérieur ou égal à 90 avec tous les instruments sur le morceau Sinfonie No.5 en mode Extrême.

Thème de Barbara the Bat

Atteindre le rang 10 étoiles dans le mode Concert.

Jam with the Band DX

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

REMIX EX

En mode Master, essayez d'obtenir un score d'au moins 90 points sur un morceau avec tous les isntruments.

Jigsaw World : Daigekitou! Jig-Battle Heroes

© Nippon Ichi Software

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Etna

Terminez le jeu avec tous les personnages.

Maoh (mode Versus)

Terminez le jeu en ayant débloqué tous les puzzles avec leurs informations complètes.

Santa

Terminez le jeu avec tous les personnages disponibles par défaut.

Honia Lala

Terminez le jeu avec tous les personnages disponibles par défaut.

Ramda

Terminez le jeu avec tous les personnages disponibles par défaut.

Juiced 2 : Hot Import Nights

© THQ / Juice Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu Triche.

Obtenir 5000 dollars :	HSAC
Débloquer toutes les voitures :	SRAC
Débloquer toutes les courses :	EDOM
Débloquer tous les circuits :	KART

Jumble Madness

© Destineer / Anino games

+ D'INFOS FORUM

DATE SECRÈTE

Il existe un puzzle caché (daté au 31 février) que vous pouvez trouver en cliquer en dessous de la date du 28 février 2009.

Jump Super Stars

© Nintendo / Ganbarion

+ D'INFOS FORUM

LISTE DES KOMAS (HORS MISSIONS)

Bobobo	Battez-vous 350 fois
Don Pachi	Battez-vous 450 fois
Ichigo	Obtenez 540 komas
Ichigo (soutien)	Obtenez 420 komas
Luffy	Battez-vous 300 fois
Naruto	Battez-vous 400 fois
Sasuke	Battez-vous 500 fois
Vegetto	Obtenez 655 komas

CHANGER LA COULEUR

Vous pouvez changer la couleur avec laquelle vous écrivez sur l'écran tactile en appuyant sur L ou R pendant l'introduction.

Jump Ultimate Stars

© Nintendo / Ganbarion

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DEUX FOIS PLUS DE GEMMES

Lors d'un match WiFi, sur l'écran de sélection des decks, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Select et Start**. A la fin du match, vous recevrez deux fois plus de gemmes que la normale.

QUIZZ MODE

Pour déverrouiller ce mode sur le menu principal, terminez une fois le mode Story.

DECKS PRÉDÉFINIS

Pour débloquer les decks prédéfinis, terminez tous les modes J-Ranking de la J-Arena (Clear Point, Elimination, J-Star et Champion Rankings).

TOUS LES PERSONNAGES

Allen

Collectez plus d'étoiles que votre adversaire avant la fin du temps dans la première mission de D.Gray-Man.

Don patch

Evitez de vous faire toucher pendant au moins deux minutes dans la mission 2 de bo-bobo.

Gohan

Terminez le niveau en moins de 30 secondes dans la mission 2 de DBZ.

Gon

Obtenez le plus de points possibles en remportant la première mission de Hunter x Hunter.

Hitsugaya

Terminez la mission 1 de la planète Bleach avec au moins 4 points.

Ichigo

Obtenez le plus de points possibles en remportant la première mission de la planète Bleach.

Kakashi

Mettez KO au moins deux adversaires avec une attaque spéciale dans la mission 2 de Naruto.

Kazuki

Mettez KO tous vos adversaires dans la mission de Busou Renkin.

Kenshin

Faites un KO avec au moins 3X attaques dans la mission 1 de Kenshin.

Killua

Obtenez au moins 4 points de plus que votre adversaire dans la mission 1 de Hunter x Hunter.

Kyubii Naruto (Renard à 9 queues)

Débloquez Jiraya et faites-le évoluer, puis prenez le chemin de Kyubii Naruto.

Linali

Collectez toutes les étoiles en 30 secondes dans la mission 1 de D.Gray-Man.

Nami

Collectez 30 pièces dans la mission 3 de One Piece.

Neuro

Terminez la mission 1 de Majin Tantei Nougami Neuro.

Piccolo

Collectez les 7 boules de cristal dans la mission 3 de DBZ.

Renji

Mettez KO deux adversaires avec des attaques spéciales dans la mission 4 de la planète Bleach.

Robin

Terminez la mission 4 de la planète "U" en moins de 30 secondes.

Rukia

Terminez la mission 3 de la planète Bleach avec une jauge de Special au maximum.

Sakura

Terminez la mission 3 de Naruto avec la santé au maximum.

Sanji

Collectez plus d'étoiles que votre adversaire avant la fin du temps dans la mission 2 de One Piece.

Sasuke

Faites deux KO avec un attribut meilleur que celui de votre adversaire.

Seiya

Obtenez le plus de points possibles en remportant la mission 1 de Saint Seiya.

Train

Collectez plus d'étoiles que votre adversaire avant la fin du temps dans la mission 1 de Black Cat.

Vegeta

N'utilisez jamais d'attaques spéciales dans la mission 2 de DBZ.

Zoro

Obtenez le plus de points possibles en remportant la mission 1 de la planète One Piece.

CHAMPION RANKING

Terminez les modes Clear Point, Elimination, J-Star Ranking de la J-Arena.

Kamen Rider : Dragon Knight

© D3 Publisher 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Axe

Terminer la mission 3-5 avec Sting.

Inscisor

Terminer la mission 3-5 avec Dragon Knight.

Sting

Terminer la mission 3-5 avec Incisor.

Strike

Essayer le mode Torques Ventra.

Torque

Terminer la mission 3-5 avec Wing Knight.

Zebraskull Iron (mode duel uniquement)

Essayer le mode Axe's Ventra.

Kanji Sonomama DS Rakubiki Jiten

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

JEUX GAME & WATCH

Allez dans l'option des dictionnaires et entrez les mots suivants pour jouer aux jeux correspondants : BALL, FLAGMAN, JUDGE.

CLIN D'OEIL À MARIO

Cherchez un mot relatif à Nintendo (consoles, personnages) pour obtenir des réponses qui, si vous cliquez dessus, produiront le son que font les pièces dans les épisodes de Mario.

JOUER À MANHOLE

Allez dans le dictionnaire universel, faites une recherche sur le mot "MANHOLE" et sélectionnez l'option qui s'affiche en gris. Vous pourrez jouer à ce vieux titre Game & Watch sur votre DS.

Kekkaishi : Karasumori Ayakashi Kidan

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

BOSS RUSH

Pour débloquer ce mode, vous devez terminer le jeu une fois avec Yoshimori.

JOUER AVEC TOKINE

Pour jouer avec Tokine, vous devez terminer le jeu une fois avec Yoshimori.

Keroro RPG

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE MANIA

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

GALERIE

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

SOUND TEST

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Ketsui Death Label

© Arika / Cave

+ D'INFOS FORUM

MODES BONUS

Difficile A

Terminer le jeu en Normal.

Difficile B

Terminer le jeu en Difficile A.

Difficile C

Terminer le jeu en Difficile B.

Très Difficile

Terminer le jeu en Difficile C.

Death Label

Atteindre le niveau 10 en Très Difficile.

Kim Possible : Kimmunicator

© Buena Vista Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Vous pouvez entrer ces codes n'importe quand en cours de jeu.

9,999 points

Maintenir R+L et appuyer sur Y,Y,X,B,A,Y

99 vies

Maintenir R+L et appuyer sur A,A,A,Y,X,Y,B,A

Ne pas perdre de vies

Maintenir R+L et appuyer sur Y,Y,Y,X

Vie supplémentaire

Maintenir R+L et appuyer sur A,A,A,Y,X,Y

Energie au max

Maintenir R+L et appuyer sur A,A,A,Y

Invincibilité

Maintenir R+L et appuyer sur Y,Y,Y,X,A,B

Tous les gadgets

Maintenir R+L et appuyer sur Y,Y,X,B,A,Y,Y,A

Toutes les missions

Maintenir R+L et appuyer sur X,Y,X,A,X,B

Tous les costumes

Maintenir R+L et appuyer sur B,A,X,Y,A,B

LES COSTUMES

Bueno Nacho

Insérez le jeu Kim Possible : Revenge of Monkey Fist dans le port cartouche de la DS.

Commando

Insérez le jeu Kim Possible 2 : Drakken's Demise dans le port cartouche de la DS.

Super Suit

Insérez le jeu Kim Possible 3 : Team Possible dans le port cartouche de la DS.

Kingdom Hearts : 358/2 Days

© Square Enix / H.A.N.D 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DU MODE MISSION

Dingo

Avancez dans le mode Histoire jusqu'au moment où Roxas passe au rang Master.

Donald

Avancez dans le mode Histoire jusqu'au moment où Roxas passe au rang Expert.

Dual-Wielding Roxas

Terminez le jeu et achetez l'objet "Zero Gear" dans la boutique du Mog. Equipez-le ensuite via le menu avec 3 modules de compétence. DW Roxas n'est accessible qu'en mode Mission.

Mickey

Terminez les missions à 100% et achetez l'objet "Retour du Roi" dans la boutique du Mog.

Riku

Avancez dans le mode Histoire jusqu'au moment où Roxas passe au rang Agent.

Sora

Terminez les missions à 100% et achetez l'objet "Ame de Sora" dans la boutique du Mog.

Xion

Avancez dans le mode Histoire jusqu'au moment où Roxas passe au rang Rookie.

MODE THEATER

Terminer le jeu pour débloquer ce mode permettant de revoir toutes les cut-scenes du jeu.

RAPPORTS SECRETS

Après avoir terminé le jeu, allez consulter le journal de Roxas (accessible via le sous-menu). **Placez-vous sur une journée en particulier et maintenez le bouton A enfoncé pour révéler le rapport secret de cette journée**. En terminant toutes les missions du jeu à 100% vous débloquerez d'autres rapports secrets.

QUESTIONS DE PENCE

A la mission 23 (jour 74), vous devez explorer minutieusement la cité du crépuscule pour terminer la mission. A un moment, vous devrez répondre à trois questions dont voici les réponses : **réponse 3, réponse 2 et réponse 3**. Ensuite, allez dans la forêt et frappez l'arbre duquel tombent des feuilles. Vous n'aurez plus qu'à affronter le boss dans la zone suivante.

LIMITE CUSTOMISABLE

Achetez le Limit Pass (10 000 points) dans la boutique du Mog après avoir terminé toutes les missions du mode Mission avec toutes les couronnes. Vous pourrez alors paramétrer votre limite via une nouvelle option, mais uniquement dans le mode Mission.

SOLUTION COMPLÈTE

Jour 7 : Le numéro 14

Après la cinématique, familiarisez-vous un peu avec les commandes ensuite allez parler à Axel. Dites-lui que vous êtes prêt pour la réunion.

Jour 8 : La récompense

Mission 1 : Cité du crépuscule

Après la conversation avec Saïx, suivez le didacticiel ensuite parlez à Saïx. Après la cinématique, suivez un autre didacticiel pour apprendre à sauter. Avancez et sautez sur les dénivellations pour rejoindre votre ami. Avancez ensuite, tournez à droite et entrez par la porte située à droite. Avancez vers l'interrupteur en surbrillance qui se trouve à droite et actionnez-le. Allez par le chemin de gauche et avancez jusqu'à la porte scellée. Avancez alors dans le seul chemin accessible jusqu'au coffre. Ouvrez-le et prenez la potion. Revenez alors au point de départ et passez par le couloir obscur pour revenir à la citadelle.

Jour 9 : Ceux qui n'ont pas de coeur

Mission 2 : Cité du crépuscule

Après la cinématique, utilisez votre Keyblade pour éliminer les Sans-coeur Pur sang. Après la petite conversation,

attaquez vos trois prochains ennemis. Se sont des Sans-coeur Emblème. Ils laissent tomber des coeurs derrière eux quand ils sont battus. Verrouillez un ennemi et concentrez vos frappes dessus ensuite passez au suivant. Parlez à Marluxia pour être interrompu par un autre groupe de Sans-coeur. Eliminez-les et récupérez les coeurs pour finir votre mission. Revenez ensuite à la citadelle.

Jour 10 : Incomplets

Mission 3 : Cité du crépuscule

Une fois revenu dans la cité pour votre prochaine mission, avancez et éliminez les Sans-coeur. Vous devez en tuer 7 pour terminer la mission. Avec l'aide de votre ami ça sera une ballade pour vous. Après l'accomplissement de la mission, parlez à Zexion pour qu'il vous informe qu'il y a encore des Sans-coeur dans les parages. Retournez alors dans la cité et fouillez tous ses recoins en vous aidant de la carte pour trouver et tuer les Sans-coeur. Vous devez remplir la jauge de mission pour obtenir plus de récompenses. Revenez ensuite à la citadelle.

Jour 11 : Keyblade

Parlez à Saïx qui vous demande de placer un panneau de magie avant de commencer cette mission. Ouvrez alors le menu et allez au panneau. Placez les potions et les trois sorts Brasier dans les cases situées à gauche. Vérifiez à chaque fois votre panneau avant de commencer les missions sinon vous n'aurez pas accès aux sorts en cours de mission. Revenez ensuite voir Saïx.

Mission 4 : Cité du crépuscule

Cette mission vous apprendra comment utiliser les commandes de magie. Appuyez sur " X " pour sélectionner la magie et lancez la boule de feu sur votre ennemi. Effectuez la même action contre les autres ennemis et apprenez à utiliser les potions pour vous soigner. Quand vous n'avez plus de sorts, finissez le reste des ennemis avec votre Keyblade. Lorsque tous les adversaires sont vaincus, revenez à la citadelle.

Jour 12 : Un monde fermé

Mission 5 : Cité du crépuscule

La mission suivante sera une mission d'inspection. Baladez-vous dans la cité à la recherche d'indices. A chaque indice trouvé vous ferez une " percée " qui remplit votre jauge de mission. Avancez dans le pavé et examinez-le. Avancez ensuite vers la boutique située à gauche et inspectez-la. Inspectez ensuite la boutique située à droite. Quand Vexen vous pose deux questions, choisissez toujours la première réponse.

Avancez ensuite vers la porte située sous la pancarte affichant le numéro 4. Allez ensuite sur le pavé et examinez la porte située à gauche puis le pilier situé à droite. Continuez de suivre le pavé et éliminez les ombres en chemin. Étudiez le trou qui se trouve dans le mur droit puis avancez vers le garage et inspectez-le. La mission s'achève après que Roxas vous donne le résultat de son inspection. Mais avant de quitter la zone, avancez en suivant le pavé jusqu'au pilier situé à droite et passez dans la ruelle qui se trouve à sa droite. Avancez et examinez les lieux. Revenez ensuite au garage et entrez dans la ruelle qui se trouve à sa gauche. Eliminez les ombres et inspectez le mur. Vous pouvez maintenant revenir à la citadelle avec les compliments de votre mentor du jour.

Jour 13 : Devoir à acomplir

Mission 6 : Cité du crépuscule

Dans cette mission, vous allez apprendre la technique de Surpassement. Quand votre jauge de santé est sous la ligne jaune, maintenez la touche " A " enfoncée pour activer votre Surpassement. Utilisez cette attaque contre l'ennemi qui

apparait et éliminez-le rapidement avant qu'il ne vide votre barre de santé. Cette attaque inflige de lourds dégâts à vos ennemis. Revenez ensuite à la citadelle.

Jour 14 : Amis

Mission 7 : Cité du crépuscule

Parlez à Larxene pour obtenir une potion et allez à la cité. C'est votre première vraie mission où vous n'aurez pas de didacticiel à suivre. Vous allez appliquer ce que vous aviez appris tout au long des missions précédentes. Votre objectif est de récupérer des coeurs en éliminant des Sans-coeur. Avancez dans la ville avec votre ami et vos premiers ennemis vont apparaitre. Eliminez-les en évitant de rester au centre pour ne pas subir les attaques de plusieurs adversaires à la fois. Avancez ensuite pour atteindre un grand balcon pour en retrouver d'autres. Les Sans-coeur noirs lancent des boules de feux, faites très attention à ces attaques.

Jour 15 : Missions

Mission 8 : Cité du crépuscule

Avant de partir en mission, parlez à Zexion pour obtenir un Panacée. Parlez ensuite à Marluxia pour récupérer une potion d'Ether. Parlez ensuite à Saïx pour vous envoler pour la cité. Vous faites équipe avec Larxene pour faire face aux Androïdes qui sont apparus dans la ville. Avancez et éliminez les premiers d'entre eux. Evitez leurs tirs, tournez autour d'eux et explosez-les. Continuez d'avancer jusqu'à affronter un groupe de quatre Androïdes. Restez loin de leurs tirs et verrouillez un ennemi à la fois pour l'éliminer. Evitez de rester au centre de ces adversaires et attaquez ceux qui encerclent votre compagnon. Ouvrez ensuite les deux coffres et revenez à la citadelle.

Jour 16

Mission 9 (optionnelle) : Cité du crépuscule

Il s'agit d'une mission de collecte de coeurs. Avancez dans la ville et passez par le grand trou dans le mur. Eliminez les ombres et avancez dans la forêt pour rencontrer les Sans-coeur en forme de fleur. Sautez pour éviter leurs projectiles et éliminez-les pour récolter leurs coeurs.

Jour 17

Mission 10 (optionnelle) : Illusiocitadelle

Cette mission consiste à éliminer le plus d'ennemis possible pendant une minute. Tailladez alors les créatures qui rappliquent et utilisez les roulades quand ces dernières vous encerclent pour vous éloigner. Revenez à la charge et éliminez vos ennemis jusqu'à la fin de la mission.

Jour 22 : tout seul

Mission 11 : Cité du crépuscule

Vous devez chercher et éliminer le Gardien qui se trouve dans la cité. Descendez les premiers sans-coeur et ouvrez les coffres qui se trouvent dans la zone. Passez ensuite par la seule porte accessible. Avancez dans le couloir et éliminez les ennemis jusqu'à atteindre le coffre. Prenez la portion et montez la dénivellation située à droite. Ignorez l'interrupteur et avancez vers la droite. Eliminez les ennemis en chemin et prenez l'Eclat ardent qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite à l'interrupteur et actionnez-le pour ouvrir la porte. Descendez et éliminez les ennemis qui gardent le coffre.

Ouvrez ce dernier et prenez son contenu. Montez ensuite les dénivellations situées à droite. Actionnez l'interrupteur et entrez par la porte. Allez à droite, éliminez les ennemis et actionnez un autre interrupteur. Avancez dans le nouveau secteur de la ville et éliminez d'autres créatures. Détruisez les caisses et avancez vers la cours.

Une fois devant le Gardien, commencez par éliminer les Androïdes qui l'entourent. Devancez le tir du rayon laser du boss quand il s'incline vers l'avant avant de tirer et éloignez-vous de sa trajectoire. Tournez ensuite autour du boss et attaquez-le. Eloignez-vous pendant le tir de laser ensuite revenez à la charge jusqu'à l'élimination du boss.

Jour 23 : Compagnie silencieuse

Mission 12 : Cité du crépuscule

Avancez dans la cité et entrez dans le bâtiment par la porte. Descendez les marches, tournez à droite et entrez dans le tunnel pour trouver la Plante venimeuse. Elle est très vulnérable au feu. Lancez votre sort Brasier à plusieurs reprises tout en évitant les projectiles de la plante. Tournez autour du boss en lançant vos sorts jusqu'à sa destruction.

Jour 24 : Silence rompu

Mission 13 : Cité du crépuscule

Cette mission est assez facile. Dès que vous débarquez, les Sans-coeur Déserteurs commencent à vous attaquer. Ils sont rapides mais ne sont pas très résistants. Attaquez celui qui est proche de vous. Ne vous fatiguez pas à pourchasser les ennemis dans tous les sens mais attaquez celui qui arrive à proximité.

Jour 25 : Deux Keyblade

Avancez vers Xaldin et prenez le Lunalhite. Ouvrez ensuite votre panneau et placez les panneaux de lien et de module puis partez pour la nouvelle mission.

Mission 14 : Cité du crépuscule

Vous devez chercher le Darkside et le battre. Avancez dans la cité et ouvrez les coffres en chemin. Une fois devant le boss, concentrez vos frappes sur sa main droite. Ignorez les Ombres que le boss invoque et laissez votre amie s'en occuper. Evitez ensuite l'onde de choc provoquée par le boss et sautez par-dessus. Zigzaguez ensuite pour éviter les projectiles du Darkside et continuez d'attaquer sa main jusqu'à son élimination.

Jour 26 : Décimés

Mission 15 : Agrabah

Parlez à Xaldin avant de partir pour prendre une Potion+. Vous pouvez aussi faire des achats dans le magasin avant de partir. Parlez ensuite à Saïx pour commencer la mission d'inspection. Une fois dans Agrabah, examinez la dune de sable qui se trouve à gauche. Inspectez la boutique déserte située à gauche et la grande porte située à droite ensuite celle de gauche. Inspectez les poutres qui se trouvent à droite de cette porte puis examinez le levier qui se trouve à droite et actionnez-le pour ouvrir la porte. Avant d'entrer, inspectez les plats qui se trouvent à droite du levier. Passez ensuite par la porte.

Examinez l'étal qui est presque enfoui dans le sable. Allez à droite, éliminez les ennemis et inspectez la dune qui se trouve dans le coin, à droite. Étudiez les plats et les pots qui se trouvent près de la porte. Montez ensuite la dénivellation et prenez la Potion qui se trouve dans le coffre. Avancez sur la passerelle en bois et examinez-la. Descendez ensuite et allez vers la caisse qui se trouve dans la cour. Poussez-la vers les autres caisses qui se trouvent à droite et sautez dessus. Sautez ensuite vers la plateforme et examinez les cordes et le mur. Montez encore à l'aide des caisses et

examinez les poutres et les cordes. Actionnez ensuite le levier pour ouvrir la porte. Descendez et passez par cette porte.

Avancez, éliminez les Sans-coeurs et les Plantes sinistres et examinez la dune qui se trouve à gauche. Montez les dénivellations à gauche et prenez le contenu du coffre. Descendez et allez à droite pour examiner la porte et le mur. Montez les dénivellations à droite et sautez vers le coffre pour prendre une potion. Après la conversation avec Xigbar, revenez vers la première zone pour voir Aladin et Jasmine parler. Vous devez alors prendre un autre chemin. Montez les dénivellations qui se trouvent à droite de la porte et entrez par celle qui se trouve en haut.

La mission est accomplie et vous pouvez rentrer mais avant cela, inspectez la grande porte du palais. Passez dans la deuxième zone et examinez le bois qui se trouve à gauche. Avancez vers la porte de la ville et regardez la tempête. De cette façon vous remplissez votre jauge de mission jusqu'au maximum. Revenez alors à la citadelle.

Jour 51 : Disparition

Mission 16 : Agrabah

Vous devez chercher et éliminer sept Plantes de feu. Avancez et commencez à neutraliser les premières plantes. Un maitre défenseur protège les plantes restantes par un bouclier. Concentrez vos frappes dessus et quand il est KO, éliminez la plante qui se trouve au centre de la cour. De cette façon vous ne serez pas gêné pendant que vous attaquez le maitre. Utilisez ensuite vos sorts jusqu'à l'éliminer. Revenez ensuite voir Saïx pour qu'il vous donne le lien de niveau.

Mission 17 (optionnelle): Cité du crépuscule

Avancez dans la cité et ouvrez les coffres en chemin. Eliminez ensuite la Plante venimeuse. Vous devez ensuite abattre le Volatile. Evitez de rester en face de cet ennemi et attaquez-le par derrière. Evitez l'onde de choc qu'il provoque et les boules de feu. Continuez à l'attaquer par derrière jusqu'à sa défaite et revenez à la citadelle.

Mission 18 (optionnelle) : Agrabah

Vous devez récupérer les emblèmes de l'organisation, dissimulés dans la ville. Avancez et regardez autour de vous pour voir les emblèmes qui se trouvent sur les plates-formes. Montez les prendre et fouillez ensuite les deux autres zones pour vous emparer de tous les emblèmes et remplir votre jauge de mission au maximum.

Mission 19 (optionnelle) : Agrabah

Avancez dans la ville et éliminez les Déserteurs. Ils sont rapides mais ne sont pas très résistants. Attaquez celui qui est proche de vous et ne vous fatiguez pas à pourchasser. Evitez aussi de rester au centre de ces ennemis sinon ils vous attaqueront de partout.

Jour 71 : Réunion

Mission 20 : Cité du crépuscule

Parlez à Xigbar pour recevoir une Potion+ et parlez à Saïx pour commencer la mission. Avancez dans la cité, repérez les taches sombres appelées Globes sombres qui se trouvent sur les murs et détruisez-les. Elles sont inoffensives mais des ennemis se trouvent toujours près de ces taches. Eliminez-les d'abord ou ignorez-les mais détruisez tous les Globes pour finir la mission.

Jour 72 : Changement

Mission 21 : Agrabah

Cette mission est annoncée comme une mission de récolte de coeurs. Mais une fois dans la ville, avancez par la grande porte pour trouver Pat Hubulaire. Vous devez alors le suivre en veillant à ce qu'il reste dans la zone bleue pour qu'il ne vous repère pas. Ne pénétrez pas dans sa zone rouge sinon vous serez repéré. Restez derrière Pat pour éviter de passer devant son champ de vision quand il se retourne. Après la découverte du passage secret, vous pouvez revenir aux zones précédentes pour prendre le contenu des pots et le badge avant de passer par ce passage. Suivez ensuite Pat jusqu'à une caverne.

Entrez et repérez la statue qui se trouve à gauche. Poussez-la jusqu'à la deuxième statue située à droite. Avancez ensuite en éliminant les Sans-coeur et allez vers la caisse. Poussez-la jusqu'aux statues et montez jusqu'à la plateforme. Actionnez le levier pour ouvrir la porte de sortie. Descendez ensuite et poussez la statue et la caisse vers le coin gauche pour monter dessus et atteindre la porte. Examinez le mécanisme qui se trouve à gauche de la porte, éliminez les ennemis et entrez.

Repérez les Sans-coeur sur votre carte et éliminez-les jusqu'à l'arrivée de la Grande armure. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle se mette à terre. Quand elle se relève, éloignez-vous pour éviter ses deux attaques. Revenez ensuite à l'assaut et utilisez le sort Brasier qui est efficace contre cet ennemi. Allez ensuite vers le coin, en haut, à droite sur votre carte et actionnez l'interrupteur. Les plates-formes circulaires se mettent à monter et à descendre. Utilisez-les pour atteindre la porte située en haut. Prenez le contenu du coffre et entrez.

Descendez à gauche et prenez le Fer qui est dans le coffre. Sautez ensuite dans le vide pour finir en haut de la première zone. Eliminez alors les Sans-coeur jusqu'à remplir votre jauge de mission. Restez sur la passerelle et prenez le Badge de l'unité et la potion qui est dans le coffre. Rebroussez chemin jusqu'à la citadelle.

Jour 73 : La promesse

Mission 22 : Château de la bête

Parlez à Xaldin et donnez-lui un Eclat ardent pour recevoir un Ecalât glacial, en contre partie. Vous devez traquer et éliminer un Sergent qui est apparu dans le château. Avancez et prenez le contenu des deux coffres ensuite passez la porte. Ramassez le badge et les contenus des coffres situés dans la cour et éliminez les ennemis. Examinez la porte qui est fermée. Déplacez ensuite les trois statues et placez chacune d'elles sur son socle circulaire pour ouvrir un petit passage situé à gauche de la porte.

Entrez par ce passage et avancez dans le couloir. Eliminez les ennemis et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Avancez dans le couloir et actionnez un autre interrupteur. Abattez les soldats et actionnez un autre levier pour ouvrir le passage. Montez sur la caisse située à droite et passez par la fissure dans le mur. Allez à droite des escaliers et prenez le Badge de l'organisation. Avancez vers la sortie pour que le Sergent passe à l'attaque. Frappez-le continuellement sans lui laisser le temps de riposter jusqu'à l'éliminer. Sortez ensuite du château et revenez vers le couloir obscur.

Jour 74 : Troisième roue

Parlez à Axel pour récupérer la potion Ether+. Synthétisez ensuite une potion pour obtenir une technique de combo de la part de Demyx. Parlez ensuite à Saïx pour commencer la mission.

Mission 23 : Cité du crépuscule

Vous devez retrouver Xion qui est disparu quelque part dans la cité. Prenez le contenu des deux coffres et allez à droite pour rencontrer deux adolescents. Avancez ensuite et entrez dans les tunnels. Allez jusqu'à l'entrée numéro 2 du tunnel. Parlez à Pence et quittez la zone pour revenir aux rues de la cité. Revenez voir les deux adolescents puis rendez-vous au couloir obscur et avancez à gauche. Entrez ensuite dans le repère secret des adolescents et inspectez le baril qui se trouve à gauche de la porte. Retournez alors voir Pence qui se trouve dans le tunnel. Ce dernier vous posera trois questions. Choisissez la réponse C pour la première, la réponse B pour la deuxième et la réponse C pour la troisième.

Après la conversation, quittez les tunnels et allez vers la gare. Repérez le trou dans le mur droit et passez par ce trou pour atteindre la forêt. Allez vers l'arbre dont les feuilles tombent et attaquez-le pour déclencher une cinématique. Allez ensuite vers le vieux manoir pour rencontrer le Lézard voilé.

Ce dernier a la capacité de devenir invisible. Commencez par l'attaquer et éloignez-vous quand il lève ses bras et annonce une attaque avec sa queue. Revenez à l'assaut jusqu'à ce qu'il devienne invisible. Courez alors dans la cour pour éviter ses attaques de laser et celles avec sa langue. Attaquez-le quand il réapparait jusqu'à l'éliminer.

Jour 75 : Meilleur ami

Mission 24 : Agrabah

Parlez à Xion pour prendre une potion Panacée. Faites vos achats et placez vos panneaux avant de parler à Saïx. C'est une mission de collecte d'informations et d'inspection (vous devez visiter la grotte qui se trouve dans le désert). Avancez dans la ville en éliminant les ennemis. Abattez ensuite les Sans-coeur qui terrorisent le petit singe Abu. Prenez la pierre que le singe place et passez ensuite par le trou dans le mur. Entrez dans la caverne et allez au fond à droite et localisez la fissure dans le mur. Montez ensuite vers la porte et examinez le mécanisme qui se trouve à sa gauche. Lorsque Xion place la pierre dans le socle, continuez votre route et entrez par la porte. Allez vers l'interrupteur et actionnez-le pour faire bouger les plates-formes. Sautez sur ces dernières pour atteindre le premier bloc. Examinez-le et frappez-le pour l'allumer. Sautez vers les plates-formes pour atteindre la porte et entrez. A droite se trouve le troisième bloc, ignorez-le pour le moment. Sautez dans le vide et avancez sur la plateforme pour trouver le deuxième cube, examinez la fissure et le bloc. Frappez-le pour l'activer. Revenez vers le troisième cube et activez-le. Un pont va être déployé. Actionnez l'interrupteur qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte et avancez rapidement sur le pont pour entrer avant que celle-ci ne se referme.

Une fois dans la chambre secrète, prenez le contenu du coffre et examinez la statue. Battez ensuite Pat Hibulaire pour terminer la mission.

Mission 25 (optionnelle) : Cité du crépuscule

Vous devez récupérer les emblèmes éparpillés dans les rues de la cité. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans les rues pour faire briller les emblèmes et les repérer plus facilement. Quand vous ramassez un emblème, les autres brillent donc repérez surtout ceux qui se trouvent sur les plates-formes en haut et allez les prendre.

Mission 26 (optionnelle) : Agrabah

Vous devez cette fois détruire les Globes sombres qui infestent la ville. Ils se trouvent sur les plates-formes en hauteur. Eliminez les ennemis en chemin et détruisez ces globes. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres.

Mission 27 : Château de la bête

Il s'agit d'une mission d'investigation pour récolter le plus d'informations possible sur le château. Avancez, tournez à gauche et examinez la dernière caisse. Tournez ensuite à droite et examinez le vitrail. Revenez ensuite aux caisses et montez dessus pour passer par la fissure qui se trouve dans le mur. Eliminez les ennemis et allez vers le mur situé à droite de la porte et examinez les griffes. Allez ensuite à gauche et examinez la porte qui se trouve à gauche du coffre.

Sortez dans la cour et examinez la statue qui se trouve à droite des escaliers. Allez ensuite à gauche et examinez les traces de pas qui se trouvent derrière la statue. Allez vers le coffre qui se trouve contre le mur gauche et examinez les miettes de pain en chemin. Revenez à l'intérieur et montez les marches vers la gauche. Après la cinématique, avancez en évitant de vous mettre dans le champ de vision du chandelier. Montez les marches situées à droite et entrez par la porte pour combattre le Cabot Mordant. Utilisez le Brasier contre cet ennemi pour l'éliminer rapidement. Examinez les griffes dans le mur et montez les marches pour trouver d'autres traces de pas. Avancez ensuite vers la porte de la chambre. Répondez ensuite aux deux questions en choisissant la deuxième option.

La mission s'achève ici mais vous pouvez augmenter votre jauge de mission au maximum en inspectant les quatre portes du hall avant de rentrer.

Mission 28 (optionnelle) : Château de la bête

Vous devez explorer tous le château et sa cour pour ramasser le plus de coeurs possible en éliminant les Sans-coeur. Commencez toujours par éliminer l'ennemi le plus dangereux ensuite passez à ses acolytes.

Jour 94 : Coeurs

Mission 29 : Château de la bête

Vous devez battre le Crypto-ombres ainsi que les autres Sans-coeur pour récupérer des coeurs. Avancez en éliminant les ennemis et prenez le badge et le contenu du coffre. Descendez les marches et sortez par la porte. Descendez encore et avancez à droite sans être vu par le chandelier. Prenez l'emblème et entrez par la porte. Battez les deux Cabots mordants et fouillez tous les coffres de la salle. Montez ensuite vers le balcon avec l'aide du tas d'objets qui se trouve à droite. Fouillez le coffre, prenez l'Eclat glacial et entrez par la porte. Montez les marches et éliminez le Crypto avec vos combos et vos sorts Brasiers. Revenez ensuite à la citadelle.

Jour 95 : Simili

Mission 30 : Agrabah

Vous partez encore une fois pour récolter des coeurs. Montez sur les plates-formes pour retrouver des ennemis Sans-coeur. Fouillez tous les coffres qui se trouvent dans la zone pour prendre les potions. Battez aussi la Grande armure pour compléter la mission.

Jour 96 : La Keyblade de Xion

Parlez à Xaldin pour qu'il vous échange la Technique de saut contre la Lunalithe. Faites vos achats ensuite parlez à Saïx pour une nouvelle mission.

Mission 31 : Château de la bête

Vous devez trouver et neutralisez le Cabot agressif. Vous donnez votre Keyblade à Xion tandis que vous utiliserez un simple bout de bois. Avancez ensuite jusqu'à rencontrer Big ben. Evitez son champ de vision et allez à gauche pour prendre le badge. Continuez votre chemin dans le couloir. Descendez ensuite les marches et entrez par la porte centrale.

Ouvrez les deux coffres qui se trouvent dans la salle pour prendre les trois potions d'Ether et allez combattre le Cabot agressif. Oubliez le corps à corps et attaquez avec le sort Brasier pour éliminer rapidement cet ennemi et finir la mission.

Jour 97 : Transfert

Mission 32 : Agrabah

Vous devez vaincre la menace sans-coeur qui s'abat sur la ville. Vous devez repérer le Sans-coeur géant qui se trouve dans le désert de la ville. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour prendre la Potion. Montez ensuite sur le toit de l'étale et prenez le badge.

Sortez de la ville et, une fois dans les ruines, ouvrez les trois coffres pour prendre la Potion, la Potion+ et le Fer. Allez

ensuite vers le Sans-coeur géant et commencez à le frapper pendant qu'il est sous la terre. Restez sur l'offensive jusqu'à ce que l'ennemi s'envole dans les airs. Eloignez-vous alors de lui et quand il vous lance des blocs, évitez-les et repoussez-les vers le Sans-coeur. Evitez son laser et éloignez-vous encore une fois du boss quand il essaye de s'approcher de vous. Après plusieurs attaques, le boss s'effondre sur le sable, avancez vers lui et attaquez-le. Répétez ces actions jusqu'à l'élimination de ce géant. Rebroussez ensuite votre chemin jusqu'au couloir sombre.

Mission 33 (optionnelle) : Illusiocitadelle

C'est une mission d'entrainement qui consiste à casser des vases. Il existe des vases qui font apparaitre un ennemi lors de leur destruction. Ignorez-le alors et concentrez-vous sur les autres vases.

Mission 34 (optionnelle) : Agrabah

Vous faites équipe avec Demyx et vous devez battre les maitres aériens qui sont apparus dans Agrabah. Ils sont au nombre de quatre. Le premier se trouve dans la ville et les trois autres dans les ruines. N'oubliez pas de fouiller tous les coffres qui se trouvent dans la ville et dans les ruines pour prendre les Potions, l'Ether et les Eclats brillants. Revenez ensuite au couloir sombre.

Mission 35 (optionnelle) : Château de la bête

Vous partez encore une fois pour récolter des coeurs. Utilisez les sorts Brasiers contre vos ennemis surtout contre les Cristaux de neige et les Billes réfrigérantes. Fouillez tous les coffres qui se trouvent dans la zone pour prendre les potions. Battez tous les Sans-coeur pour remplir la jauge de mission jusqu'au maximum.

Jour 117 : Secret

Mission 36 : Colisée de l'olympe

Vous allez infiltrer ce nouveau monde et récolter le plus d'informations possible. Commencez par éliminer les ennemis qui se trouvent dans l'arène. Prenez aussi le contenu des coffres. Après la cinématique, allez vers les statues et examinez-les. Allez ensuite vers la porte de sortie et inspectez-la. Allez à droite de la porte et examinez les trois tableaux de classement. Allez à gauche et examinez les autres tableaux. Examinez ensuite les fenêtres et entrez dans le colisée.

Fouillez le coffre ensuite examinez tous les trophées et le piédestal. Inspectez aussi le tableau qui se trouve à gauche de l'entrée située derrière Phil. Quand vient le moment des questions, choisissez la première option de réponse pour toutes les questions.

Entrez ensuite dans l'arène et commencez à détruire les barils. Lancez un baril contre les autres pour créer des explosions en chaine et gagner plus de points. Gagnez 100 points ou plus pour réussir la mission. Avant de sortir, examinez encore une fois les deux trophées en or. Sortez et examinez la statue qui se trouve à droite de la porte pour augmenter votre jauge de mission jusqu'au maximum.

Jour 118 : Jour d'ennui

Mission 37 : Cité du crépuscule

Pendant votre jour de congé, allez à la cité pour rencontrer Hayner et ses amis. Vous allez jouez avec eux et essayer de battre le record de frappe. Verrouillez le ballon et frappez-le en essayant de le garder dans les airs. Frappez le ballon au moins 50 fois avant qu'il ne touche cinq fois le sol.

Jour 119 : A faire

Mission 38 : Château de la bête

Vous allez faire équipe avec Xaldin et enquêter sur le maître du château. Une fois dans le hall du château, examinez les portes ensuite le pilier situé à droite des escaliers. Ouvrez ensuite les deux coffres pour prendre la Potion et la Glissade aérienne niveau+.

Sortez ensuite du château, éliminez les ennemis et examinez le pavé. Avancez vers la porte de sortie et examinez le chemin. Allez à la statue qui se trouve à droite des escaliers et examinez les traces de pas.
Revenez au château et montez les marches vers la salle des bals. Eliminez les ennemis et avancez au centre pour examiner le sol. Inspectez ensuite la porte vitrée. Sortez et montez par la gauche.

Evitez d'être vu par Big ben et avancez vers le coffre qui se trouve au fond et qui contient le Composant A. Examinez ensuite le canapé et la porte située à droite. Choisissez ensuite la première réponse à la question, quittez cette zone et montez les escaliers d'en face. Evitez le regard de Lumière, le chandelier, et avancez.

Examinez le seau et le balai qui se trouvent à droite ensuite montez les marches. Examinez les traces de pas situées en haut des marches. Entrez ensuite par la porte. Montez les marches et examinez la première statue puis la deuxième. Inspectez ensuite le cadre qui se trouve à droite et enfin la porte de la chambre de la Bête. Choisissez ensuite la première réponse ou la deuxième pour répondre à la question. La mission s'achève ici, mais pour remplir votre jauge de mission, inspectez encore une fois la chambre de la Bête puis allez à celle de la Belle. Choisissez ensuite la première réponse à la question. Vous pouvez maintenant rentrer à la citadelle.

Mission 39 : Colisée de l'olympe

Il s'agit d'une mission de récupération de coeurs. Vous allez rencontrer en plus des Sans-coeur, les ennemis Armures d'argile. Commencez par battre les trois ennemis qui se trouvent dans la cour. Vous devez ensuite affronter le colosse Armure d'argile. Il possède plusieurs barres de vie et n'est vulnérable qu'aux frappes à la tête. Vous devez donc être patient et surtout éviter ses attaques pour réussir à le battre. Sautez pour éviter ses attaques d'onde de choc. Eloignez-vous de ses bras quand il les lève pour frapper. Evitez aussi l'attaque des bras quand il se relève complètement. Utilisez la foudre contre cet ennemi pour l'affaiblir davantage.

Pour terminer la mission, parlez à Phil pour entrer dans l'arène. Jetez ensuite les barils sur les ennemis pour les exploser et récolter leurs coeurs.

Mission 40 (optionnelle) : Colisée de l'olympe

Vous devez retourner au colisée et battre les Déserteurs. Allez dans l'arène et commencez à éliminer les créatures. Lancez les barils sur les groupes d'ennemis pour en tuer plusieurs en même temps. Eliminez aussi les soldats qui arrivent et qui peuvent vous gêner.

Mission 41 (optionnelle) : Colisée de l'olympe

Vous allez traquer et éliminer un Roto-tank qui est apparu dans le colisée. Ce boss est invulnérable pendant ses attaques en vrille. Montez dans les gradins et attendez que l'ennemi s'arrête et saute vers vous. Commencez à l'attaquer en évitant son attaque d'écrasement. Eloignez-vous de lui quand il se met à tourner et attendez qu'il s'arrête et vienne vers vous pour l'attaquer et l'éliminer.

Jour 149 : Esprit dissemblable

Mission 42 : Ville d'Halloween

Vous devez collecter des coeurs dans ce nouveau monde. Avancez en éliminant les Sans-coeur jusqu'à atteindre la zone des Fantômes traqueurs. Utilisez les citrouilles-bombes pour éliminer un max d'ennemis sans vous fatiguer. Neutralisez le reste pour remplir la jauge de mission jusqu'au maximum.

Jour 150 : Peur

Mission 43 : Château de la Bête

Vous devez trouver et éliminer un Sans-coeur géant. Avancez vers l'entrée qui se trouve sur le mur gauche. Montez ensuite sur la caisse et passez par la fissure. Entrez ensuite dans la salle des bals. Eliminez le Giga ombre en essayant de ne pas subir trop de dégâts. Allez ensuite vers la chambre de la Bête et avant de l'atteindre, le Sans-coeur géant apparait. C'est un Disciple noir. Verrouillez son bras et commencer à l'attaquer. Evitez ensuite l'onde de choc blanche en vous éloignant du monstre ou en sautant par-dessus l'onde. Evitez aussi les projectiles blancs qu'il lance. Quand il joint ses mains, éloignez-vous de lui et zigzaguez ensuite pour éviter les projectiles sombres. Revenez à l'assaut et soyez patient jusqu'à l'élimination de ce boss.

Jour 151 : Détresse

Mission 44 : Cité du crépuscule

Vous devez battre l'Avalanche qui est apparue dans la ville. En plus de cette mission, vous devez ramasser les emblèmes éparpillé dans les rues de la ville. Ramassez ceux qui se trouvent sur le grand balcon et entrez dans le tunnel. Eliminez les Plantes venimeuses et ramassez les emblèmes. Sortez ensuite par la deuxième sortie du tunnel. Verrouillez la queue de l'Avalanche et commencer à l'attaquer. Evitez son attaque de charge quand elle fonce sur vous. Evitez aussi l'attaque de glace et lancez vos sorts Brasiers qui sont très efficaces contre ce monstre de glace.

Jour 152 : Prendre des gants

Parlez à Xaldin pour qu'il vous donne une Technique de combo. Parlez ensuite à Saïx pour partir en mission.

Mission 45 : Ville d'Halloween

C'est une mission de récupération de coeurs. Avancez jusqu'à trouver Zéro, le chien fantôme. Ramassez les os et donnez-les-lui pour qu'il retrouve les cachettes des Sans-coeur. Utilisez les sorts Brasier contre les Cristaux de neige qui effectuent des attaques de glace. Eliminez tous les ennemis en suivant Zéro puis revenez à la citadelle.

Jour 153 : Jour incohérent

Mission 46 : Colisée de l'olympe

Encore une mission de récupération de coeurs. Entrez dans l'arène pour trouver les ennemis et les barils postés sur des plates-formes. Lancez les barils sur les groupes d'ennemis pour en tuer plusieurs en même temps. Répétez cet enchainement plusieurs fois si nécessaire pour remplir votre jauge de mission.

Mission 47 : Pays des merveilles

Visitez le nouveau monde et récupérez des coeurs. Commencez par ouvrir le coffre qui se trouve derrière vous et prenez le Fer. Avancez ensuite jusqu'à la porte et entrez. Après la cinématique, allez à droite pour ouvrir les deux coffres et prendre la Case libre et la Formule glacier. Allez ensuite à gauche et prenez le Badge de l'unité. Montez sur la table pour faire apparaitre les Sans-coeur et éliminez-les. Allez ensuite à gauche des fauteuils et montez sur la table pour faire apparaitre d'autres ennemis. Allez vers la cheminée, montez dessus et éliminez les Sans-coeur. Allez ensuite vers le troisième fauteuil à droite et attaquez-le, il s'agit d'un Lézard sinistre. Lorsqu'il devient invisible, allez vers la source des projectiles et attaquez-le jusqu'à l'éliminer. Montez sur la table et buvez la bouteille pour reprendre votre taille normale puis franchissez la porte vers le couloir sombre pour rentrer.

Mission 48 (optionnelle) : Agrabah

Allez vers la caverne pour rencontrer l'Armure Solide en compagnie d'une Grande armure. Ignorez cette dernière et concentrez vos attaques sur l'Armure solide qui est votre cible principale. La tactique est la même que contre la Grande armure ; concentrez vos attaques sur sa tête et évitez ses attaques de bras et les ondes de choc générées par les sauts du boss. Vous pouvez utiliser les sorts Glaciers qui sont efficaces contre ce dernier.

Mission 49 (optionnele) : Château de la bête

Encore une mission de collecte de coeurs. Utilisez vos sorts Brasier contre les Billes réfrigérantes et des Cristaux de neige. N'oubliez pas de fouiller les coffres et de prendre leur contenu.

Jour 171 : Amour

Mission 50 : Château de la bête

Vous devez éradiquer la menace des Sans-coeur qui se trouvent dans le château. Sortez dans la cour du château et allez vers le pont. Vous devez affronter la Machine des Sans-coeur. C'est une forteresse mobile qui utilise différentes armes qui sortent de sa bouche. Evitez les boules explosives lancées par la forteresse en zigzaguant entre elles. Evitez aussi le marteau et attendez que le canon jaillisse de la bouche de la machine. Parez ses tirs pour les renvoyer sur les trois Sans-coeur qui se trouvent en haut de la forteresse. De cette façon, vous serez en sécurité pendant que vous attaquez le boss. Frappez la machine jusqu'à l'apparition du canon laser et attaquez-le. Restez à coté et, quand le canon laser termine de recharger, repliez-vous à l'arrière pour ne pas subir son attaque. Evitez les attaques des trois Sans-coeur qui réapparaissent en haut de la forteresse après un certain temps puis soignez-vous et utilisez les sorts quand la bouche de la machine est ouverte. Maintenez cette tactique jusqu'à la destruction de la machine.

Jour 172 : Le son des vagues

Mission 51 : Pays des merveilles

Vous devez trouver et battre les Concertos roses. Avancez et passez par la porte. Buvez la potion pour rétrécir et passez par l'ouverture qui se trouve à gauche de la porte. Avancez ensuite, traversez le jardin, repérez le trône de la reine vers lequel vous devrez revenir pour trouver le dernier ennemi et avancez jusqu'à la forêt des lotus. Examinez les fleurs pour faire apparaitre les Concertos roses et éliminez-les. Revenez au trône de la reine et frappez la cage qui se trouve à sa droite jusqu'à l'abaisser et faire apparaitre le dernier Concerto. Revenez vers le couloir sombre et buvez la potion pour retrouver votre taille originelle.

Jour 173 : Mensonge

Mission 52 : Ville d'Halloween

Partez encore une fois à la recherche des coeurs. Avancez et, après la cinématique, poussez les citrouilles explosives près des lanternes pour les allumer et ouvrir un passage secret. Faites la même chose dans la zone suivante et entrez par la porte. Combattez ensuite Am, Stram et Gram pour qu'ils vous laissent tranquille. Comme la dernière fois, utilisez les os et le chien Zéro pour qu'il trouve les Sans-coeurs cachés dans la ville.

Jour 174 : Action, réaction

Mission 53 : Pays imaginaire

Vous devez chercher et trouver le Sans-coeur Tsunami qui est apparu dans ce monde. Avancez jusqu'à rencontrer la fée. Elle vous asperge avec une poudre qui vous permet de voler. Utilisez cette nouvelle aptitude pour atteindre les trous des trésors qui se trouvent sur les plates-formes supérieures. Eliminez les ennemis qui apparaissent et allez

ensuite vers la petite île rocheuse. Eliminez les Sans-coeurs jusqu'à l'arrivée du Tsunami. Planez près du boss et concentrez vos attaques sur sa queue pour éviter ses attaques de charge et de rayon laser. Utilisez aussi les sorts Brasier qui sont efficaces contre ce boss.

Mission 54 (optionnelle) : Ville d'Halloween

Vous devez traquer et neutraliser le Sans-coeur Doubles lames. Avancez jusqu'à le retrouver. Ignorez les autres ennemis et concentrez-vous sur le boss. Pour vous faciliter pleinement la tache, poussez les citrouilles explosives près du boss pour qu'elles explosent et lui infligent des dégâts considérables. Vous pouvez l'éliminer sans subir le moindre coup.

Mission 55 : Pays des merveilles

Vous devez récupérer les emblèmes éparpillés dans ce monde. Avancez jusqu'à la forêt de lotus et utilisez votre aptitude et planez pour atteindre tous les emblèmes. Eliminez les ennemis pour que les emblèmes brillent et deviennent facilement repérables. Ramassez-les tous et rentrez à la citadelle.

Jour 193 : Souvenirs

Mission 56 : Cité du crépuscule

Vous devez éliminer le Sabre enflammé et le Destructeur qui sont apparus dans la cité. Avancez vers la cour pour rencontrer le Sabre enflammé. Commencez par éliminer le Maitre défenseur qui le protège avec le bouclier ensuite ruez-vous sur le boss. Utilisez les sorts Glacier puisque son élément est le feu. Evitez ses coups de sabre et continuez à l'attaquer par derrière jusqu'à sa défaite. Allez ensuite vers la station pour rencontrer le Destructeur. Evitez de rester devant ce boss pour ne pas subir ses attaques de laser. Attaquez-le par derrière et explosez les ennemis Détonateurs près du boss pour lui infliger des dégâts supplémentaires.

Jour 194 : A cette époque...

Mission 57 : Pays des merveilles

Vous devez trouver et battre les Commandeurs qui sont apparus dans la ville. Avancez jusqu'au labyrinthe qui est gardé par les soldats. Evitez de passer devant ces derniers et avancez pour trouver les Commandeurs et les éliminer. Pendant que votre amis les attaque de face, passez derrière l'ennemi et attaquez-le.

Mission58 : Pays imaginaire

Vous devez battre les Aéronautes qui se cachent dans les îles. Fouillez les trous pour découvrir les cachettes des Sans-coeur Aéronautes. Volez pour les atteindre et éliminez-les un par un. Vous pouvez utiliser les sorts Brasier pour vous aider à éliminer ces ennemis.

Mission 59 (optionnelle) : Cité du crépuscule

Vous devez trouver des Eclats brillants qui sont éparpillés dans la ville. Allez vers la zone Circuit du tram et cherchez les Sans-coeur Gardiens. Eux seuls laissent des Eclats brillants derrière eux. Ignorez donc le reste des ennemis et concentrez-vous sur les trois Gardiens pour récupérez les Eclats et rentrer. Vous pouvez éliminer un quatrième Gardien pour remplir votre jauge de mission au maximum.

Mission 60 (optionnelle) : Pays imaginaire

Un Sans-coeur Avalanche est apparu dans le pays. Vous devez le trouver et l'éliminer. Ce monstre vous attend et vous attaque en compagnie de ses deux acolytes. Concentrez-vous sur sa queue et évitez de rester en face du boss pour ne

pas subir ses attaques de charge et de laser. N'oubliez-pas de ramasser le contenu des coffres qui se trouvent sur les îlots.

Jour 224 : Anomalie

Mission 61 : Colisée de l'olympe

Allez au colisée et parlez à Phil. Entrez dans l'arène et combattez les Sans-coeur pendant quatre rounds. Utilisez les barils explosifs pour les lancer sur vos ennemis et provoquer une explosion qui touche plusieurs ennemis à la fois. Dans le cinquième round vous combattez Xigbar. Il ne va pas être très agressif et restera immobile la plupart du temps. Attaquez-le jusqu'à réduire ses PV de moitié. Une Armure Gardienne fera son apparition et Xigbar vous laissera seul contre cet ennemi.

Attaquez la tête du boss qui est son point faible et évitez ses balayages de bras. Continuez d'attaquer l'ennemi jusqu'à ce qu'il se dissocie en trois parties. Frappez d'abord les bras jusqu'à les détruire. Ensuite, quand il se reforme (mais sans les bras), attaquez sa tête en évitant ses attaques de pieds. Quand il se dissocie à nouveau, attaquez les pieds jusqu'à les détruire. Revenez à la tête et évitez ses attaques en vrille. Détruisez ensuite le reste de l'armure pour finir la mission.

Jour 225 : Quiétude

Mission 62 : Ville d'Halloween

Allez voir Xaldin avant de partir en mission pour prendre le panneau Hyper-surpassement qui rehausse la ligne blanche de votre jauge de PV et augmente la durée du Surpassement. Vous devez aller ensuite à la ville d'Halloween pour trouver et neutraliser le Fantôme porteur. Avancez dans la ville et éliminez les Fantômes en utilisant les citrouilles explosives. Allumez ensuite les lanternes avec les citrouilles et avancez pour rencontrer le Fantôme porteur. Attaquez votre ennemi par derrière et sautez pour l'atteindre. Evitez ses attaques frontales ainsi que sa tentative de prise. Eloignez-vous de lui quand il essaye de se téléporter derrière vous. Continuez vos attaques jusqu'à l'éliminer. Revenez vers le couloir sombre et éliminez la Tentacule avant de revenir à la citadelle.

Mission 63 (optionnelle) : Pays des merveilles

Vous devez revenir au Pays des Merveilles pour chercher et détruire les globes sombres qui sont apparus. Commencez à détruire les globes jusqu'à atteindre la forêt des lotus. Après avoir détruit les globes qui se trouvent en bas, montez sur les plates-formes et détruisez ceux qui restent.

Mission 64 (optionnelle) : Pays imaginaire

Vous devez traquer un Sans-coeur rare appelé Sérénade émeraude. Pour le toucher, évitez de le pourchasser mais calculez sa trajectoire et interceptez-le. Utilisez les sorts Brasier pour infliger d'importants dégâts au boss.

Jour 255 : Le jour le plus long

Mission 65 : Pays des merveilles

Vous devez traquer et éliminer l'Ombre nova qui est apparue dans le Pays des Merveilles. Avancez pour rencontrer le Chat mystérieux. Vous devez ensuite chercher quatre interrupteurs. Avancez jusqu'au labyrinthe où vous devez passer devant les gardes sans traverser leur champs de vision. Deux interrupteurs se trouvent dans le premier labyrinthe. Le quatrième qui est inaccessible au début est au bout du chemin de droite. Le premier est au bout du chemin d'en face. Allez ensuite au fond à gauche sur votre carte et entrez par la porte pour atteindre le deuxième labyrinthe. Avancez dans le chemin et tournez à droite pour trouver le deuxième interrupteur. Allez ensuite à l'Est puis au nord et encore à

l'Est pour trouver le troisième interrupteur. Les gardes quittent leurs positions et vous pouvez maintenant atteindre le quatrième interrupteur qui se trouve dans le premier labyrinthe. Revenez à la pièce mystérieuse pour trouver l'Ombre nova. Attaquez-la et utilisez les sorts Brasier qui sont très efficaces contre cet ennemi.

Jour 256 : Nouvelles

Mission 66 : Ville d'Halloween

Avancez dans la ville et éliminez les Tentacules qui infestent la place de la guillotine. Allez vers la colline aux citrouilles et éliminez d'autres Tentacules. Allez ensuite vers l'échelle pour accéder au pont suspendu. Traversez le pont pour retrouver le Nécroparasite. Evitez le boss pour le moment et éliminez les Tentacules qui l'entourent. Evitez les projectiles lancés par le boss et continuez d'attaquer les Tentacules. Quand ces dernières s'abaissent, éloignez-vous d'elles pour éviter qu'elles ne vous avalent et vous projettent vers leur boss. Une fois que toutes les Tentacules sont mortes, allez vers le cercueil du boss et attaquez-le. Refaites ces actions plusieurs fois jusqu'à l'élimination de ce dernier.

Mission 67 (optionnelle) : Pays des merveilles

Vous devez battre la Sérénade émeraude. Pour toucher cet ennemi, évitez de le pourchasser mais calculez sa trajectoire et interceptez-le pendant qu'il passe en bas, sous les plates-formes et ce près de l'entrée de la forêt. Utilisez aussi les sorts Brasier pour infliger d'aimportants dégâts au boss.

Mission 68 (optionnelle) : Agrabah

C'est une mission de collecte de coeurs. Entrez dans les ruines et éliminez les Sans-coeur qui s'y trouvent. Sortez ensuite et revenez à la ville. Eliminez les deux armures et leurs acolytes pour ramasser encore plus de coeurs.

Jour 277 : recherche

Mission 69 : Pays des merveilles

Partez pour le Pays des Merveilles pour retrouver un Sans-coeur géant non identifié. C'est un Farceur rouge qui se trouve dans la pièce mystérieuse. Ce boss ce divisera en deux et utilisera pendant le premier combat des attaques de feu et pendant le deuxième des frappes et des ondes de choc. Attaquez-les simultanément pour vider leurs jauges de santé en même temps. Quand vous finissez le premier, le deuxième se collera à lui pour le réanimer. Puisque leurs deux jauges sont presque vides, ils ne feront pas long feu. Evitez toutefois de subir les attaques de feu qui vous infligent d'importants dégâts. Attaquez ces ennemis par derrière pour rester à l'abri de leurs attaques. Continuez d'appliquer cette tactique jusqu'à leur élimination.

Mission 70 : Château de la Bête

Allez au château pour chercher les Déserteurs et les neutraliser. Avancez vers les ennemis et commencez par éliminer le Maître défenseur qui les protège. Utilisez les sorts Brasier pour l'éliminer rapidement. Ils sont rapides mais ne sont pas très résistants. Attaquez celui qui est proche de vous et ne les pourchassez pas dans tous les sens, contentez-vous de frapper ceux qui sont à proximité.

Mission 71 : Illusiocitadelle

Vous devez résister deux minutes aux attaques des Reflets. Choisissez entre combattre ou fuir mais l'essentiel est de rester en vie pendant deux minutes. Utilisez les sorts Foudre contres vos ennemis ou utilisez les glissements aériens pour vous éloigner d'eux.

Mission 72 : Ville d'Halloween

Vous partez pour la ville d'Halloween pour récolter des coeurs. Allez à la place de la guillotine et éliminez les deux Double lames. Continuez ensuite à éliminer les Vers rampants pour remplir votre jauge de mission.

Jour 296 : Confession

Mission 73 : Colisée de l'olympe

Vous êtes maintenant promu au rang de Maître par Saïx. Allez faire vos achats avant de partir en mission. Vous devez combattre les Sans-coeur pendant cinq rounds. Utilisez les barils explosifs pour éliminer plusieurs ennemis à la fois et infliger plus de dégâts aux ennemis les plus puissants.

Jour 297 : Contact

Mission 74 : Cité du crépuscule

Après la cinématique, pourchassez l'Imposteur qui est représenté par un point jaune sur votre radar et attaquez-le. Suivez-le dans les tunnels et attaquez-le à chaque fois qu'il s'arrête. Pourchassez-le jusqu'à l'entrée du tunnel numéro 1 où il va disparaitre.

Jour 298 : Fracture

Mission 75 : Cité du crépuscule

Encore une chasse à l'homme où vous devez pourchasser l'Imposteur à travers les rues de la ville. Battez les Méga-ombres qui infestent la place des fêtes. Avancez ensuite pour retrouver l'Imposteur, poursuivez-le et éliminez les ennemis qui le protègent. Attaquez-le aussi jusqu'à ce que la cinématique se déclenche.

Jour 299 : Sora

Mission 76 : Pays imaginaire

Vous devez détruire les Globes sombres qui sont apparus dans ce monde. Commencez par détruire ceux qui se trouvent sur les îlots puis allez vers le navire et nettoyez-le. N'oubliez pas d'inspecter le mat.

Jour 300 : Fermeture

Mission 77 : Pays imaginaire

Vous devez trouver et battre le Volatile fantôme. Allez vers le navire et entrez dans la cabine du capitaine pour libérer la fée. Inspectez ensuite les lieux pour trouver d'autres morceaux de la carte. Sortez et creusez sur les trois marques rouges indiquées sur votre carte pour déterrer les objets. Allez ensuite vers l'îlot où se trouve le capitaine Crochet. Vous devez ensuite combattre le Volatile fantôme. Concentrez vos attaquez sur sa queue en restant toujours derrière le boss pour éviter ses frappes frontales. Evitez aussi les projectiles lancés par le boss. Utilisez votre aptitude à voler pour l'attaquer pendant qu'il est dans les airs.

Jour 301 : Place vide

Mission 78 : Pays imaginaire

Avancez vers le capitaine pour rencontrer votre nouvel ennemi Sans-coeur. Concentrez vos attaques sur sa queue et évitez les orbes et les geysers d'eau provoqués par le boss. Quand il contre attaque, éloignez-vous de lui et volez (mais pas très haut) pour éviter ses charges. Zigzaguez ensuite quand il vous tire dessus et reprenez vos attaques sur sa queue. Continuez jusqu'à ce qu'il perde sa queue morceau par morceau. Concentrez ensuite vos attaques sur son coeur avant qu'il ne se révolte et riposte. Prenez la fuite, attendez qu'il se calme et revenez à la charge. Maintenez cette tactique jusqu'à l'élimination de ce boss.

Mission 79 (optionnelle) : Ville d'Halloween

Vous devez battre un Sans-coeur géant. Avancez dans la place de la guillotine et éliminez les ennemis qui bloquent le chemin. Avancez jusqu'à la colline aux citrouilles et nettoyez-la pour pouvoir avancer. Montez à l'échelle pour atteindre le pont suspendu où se trouvent vos ennemis. Battez le Cristal des neiges et ses acolytes pour que votre vrai boss apparaisse ensuite. Il s'agit de l'Eventreur glacé. Utilisez les sorts Brasier pour l'affaiblir et finissez-le avec vos combos.

Mission 80 (optionnelle) : Château de la Bête

C'est une mission d'entrainement qui consiste à casser des vases. Certains d'entre eux laissent apparaitre un ennemi. Ignorez-le alors et concentrez-vous sur les autres vases. Cassez tous les vases pour remplir votre jauge de mission jusqu'au maximum.

Mission 81 (optionnelle) : Pays des merveilles

Allez vers ce monde et cherchez la Sérénade émeraude. Elle se trouve dans le deuxième labyrinthe. Comme d'habitude, pour toucher cet ennemi évitez de le pourchasser mais calculez sa trajectoire et tendez-lui une embuscade. Utilisez aussi les sorts Brasier pour infliger d'importants dégâts au boss.

Jour 321 : Pouvoir en déclin

Mission 82 : Agrabah

Vous devez traquer et éliminer le Rampant à pics qui est apparu dans la caverne aux merveilles. Allez dans la caverne et entrez dans le gouffre secret. Frappez la statue en or ensuite montez les dénivellations à l'aide des caisses. Poussez ensuite ces caisses en bas et placez trois d'entre elles sur les trois socles situés à droite. Cette action à pour but d'ouvrir la porte située en haut. Utilisez la quatrième caisse pour monter et passez par cette porte. Dans la nouvelle salle, avancez vers la porte pour que le boss apparaisse. Ne faites rien, regardez-le bouger dans tous les sens jusqu'au déclenchement de la cinématique.

Jour 322 : Le programme

Mission 83 (optionnelle) : Château de la Bête

Vous partez à la recherche de Xaldin qui a disparu dans le château de la Bête. Avancez vers la salle des bals pour voir la Belle ensuite allez vers la chambre de la Bête. Eliminez les deux ennemis et approchez-vous de la porte de la chambre. Allez ensuite à l'aile Est du château pour voir le chandelier et Big ben parler. Revenez ensuite à la cour du château et allez vers le couloir obscur pour trouver Xaldin.

Mission 84 (optionnelle) : Colisée de l'olympe

Allez au colisée pour affronter la Sphère brûlante. Cet ennemi est invulnérable pendant ses attaques en vrille. Parez-le ou attendez-le qu'il s'arrête pour attaquer. Evitez les ondes de choc qu'il provoque suite à son saut et attaquez-le avant qu'il ne se remette à tournoyer.

Jour 323 : Fuite

Mission 85 : Pays des merveilles

C'est une mission de récupération de coeurs. Commencez par nettoyer la pièce mystérieuse ensuite allez au labyrinthe. Utilisez les combos aériens contre vos ennemis ensuite allez vers la forêt où vous trouverez plein de Sans-coeur à éliminer.

Mission 86 (optionnelle) : Pays imaginaire

Vous devez récupérer les emblèmes disséminés dans ce monde. Volez et repérez les emblèmes qui se succèdent selon une trajectoire bien précise. Repérez-les quand ils brillent et ramassez-les en ignorant les ennemis qui vous ralentissent.

Mission 87 (optionnelle) : Ville d'Hallowen

Vous devez battre les cyclones qui sont apparus dans la ville. Avancez jusqu'à la place de la guillotine où se trouvent les trois Cyclones. Evitez leurs attaques et ciblez leurs queues. Explosez le Détonateur près de ces monstres quand ils atterrissent pour leurs infliger plus de dégâts.

Jour 352 : Couché du soleil

Mission 88 : Ville d'halloween

Allez dans la ville pour neutraliser le Sans-coeur géant qui est apparu. Allez vers le cimetière pour trouver l'Orcus, l'ennemi à battre. Enflammez-le avec vos sorts Brasier jusqu'à l'intervention d'Axel

Jour 353 : Décision

Mission 89 : Cité du crépuscule

Vous devez battre six Sans-coeur géants qui sont apparus dans la ville. Tous les six boss sont des ennemis que vous avez déjà battu mais avec d'autres noms. Allez vers la place des fêtes et éliminez l'Armure mécanique. Allez ensuite à la place de la gare et neutralisez l'ennemi Lame royale. Allez ensuite vers le circuit du tram et battez l'Orcus. Allez ensuite au manoir abandonné et éliminez le Lézard voilé. Allez au passage sous terrain et battez la Fleur Sans-coeur géante. Allez ensuite dans le Tunnel et battez le Giga-ombre. Vous pouvez maintenant rentrer ou revenir à la place de la gare et affronter le septième Sans-coeur géant qui est le Volatile d'argile.

Si vous décidez de le combattre, évitez ses puissantes attaques et ne restez pas en face de l'ennemi. Commencez par l'attaquer jusqu'à ce qu'il se redresse pour faire une attaque. Esquivez ses attaques de charges et attaquez tout de suite après. Quand il tourne sur lui-même, éloignez-vous de lui pour éviter d'être touché. Evitez surtout ses boules de feu qui sont dévastatrices. Sautez par-dessus les ondes de choc pour ne pas trop vous éloigner du boss et attaquez-le ensuite. Maintenez cette tactique jusqu'à sa destruction.

Jour 354 : Vérité

Mission 90 : Agrabah

Vous devez placer le dispositif fourni par l'organisation dans la salle de la lampe de la caverne aux merveilles. Allez dans la caverne du gouffre secret et éliminez tous les ennemis pour pouvoir avancer. Placez ensuite le dispositif et affrontez l'Armure terrestre. Evitez ses balayages de bras et ses ondes de choc et concentrez vos attaques sur sa tête. Utilisez aussi les sorts Rafales qui sont très efficaces contre ce boss.

Jour 355 : Rien dit, rien entendu

Mission 91 : Illusiocitadelle

C'est la dernière fois que vous visitez la citadelle donc faites le plein d'objets avant d'aller voir Axel. Choisissez la première option et décidez de fuir la citadelle. Avancez vers la porte située à droite et suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur. Continuez d'avancer jusqu'à rencontrer Saïx. Vous devez ensuite le combattre. Passez toujours derrière votre ennemi et placez vos combos. Utilisez aussi les sorts Brasier qui sont efficaces contre Saïx.

Jour 357 : Larmes

Mission 92 : Cité du crépuscule

Allez à la place de la gare où vous pourrez accéder à vos panneaux. Allez ensuite à la porte vitrée et choisissez d'entrer. Vous devez ensuite combattre Xion qui se transforme dans un combat à quatre rounds.

Dans le premier round, combattez votre ennemi au corps à corps en évitant ses combos. N'utilisez pas vos magies et vos potions de soin et laissez-les pour la suite du combat.

Dans le deuxième round, continuez d'attaquer votre ennemi par derrière juste après la fin de son combo de trois coups. Evitez ensuite de marcher dans la spirale créée par Xion car elle vous immobilise et vous serez vulnérable aux coups de votre ennemi. Eloignez-vous donc de cette spirale et allez derrière le boss pour l'attaquer. Quand elle vous lance des projectiles, éloignez-vous. Après la troisième attaque de projectiles, approchez-vous de Xion et placez vos combos. Répétez ces actions pour gagner ce round.

Dans le troisième round, votre meilleure arme est le combo aérien. Multipliez ces combos tout de suite après ceux du boss que vous devez éviter. Eloignez-vous de Xion à chaque fois que ses lames brillent car cette attaque est très puissante. Maintenez la pression sur le boss et ne vous éloignez pas trop de lui car il risque de se soigner. Maintenez cette tactique pour gagner ce round également.

Pour le dernier round Xion devient une immense créature. Votre cible est son torse. Approchez-vous alors et décalez-vous un peu à gauche, près du bras, pour éviter les attaques frontales et les balayages. Ripostez sans relâche jusqu'à ce que la créature se déplace pour effectuer une attaque. Evitez ses lames en planant loin d'elle et restez près des coins pour plus de sécurité et pour, au pire des cas, subir l'attaque d'une seule lame. Ne restez pas au centre sinon vous subirez les attaques des deux lames. N'oubliez pas de vous soigner et maintenez la même tactique pour battre Xion une fois pour toutes.

Jour 358 : Croire

Mission 93 : Illusiocitadelle

Avancez en éliminant les ennemis qui ne représentent plus une menace pour vous grâce à vos nouvelles armes. Vous devez ensuite battre Riku. Même si ce dernier est le boss final, il ne pourra rivaliser avec vous surtout avec votre nouvelle Keyblade. Pour le toucher, passez derrière-lui et placez vos combos. Il lui faudra quelque temps pour se retourner et vous attaquer. Ne l'attaquez pas de face sinon il contrera votre attaque. Evitez ses combos en vous éloignant de lui ou parez-les. Utilisez les sorts Brasier qui sont efficaces s'ils ne seront pas bloqués par Riku. Continuez de l'attaquer et soignez-vous avec de la magie puisque vous n'aurez plus vos potions. Maintenez cette tactique jusqu'à la fin du combat et du jeu.

Attendez ensuite la fin du générique pour sauvegarder votre partie et pour pouvoir accéder à n'importe quelle mission du jeu et débloquer le mode théâtre.

OBTENIR DES COMPOSANTS A À VOLONTÉ

Rendez-vous jour 119. Lors de la mission 41, après avoir vaincu le Roto-Tank, battez tous les Bombardes. Ils apparaissent à volonté et laissent toujours un composant A après leur défaite.

Kingdom Hearts Re:coded

© Square Enix / H.A.N.D 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU MONDE

Pour revenir dans les mondes déjà visités, vous devez atteindre le Colisée de l'Olympe. L'option n'est pas active avant ce moment du jeu.

TROPHÉES

Bilan primes rares

Récupérer toutes les primes rares.

Désinformatiseur

Terminer toutes les zones informatisées.

Hackeur

Activer tous les cheat-modes.

Brocanteur

Remplir au moins 70% de la matrix état.

Décongelator

Vaincre le titan de glace.

Terminelinator

Vaincre l'éliminator dans une zone informatisée.

Oblivionator

Vaincre l'inconnu dans le manoir oblivion.

Répartisseur

Vaincre tous les types d'ennemis.

Maitre 100

Augmenter une action jusqu'au niveau 100.

Maitre gamma

Augmenter un action "HR" jusqu'au niveau 100.

Volume clos

Terminer le jeu.

Prix ambition

Finir tous les niveaux en difficulté ambitieux.

prix extreme

Finir tous les niveaux en difficulté extreme.

Prix HP1

Finir un monde avec le cheat mode HP1 activé.

Speedy monde 1

Terminer le monde 1 en moins de 5 minutes.

Speedy monde 2

Terminer le monde 2 en moins de 15 minutes.

Speedy monde 3

Terminer le monde 3 en moins de 15 minutes.

Speedy monde 4

Terminer le monde 4 en moins de 10 minutes.

Speedy monde 5

Terminer le monde 5 en moins de 15 minutes.

Speedy monde 6

Terminer le monde 6 en moins de 15 minutes.

Speedy monde 7

Terminer le monde 7 en moins de 30 minutes.

Speedy monde 8

Terminer le monde 8 en moins de 10 minutes.

Détrousseur

Récupérer au moins 80% des objets perdus par les ennemis.

Installer

Installez des fiches dans tous les slots de la Matrix Etat.

Prix niveau X

Replay complet de tous les épisodes en Nv. 15 ou moins.

Mission king

Effectuer toutes les missions.

Keyblades king

Toutes les keyblades au niveau max.

Maitre Omega

Atteindre le niveau HR pour vos actions attaquer et Magie.

Explorateur

Exploration des 100 niveaux de la zone de l'avatar.

Bibelotteur

Avoir 50% de mono-composants d'avatar.

NIVEAUX CACHÉS DU COLISÉE

Après avoir terminé les 5 niveaux du Colisée de l'Olympe, revenez dans ce monde pour avoir accès à des niveaux supplémentaires au-delà du niveau 5. Vous débloquerez d'abord le dédale 15 puis le dédale 30.

MODE THEATER

Terminez le jeu une fois dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer le mode Theater qui permet de revoir toutes les cinématiques.

KEYBLADES BONUS

Tendre promesse

Terminer le jeu.

Chocobo d'acier

Au challenge 30 paliers du Colisée de l'Olympe, à la 27ème ou 28ème strate dans un cube prime rare (cube à étoile grise).

Lionheart

Faille à déceler grâce à Scan nv2 ou 3 dans la Ville de Traverse. Récompense à 500 000 Sp. Nv 60 conseillé.

Ultima

Faille à déceler grâce à Scan nv3 à la forteresse oubliée. Récompense à 1 500 000 Sp. Nv 80 conseillé.

CARTES DU MANOIR OBLIVION

Ile du destin

Carte normale

Parlez à Selphie, puis Wakka, acceptez leur demande. Allez voir ensuite Tidus et aidez-le puis parlez au gars encapuchonné.

Carte alternative

Parlez à Selphie, puis Wakka mais refusez à tous deux leur demande. Tidus sera bloqué, aidez-le.

Carte bonus

Parlez à Selphie, puis en détruisant des blocs vous trouverez une étoile verte. Cela fera apparaître des monstres en l'examinant. Après le combat, trouvez-en une autre pour obtenir finalement la carte.

Ville de Traverse

Carte normale

Parlez à Cid puis trouvez Riri, Fifi et Loulou dans l'ordre : Rouge, Bleu et Vert.

Carte alternative

Parlez à Cid puis trouvez les triplés dans l'ordre : Rouge, Vert puis Bleu.

Carte bonus

Parlez à Cid puis trouvez les triplés dans l'ordre : Vert, Bleu puis Rouge.

Pays des merveilles

Carte normale

Dites à Alice qu'elle est la reine de Coeur, trouvez la Boîte D du chat lors de son test, donnez la potion au bon soldat et dites au lapin où est sa montre sans la ramasser.

Carte alternative

Dites à Alice son vrai nom, trouvez la Boite D du chat lors de son test, donnez la potion au bon soldat et dites au lapin où est sa montre sans la ramasser.

Carte bonus

Dites à Alice qu'elle est la reine de Coeur, abandonnez lors du test du chat, donnez la potion au mauvais soldat et ramassez la montre du lapin.

Colisée

Carte normale

Réussissez le test d'Hercule avec plus de 20 sans-coeurs battus, passez celui de Cloud rapidement et réussissez le test d'Hadès avec plus d'une minute au compteur.

Carte alternative

Echouez aux tests d'Hercule et de Cloud, puis faites le test d'Hadès.

Carte bonus

Réussissez le test d'Hercule avec plus de 20 (ou 25?) sans-coeurs battus, passez celui de Cloud rapidement sans faute, puis réussissez le test d'Hadès en moins d'une minute.

Agrabah

Carte normale

Attrapez Iago avec moins d'une minute au compteur.

Carte alternative

Détruisez tous les blocs puis attrapez Iago lorsque le temps clignote, c'est-à-dire à moins de 10 ou 20 secondes de la fin.

Carte bonus

Attrapez Iago avec plus d'une minute au compteur.

Forteresse Oubliée

Carte normale

Battez Pat en moins de 30 secondes puis atteignez Maléfique en plus d'une minute. Ou battez Pat en plus de 30 secondes et atteignez Maléfique en moins d'une minute.

Carte alternative

Battez Pat en plus d'une minute puis atteignez Maléfique en plus de deux minutes.

Carte bonus

Battez Pat en moins de 30 secondes puis atteignez Maléfique en moins d'une minute.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Salle de l'éveil

Après la scène cinématique d'entrée, lisez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran et suivez le tutoriel.

D'abord, regardez les trois armes sur les piédestaux et choisissez celle qui représente votre vocation favorite. Choisissez l'épée si vous voulez devenir un guerrier, le bouclier pour être Gardien, ou le spectre pour devenir mystique.

Ensuite, suivez le chemin qui apparait et atteignez une autre plateforme. Apprenez cette fois l'art de combattre, achevez les ennemis qui arrivent et apprenez les attaques spéciales.

Après ceci, augmentez votre niveau d'expérience dans le menu et sauvegardez votre partie. Ouvrez enfin la porte et accédez aux îles du destin.

Chapitre 1: Les îles du destin

Après la discussion avec Mickey, vous apercevez des cubes étranges qui n'étaient pas là auparavant. Avancez tout droit et parlez avec Selphie. Celle-ci, vous demande de détruire tous les bug-blocs. Localisez alors leur emplacement dans la carte et détruisez-les. Montez sur le toit d'une cabane pour atteindre deux bug-blocs élevés. Revenez voir Selphie pour obtenir une Fiche état : Défense +.

Rencontrez ensuite Waka non loin et détruisez les deux cubes qui sont décorés. Sautez sur les cubes solides pour détruire un premier bloc décoré, puis montez sur la passerelle pour trouver le second. Une fois que ceci est fait, revenez voir Waka pour discuter avec lui.

A près ceci, montez à nouveau sur le toit de la cabane et atteignez la terre ferme où se trouvaient les deux bug-blocs. Vous apercevez alors le type en capuche et une discussion s'entame. Ensuite, approchez-vous de la porte et accédez ainsi à la Cyber-fissure.

Cyber-fissure

Avancez dans cette zone, éliminez les bestioles qui apparaissent et débloquez ainsi plusieurs récompenses. Dès que vous aurez éliminés tous les ennemis, la couleur change au bleu et la sortie devient accessible. Quittez le palier pour entrer dans un autre nouveau et répétez la même opération. Une fois que toute la zone est nettoyée, échangez vos SP pour obtenir une Fiche neutre, une Chaine Raid, Magie+1, Puissance+1 et Défense+1 puis quittez la zone.

De retour au monde réel, traversez le pont qui vient d'apparaitre et retrouvez Tidus. Affrontez-le puis revenez en arrière. Approchez-vous de la chute d'eau près du toit de la cabane et entrez dans la grotte non loin.

Après la séquence vous allez affronter votre premier boss.

Boss : Tidus
Ce combat se divise en trois phases. Dans la première phase, attendez que l'ennemi enfonce son poing dans le sol et attaquez-la. Eliminez rapidement les trois bestioles qui apparaissent et attaquez la main de l'ennemi jusqu'à ce cette

partie du combat s'achève.

Dans la seconde phase du combat, l'ennemi frappe toujours le sol mais sa main est cette fois protégée par des cubes. Lorsqu'il enfonce sa main, cassez rapidement les trois cubes qui la protègent puis attaquez sa tête.

Dans la dernière phase, le monstre se transforme en cube mauve et il se protège par d'autres cubes jaunes. Evitez alors les attaques tournoyantes, et en sauts, de ces cubes, attendez qu'ils s'écartent et attaquez alors le bloc mauve. Lorsqu'ils se rassemblent fuyez à nouveau et répétez la même opération jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Après la scène, vous atteignez la ville de Traverse.

Chapitre 2 : Ville de Traverse

Premier quartier

Après la discussion avec Cid, descendez les escaliers et parlez à la vielle femme. Obtenez une potion, parlez à la jeune fille non loin et achetez des objets.

Après ceci, montez les escaliers qui sont à droite de Cid et repérez une échelle au mur de droite. Sautez sur le cube suspendu dans les airs puis sur celui qui est bleu afin de sauter plus haut. Atteignez ainsi le cube renfermant une Fiche Foudre et obtenez-la. Ensuite, détruisez un autre cube au nord-ouest de la carte et obtenez une fiche neutre. Enfin, approchez-vous de la porte au nord et passez au deuxième quartier.

Deuxième quartier

Explorez la zone, détruisez les blocs rouges puis un bloc à étoile. Descendez les marches, allez dans la ruelle au nord-est et retrouvez Riri dans une mauvaise posture. Eliminez les sans-coeur pour le sauver et obtenez ainsi un Brasier +. Tout de suite après, affrontez un grand ennemi en effectuant des attaques spéciales.

Par la suite, rendez-vous au sud de la cour, entrez par la porte qui brille sur la carte et accédez ainsi à la ruelle.

Ruelle

Suivez le chemin tout droit, abattez des sans-coeur, détruisez des blocs rouges et poursuivez à droite. Montez à l'échelle au bout du chemin, sautez d'un cube à un autre, détruisez un bloc étoile pour obtenir un HP+ et sautez sur le balcon à gauche. Sautez sur les balcons suivants et retrouvez ainsi Fifi. Obtenez une fiche Foudre et complétez la discussion. Par la suite, avancez au bout du corridor, détruisez des blocs rouges et grimpez à l'échelle. Sautez sur d'autres blocs, détruisez un autre bloc étoile et obtenez une potion.

Ensuite, descendez, détruisez les blocs restants dans le cul-de-sac au sud-est et prenez al porte que Fifi vous a montré.

Deuxième quartier

De retour au deuxième quartier, affrontez un grand monstre et des sans-coeur.

Après ceci, repérez la cyber-fissure près de la muraille et entrez.

Cyber-fissure

Dans cette zone, combattez un serpent formé par des blocs qui changent constamment de couleurs. Attaquez le serpent lorsque les cubes deviennent rouges, commencez par le derrière jusqu'à ce que vous détruisiez la tête. Montez à l'échelle pour attraper le serpent et achevez-le. Echangez les récompenses et sortez de la fissure.

Complétez la discussion avec le canard, retournez au premier quartier et parlez à Cid. Par la suite, remontez les

marches et examinez le mur qui a pris la place de la porte au nord. Ensuite, trouvez la cyber-fissure qui se trouve dans la porte qui est de l'autre côté du mur.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, utilisez les bugs sauteurs pour atteindre la plateforme élevée et abattez les sans-coeurs. Descendez et prenez la sortie. Dans le second palier, sautez au bon moment sur les bugs fantômes qui apparaissent et réapparaissent, et éliminez les sans-coeurs. Dans le dernier palier, utilisez les deux types de blocs, éliminez les sans-coeurs que vous croisez et trouvez ainsi la sortie.

A présent, vous devez chercher Loulou dans le troisième quartier. Pour cela, rendez-vous au deuxième quartier puis suivez la rue à l'Est pour y trouver la porte qui mène au troisième quartier.

Avancez jusqu'à la cour qui contient quelques cubes et préparez-vous à combattre plusieurs sans-coeurs, un grand monstre et de nouveaux ennemis volant qui lancent des boules de feu. Eliminez tout ce monde, parlez à l'inconnu en capuche qui apparait et suivez-le vers le premier quartier.

Après la discussion, suivez-le à nouveau et examinez la porte pour trouver la cyber-fissure.

Cyber-fissure

Dans la première zone, affrontez deux rondouillard et plusieurs sans-coeurs jusqu'à ce qu'elle soit bleue. Ensuite, prenez le passage vers la zone suivante et éliminez les ennemis pour sécuriser la zone. Une fois que ceci est fait, retournez en arrière et prenez la sortie.

Maintenant que les habitants du premier quartier sont sortis de leurs cachettes, parlez à Cid puis repartez au deuxième quartier.

Avancez au nord de la zone, détruisez les blocs rouges et repérez la voix de Loulou. Ensuite, recherchez la cyber-fissure, allez au nord-ouest du niveau supérieur et examinez la porte pour trouver la fissure.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, frappez le bloc glisseur pour le déplacer et utilisez-le pour grimper sur les autres blocs gris. Eliminez les sans-coeurs que vous apercevez, sécurisez l'endroit et prenez la sortie. Dans le second palier, rassemblez les bugs paires pour les fusionner et détruisez-les. Eliminez les sans-coeurs et prenez la sortie. Dans le troisième palier, patrouillez simplement toute la zone pour éliminer les différents ennemis et prenez la sortie.

Après ceci, grimpez sur les blocs suspendus, atteignez le toit de l'église et parlez ainsi à Loulou.
Après la discussion, retournez vers Cid et rencontrez l'inconnu en capuche une autre fois.

Après la scène, vous entrez dans zone 2D. Déplacez-vous vers la droite avant que l'écran ne vous écrase, récupérez les bonus et ne tombez pas dans les trous. Déplacez-vous ainsi vers le but indiqué sur la carte et abattez les sans-coeurs. Complétez les trois rounds et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : L'armure gardienne
Ce boss attaque en sautant d'un coin à un autre et fait tomber des blocs qui vous empêchent de l'atteindre. Pour le battre, changez de coin dès qu'il saute dans les airs et frappez son armure lorsqu'il arrive à destination. Faites gaffe également au rayon laser et aux coups de poings. Utilisez ainsi le pouvoir que vous avez acquis et éliminez-le.

Après ceci, obtenez la Keyblade Bonne étoile et atteignez le Pays des Merveilles

Chapitre 3 : Le pays des Merveilles

Clairière

Après la discussion, combattez les sans-coeurs et sauvez Alice. Cette dernière a oublié son nom et, pour lui rafraichir la mémoire, vous devez récupérer les pense-bêtes éparpillés dans le Pays de Merveille.

Partez au sud-est, récupérez le pense-bête sur les blocs gris et donnez-le à Alice. Ensuite, vous devez explorer les trois zones qui sont désormais disponibles et trouver d'autres pense-bêtes pour Alice.

D'abord, prenez l'entrée de droite et accédez au Sentier sans fin.

Sentier sans fin

Après la discussion aux cartes-soldats, déplacez-vous sans être repéré vers le nord-ouest du labyrinthe et récupérez le Pense-bête. Une fois l'objet entre vos mains, ne revenez pas en arrière et prenez la prochaine entrée au nord pour obtenir d'autres pense-bêtes.

Le jardin privé

Dans le jardin privé, examinez la porte de la maison sur votre gauche et obtenez un pense-bête du chapelier fou. Ensuite, approchez-vous de la table et affrontez les ennemis qui apparaissent. Une fois que la zone est sécurisée, examinez le panneau qui est derrière la table et obtenez un pense-bête du Non-anniversaire. Examinez le centre de la table, parlez au lapin et quittez cet endroit.

De retour au sentier sans fin, cherchez la Cyber-Fissure et trouvez-la dans le petit chemin vertical qui se trouve au sud du labyrinthe.

Cyber-fissure

A présent, vous pouvez parier un pourcentage de vos SP et augmenter ainsi vos gains si vous gagnez les challenges. Dans le premier palier, votre défi est d'éliminer 19Sans-Coeur. Dans le second palier, vous devez sortir en moins de 200 secondes. Dans le dernier challenge, vous devez compléter le palier sans utiliser l'action Soin. Complétez ainsi le palier, obtenez vos récompenses et obtenez un Pense-bête : Montre.

A présent, prenez la sortie au sud-est et atteignez la forêt des Lotus.

Forêt des Lotus

Repérez les Pense-bêtes indiqué par des cercles rouges sur la carte, récupérez les deux qui s'y trouvent et rebroussez chemin jusqu'à la clairière.

De retour dans la clairière, prenez la porte au sud-ouest et entrez dans la Roseraie.

Roseraie

Battez les quelques sans-coeurs et prenez le portail de téléportation pour vous retrouver au sud du secteur. Prenez le prochain téléporteur à gauche et atteignez une section au nord-est. Deux chemins s'offrent à vous. Suivez d'abord le chemin au nord et prenez le téléporteur. Abattez les ennemis, passez le téléporteur suivant et trouvez ainsi un P-B : Roses rouges, et un bug Primes rare dans le bloc.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'au croisement et prenez cette fois le téléporteur de gauche. Deux nouveaux chemins s'offrent à vous. Prenez le téléporteur de droite, détruisez un bloc pour obtenir un débuggeur et prenez les téléporteurs suivants pour trouver le B-P : miroir. Retournez au dernier croisement, prenez cette fois le portail du haut et récupérez le B-P : Rose blanche, ainsi qu'une Bombe Brasier X.

Une fois que ceci est fait, rebroussez chemin vers la clairière et prenez la porte au nord-ouest.

Dédale Feuillu

Avancez sans être repéré par les cartes-soldats, récupérez le pense-bête : Lapin blanc dans le coin nord-ouest et prenez l'entrée au nord.

Pièce mystérieuse

Après la scène dont laquelle vous rétrécissez, affrontez le géant rondouillard et achevez-le. Buvez la fiole rouge que le chat vous a laissée et reprenez votre forme initiale. Ensuite, partez à la recherche des pense-bêtes. Sautez sur les fauteuils au sud-ouest et récupérez le P-B : Gâteau, grimpez une échelle à l'ouest et obtenez le P-B : Chat Cheshire.

Allez au nord de la pièce et examinez la porte. Après la discussion avec la serrure, cherchez la cyber-fissure en examinant la table où se trouve la fiole.

Cyber-fissure

Votre défi est de compléter le palier en recevant moins de 14 coups. Utilisez les attaques spéciales puissantes pour éliminer rapidement les ennemis et quittez la fissure.

Obtenez ainsi un pense-bête et rebroussez chemin vers la Dédalle feuillu.

Dédale feuillu

A présent, avancez directement à droite et trouvez la fissure dans le mur.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, vous défi est de détruire 35 bocs. Pour ce faire, détruisez un bloc Bombe pour réaction en chaîne. Dans le second palier, vous allez combattre le Bug Serpent tout en détruisant 20 de ces blocs.

Après ceci, parlez à l'as de pique et rappelez-lui les roses blanches pour qu'il vous donne un Pense-bête.

Maintenant, retournez jusqu'au jardin privé, parlez au lapin blanc et rappelez-lui la Montre pour qu'il se rappelle du procès d'Alice. Obtenez ainsi le P-B : Procès et retournez dans la clairière.

Clairière

Maintenant que vous avez tous les pense-bêtes, parlez à Alice et aidez-la à retrouver sa mémoire.
Lorsqu'elle commence à se rappeler, répondez comme suit : Le Lapin Blanc, Terrier, Chat de Cheshire, La Reine de Coeur, Cartes Soldats, Procès, Le Chapelier Fou, Non-anniversaire et Bouton de porte.

Obtenez ainsi un Soin +1 et complétez la scène qui suit.

Jardin Royal

Dès que vous reprenez le contrôle, frappez le levier gauche puis avancez à droite et frappez le second levier pour descendre complètement la cage. Enfin, approchez-vous de cette cage et interagissez avec elle pour l'ouvrir.

Boss : Maitre des tours
Ce long combat en mode shoot se divise en trois phases. D'abord, éliminez toujours plusieurs vagues de sans-coeurs puis attaquez le boss.

Attaquez sans cesse le maitre des tours, sautez dans les airs lorsqu'il lance plusieurs boules de feu horizontales et fuyez lorsqu'il lance une seule boule. Utilisez les attaques spéciales si vous en avez ramassé lors des vagues et éliminez-le.

Dans la seconde et troisième phase, répétez les mêmes opérations sauf que cette fois l'écran balance à l'envers et sur le côté.

Chapitre 4 : Colisée de l'olympe

Après la scène, entrez dans le temple et parlez à Phil. Complétez la discussion et entrez dans le labyrinthe du colisée.

Lisez attentivement les instructions qui s'affichent à l'écran afin de connaitre les particularités de ce monde et commencez l'aventure.

Dédale 01

Détruisez les blocs rouges pour abaisser le niveau de bug et partez à l'ouest. Lisez la lettre en chemin, affrontez le sans-coeur dans un mode RPG et détruisez les cubes restants. Dans la pièce suivante, rabaissez le niveau de bug et détruisant les blocs et les sans-coeurs. Ainsi, les cubes métalliques se transforment en cubes rouges et vous pouvez les détruire. Poursuivez d'une salle à une autre jusqu'à ce que vous atteigniez le cul-de-sac.

A ce moment, rebroussez chemin et suivez le nouveau chemin au nord. Abattez d'autres sans-coeurs, poursuivez à gauche tout en détruisant les cubes restants et entrez par la brèche qui mène au prochain dédale.

Dédale 02

Sauvegardez, détruisez les blocs rouges et partez au nord. Au croisement, poursuivez tout droit et entrez dans la pièce à droite. Lisez le message concernant les Permis de combat, obtenez quelques uns et affrontez des sans-coeurs. Détruisez les blocs et rebroussez chemin vers la première pièce.

Après la scène avec Hercule, vous affrontez avec ce dernier des sans-coeurs. Essayez de préserver les permis de combat contre les boss à venir. Maintenant qu'Hercule est dans votre équipe, il peut détruire les murs qui bloquent votre chemin et vous pouvez explorer les autres endroits.

Partez d'abord au nord-est puis au sud-est, détruisez les blocs et ramassez des Permis de combats. Ensuite, rendez-vous dans la pièce au sud-ouest pour trouver le téléporteur qui mène au dédale suivant.

Dédale 03

Récupérez les permis de combat, sauvegardez et passez au Dédale 03. Détruisez les cubes, faites attention aux ennemis coriaces et partez au nord. Détruisez les cubes rouges dans la pièce suivante et libérez les piliers qui permettent de monter au niveau supérieur.

Ces piliers mènent au boss. Explorez donc les autres pièces pour gagner des permis de combat puis prenez-les.

En entrant dans la pièce au nord, Cloud arrive et vous attaque.

Boss : Cloud
Faites très attention à son attaque Omnislash, utilisez le permis Auto-garde pour la contrer et effectuez des combos d'attaques puissantes. Utilisez également un permis Puissance-P et les soins en cas de besoin.

Après le combat, repérez le portail près des blocs rouges et prenez-le.

Dédale 04

Partez d'abord à droite, nettoyez les couloirs et frayez-vous un chemin jusqu'à la section élevée de la pièce au nord-ouest. Vous apercevez Cloud en train de se battre contre un Sans-coeur. Rejoignez-le dans la section inférieur de la pièce (revenez légèrement en arrière pour descendre) mais ce dernier ne veut pas de votre aide. Retrouvez-le dans la pièce du sud-ouest, insistez pour l'aider et combattez des sans-coeurs coriaces.

Après la discussion, Cloud rejoint votre équipe. Enfin, partez au nord de la zone et ouvrez la porte pour atteindre le prochain dédale.

Dédale 05

Dans cette zone, vous allez affronter Cerbère et Hadès. Équipez l'action soin, ou soin +, dans l'une des attaques spéciales et avancez tout droit pour commencer le combat.

Boss : Cerbère
Utilisez vos permis, préservez-en pour le prochain combat contre Hadès et effectuez des attaques spéciales dès que l'occasion se présente. Utilisez également l'action soin, ou le permis Récup.

Boss : Hadès
Dès que le combat contre Cerbère s'achève, Hadès attaque. Utilisez donc les mêmes techniques d'attaques, les permis de combat et les attaques spéciales.

Après le combat, vous obtenez la Keyblade : Ame de Héros.

Chapitre 5 : Agrabah

Après la scène, détruisez les quelques blocs rouges, avancez tout droit jusqu'à l'entrée du Palais et retrouvez Aladdin. Après la discussion, revenez en arrière vers la rue principale et prenez la ruelle à l'ouest.

Boss : Jafar
Attaquez simplement Jafar et effectuez des combos. Suivez sa position sur la carte et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après la scène et la discussion avec Jasmine, retournez à l'entrée de la ville et retrouvez Aladdin.

Après la discussion, Jafar arrive et utilise la lampe magique pour arrêter le temps. Vous devez alors chercher Iago le perroquet car il possède la lampe du génie.

Détruisez des blocs pour gagner du temps bonus, explorez tous les endroits de la ville jusqu'à que le perroquet apparaisse et attrapez-le trois fois. Faites attention au spectre de Jafar car le temps diminue à chaque fois qu'il vous touche.

Une fois que la lampe magique est en votre possession, le génie vous emmène à l'entrée de la caverne.

Entrée de la Caverne

Après la scène, sauvegardez au sud et trouvez la cyber-fissure au sol, à gauche de la statue.

Cyber-fissure

Dans ce palier, votre objectif et d'utiliser l'action Achever. Durant le combat, effectuez des attaques spéciales puis remontez au niveau supérieur pour évite les assauts ennemis. Répétez cette technique jusqu'à ce que vous gagniez.

Une fois que le bug est réparé, entrez dans la gueule de la statue.

Le Hall des possibles

Suivez l'unique chemin, faites attention aux rochers qui s'écroulent et continuez jusqu'à la pièce au nord-est. Affrontez de nouveaux ennemis en chemin et repérez la cascade de sable.

Cherchez ensuite la cyber-fissure, revenez en arrière et trouvez-la dans l'une des petites plateformes qui vous

permettent de fuir les rochers.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, vous devez parer 10 attaques pour gagner le défi. Ensuite, explorez la zone et tuez les sans-coeurs. Dans le second palier, congelez 3 ennemis grâce à l'action glace, sécurisez la zone et trouvez la sortie. Dans le dernier palier, vous devez ne pas rater plus de 14 coups. Concentrez-vous sur les sans-coeurs du bug et trouvez la sortie.

A présent, retournez vers la cascade de sable et accédez à la forge.

Forge

Suivez le chemin jusqu'à ce que vous atteigniez le point de sauvegarde. Ensuite, sautez rapidement sur les cubes aériens et poursuivez avant qu'ils ne s'écroulent. Lorsque vous arrivez sur la plateforme mobile, ne laissez pas les sans-coeurs vous faire tomber et achevez-les rapidement avec des attaques magiques puissantes.

Une fois dans la Salle de la Lampe, préparez-vous au combat contre Jafar et équipez-vous des magies anti-glace et anti-feu.

Boss : Jafar
Dans ce combat, Jafar se multiplie et vous rend la tâche plus difficile. Concentrez-vous sur le vrai Jafar en le repérant sur la carte et acharnez vos attaques lourdes.

Après le combat, vous devez réparer la serrure avant la fin du temps imparti. Pour ce faire, suivez le radar et détruisez tous les blocs pour voir la serrure. Ensuite, examinez-la et préparez-vous au dernier combat contre Jafar.

Boss : Génie Jafar
Dans ce combat, votre objectif est d'attaquer Iago, le perroquet de Jafar. Donc, pourchassez-le tout en évitant les rochers et boules de feu, et attaquez-le. Ensuite, effectuiez des attaques magiques pour éliminer les sans-coeurs et répétez les mêmes opérations jusqu'à ce que le combat s'achève. Obtenez ainsi la Keyblade : Lampe Magique.

Chapitre 6 : Forteresse oubliée

Ouvrir le portail de la forteresse

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez sans armes à l'extérieur de la forteresse. Approchez-vous de la porte pour remarquer qu'elle est fermée puis sauvegardez votre partie.

Prenez le chemin au sud puis celui à l'Est et prenez l'ascenseur pour descendre au niveau inférieur. Allez à droite et actionnez le levier bleu pour déclencher un chrono. Vous devez actionner le levier rouge avant la fin du temps.

Par conséquent, évitez les pièges, explosez le bloc-bombe pour vous aider à avancer et actionne le levier rouge pour ouvrir la porte. Après ceci, rebroussez chemin, reprenez l'ascenseur et passez la porte.

Une fois à l'intérieur, essayez d'éviter les sans-coeurs jusqu'à ce que Dingo apparaisse. Ce dernier vous vient en aide et se bat à votre place.

Ordonnez-lui les actions et les attaques qu'il doit accomplir, et montrez-lui également les cibles. S'il est battu, aidez-le à se relever en l'examinant. Montez les marches et examinez la porte fermée. Vous devez récupérer les emblèmes pour l'ouvrir.

1er emblème

Passez la porte à l'ouest, accédez à la salle de Lecture 1 et récupérez l'emblème sur la table. Eliminez les sans-coeur et retournez dans le Hall.

Après la scène, quittez le hall et allez à l'entrée de la forteresse.

2èmeemblème

Allez au centre de la carte, actionnez un levier bleu sur une plateforme de cubes métalliques. Repérez le levier rouge à l'Ouest, actionnez-le avant la fin du temps et récupérez ainsi l'emblème qui apparait.

Après ceci, redescendez dans le sous-sol de la Forteresse et retrouvez Donald. Avancez vers le levier bleu, activez-le pour que des blocs apparaissent et détruisez-les rapidement. Activez un second levier bleu pour continuer le chrono, détruisez d'autres blocs et activez l'interrupteur rouge plus loin.

3ème emblème

Maintenant que le canard est dans votre groupe, un emblème apparait à l'Est du sous-sol. Récupérez-le et repartez vers l'ascenseur légèrement au nord.

4èmeemblème

Retournez dans la Salle de lecture 1 où vous avez trouvé le premier emblème et interagissez avec le levier. Donald l'active et ouvre un nouvel accès. Entrez dans la pièce suivante, activez le levier bleu puis rouge et passez à la salle de lecture. Dans cette pièce, activez le levier, sautez sur les blocs-fantômes et grimpez sur les grandes bibliothèques. Activez ainsi le levier rouge et passez à la pièce suivante. A présent, prenez la sortie au nord-ouest et atteignez la salle de lecture 2.Activez le levier bleu et suivez le déplacement de la colonne qui porte le rouge. Détruisez les blocs pour le faire descendre, activez-le et prenez ainsi le passage qui vient de s'ouvrir. Activez l'interrupteur bleu dans la salle circulaire, détruisez et éliminez les bugs et activez le levier rouge au bout. Ainsi, récupérez le dernier emblème qui vient d'apparaitre.

Maintenant, retournez au grand hall et placez tous les emblèmes sur la porte au nord. Passez la porte et éliminez plusieurs sans-coeurs jusqu'à ce que vous atteigniez le sommet.

A présent, activez le levier bleu et sautez sur les blocs qui apparaissent pour atteindre le cristal rouge à l'Ouest. Ensuite, approchez-vous des tuyaux qui viennent d'apparaitre et examinez-les. Cherchez ensuite la cyber-fissure qui est située à l'Est du niveau supérieur et entrez.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, vous devez utiliser l'action Achever. Par conséquent, faites augmenter votre jauge au max, déclencher l'action Trinité et appuyez sur les touches qui s'affichent au bon moment pour la déclencher. Dans le second palier, vous devez éliminer 22 Sans-coeurs.

Maintenant que l'accès est libre, sauvegardez votre partie et passez vers la zone suivante.

Boss : Pat
Le combat contre Pat se divise en deux phases. Dans la première phase, il effectue deux types d'attaques. Dans la première, il donne un coup de poing à l'ennemi puis crée un impact au sol, et dans la deuxième, il lance des attaques magiques. Esquivez ces attaques et enchainez avec plusieurs attaques spéciales. Fuyez et reprenez les assauts jusqu'à la phase suivante.

Dans la seconde phase, Pat effectue les mêmes attaques et rajoute également une attaque foudre au sol. Effectuez plusieurs roulades pour esquiver cette attaque puis attaquez-le de la même manière.

Après ce combat, Riku débarque et vous attaque.

Boss : Riku
Le combat se divise en trois phases. Dans la première, il utilise simplement des attaques rapides. Esquivez, ou bloquez, et attaquez-le aussitôt.

Dans la seconde phase, il ajoute une nouvelle attaque et lance des blocs. Evitez-les également et attaquez-le aussitôt. Utilisez deux actions soin si nécessaire.

Dans la dernière phase, il effectue une attaque spéciale et pratiquement imparable. Vous devez l'empêcher de l'utiliser plusieurs fois, bombardez-le d'attaques spéciales et utilisez deux actions de soins si nécessaire. Restez toujours près de Riku pour l'attaquer et l'empêcher d'utiliser son attaque spéciale.

Vous obtenez ainsi la Keyblade : Souvenir Perdu

Chapitre 7 : Le Cybermonde

Dans ce chapitre, vous devez récupérer vos forces en cherchant les bugs primes rares. Sauvegardez votre partie et entrez dans le premier monde.

Les Iles du Destin

Dans cette ile, vous devez trouver les bugs primes rares et récupérer 20% de vos forces. Par conséquent, explorez la zone et détruisez tous les blocs.

Les bugs sont éparpillés à l'est de l'île, sur une plateforme près de la cabane, au nord de la zone, au nord-ouest, à l'ouest et sur l'ile. Pour trouver le dernier bug, combattez les faux blocs sur le sable.

Une fois que ceci est fait, entrez dans la cyber-fissure qui se sur la petite île au sud.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, vous devez ne pas utiliser l'action soins pour gagner le défi.

Dans le second palier, vous affrontez le serpent et vous ne devez pas recevoir plus de 14 coups.

Une fois que ce monde est achevé, vous retournez au cybermonde et le prochain monde s'ouvre.

Ville de Traverse

Désormais, les bugs primes sont éparpillés de façon aléatoire. Par conséquent, explorez minutieusement le quartier, repérez les cubes sur la carte et détruisez-les un par un. Vous gagnez aussi plusieurs autres fiches.

Récupérez ainsi 40 % de vos forces et partez à la recherche de la cyber-fissure. Cette dernière se trouve au premier quartier.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, votre défi est de foudroyer 5 Sans-coeurs. Par conséquent, vous devez équiper la foudre dans l'une de vos slots d'action et l'utiliser cinq fois avec succès.

Dans le second palier, votre défi est de battre cinq ennemis avec la jauge au max.

Dans le troisième palier, votre objectif est de ne pas rater 9 attaques.

Le Pays des Merveilles

A présent, rendez-vous au sentier sans fin et vous trouverez tous les bugs primes rares. Toutefois, faites très attention aux faux blocs et aux sans-coeurs. Escaladez les blocs et récupérez également des objets rares. Dès que vous aurez accumulé 60% de vos forces, sautez sur les grandes feuilles au nord-est et entrez dans la cyber-fissure.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, votre défi est de sécuriser la zone sans recevoir plus de 7 coups reçus. Concentrez-vous sur les sans-coeurs aux bugs et évitez les autres.

Dans le second palier, votre défi est d'utiliser l'action Achever. Augmentez donc la jauge et déclencher l'attaque spéciale.

Agrabah

Suivez l'unique chemin, faites attention aux faux-bloc, évitez les roches et détruisez les bugs que vous rencontrez. Les ennemis deviennent de plus en plus coriaces, ignorez-les si vous êtes blessé et progressez dans vos recherches aux bugs.

Prenez la sortie afin d'atteindre l'entrée de la caverne, sautez sur les blocs élevées et grimpez sur la tête de la statue pour trouver la cyber-fissure.

Cyber-fissure

Dans le premier palier, votre défi est d'utiliser l'action Achever au moins 2 fois. Utilisez l'Ether pour remplir rapidement votre jauge et effectuez les attaques spéciales. Dans le second palier, votre objectif est de quitter le palier en moins de 60 secondes. Pour ce faire, concentrez-vous sur les sans-coeurs aux bugs et sécurisez la zone rapidement. Dans le troisième palier, vous affrontez une nouvelle fois le bloc-serpent et votre but est de détruire 30 bug-blocs de son corps. Utilisez les actions Vortex, Glace-X-Stalker, ou encore Triple Chasse pour gagner ce défi.

De retour au cybermonde, sauvegardez votre progression, préparez-vous à affronter un boss et passez le portail au milieu.

Boss : Cyber-Riku
Ce boss est semblable à celui que vous avez battu auparavant lors de la dernière phase mais il utilise une nouvelle attaque magique qui diminue vos statistiques de combat. Restez toujours près de l'ennemi, effectuez des attaques spéciales et utilisez deux actions soins.

Après la scène, entrez dans le vitrail qui apparait et accédez au monde 2D. Frappez les blocs bleus pour activer ceux qui sont gris et utilisez-les pour avancer. Remontez ainsi vers le vitrail de sortie et atteignez la section suivante.

Boss : Maléfique
La sorcière dragon effectue toujours les mêmes attaques. D'abord, il frappe le sol et crée une onde de choc. Evitez-la en sautant dans les airs, frappez ces pattes jusqu'à ce qu'il tombe. A ce moment, faites attention aux boules de feu qu'il lance et attaquez rapidement sa tête. Lorsqu'elle tombe par terre, attaquez-la une nouvelle fois. Répétez ces attaques sans subir d'importants dégâts car vous ne pouvez pas vous soigner. Utilisez les vortex qui tombent de temps à autre et réalisez les attaques spéciales pour lui infliger des dégâts supplémentaires.

Après la scène, vous entrez dans un mode shoot 2D. Éliminez les plusieurs vagues de sans-coeurs et affrontez un ennemi nommé Invisible en fin de course.
Pour le battre, utilisez la visée automatique et concentrez-vous à fuir ces boules magiques.

Après les scènes cinématiques, vous allez affronter Darkside.

Boss : Darkside
Faites attention aux coups de poings qu'il donne au sol, esquivez-les en sautant dans les airs et frappez sa main.

Lorsqu'il invoque des rayons lumineux, repérez le changement de couleur au sol et effectuez des roulades pour fuir rapidement. Dans une troisième attaque, il disparait, crée un cercle lumineux au sol et frappe avec sa main. Pour le contrer, restez constamment en mouvement et frappez sa main dès qu'elle sort. Répétez donc ces opérations, utilisez deux actions soins dans le menu et battez l'ennemi.

Boss : Sans-coeur Sora
Dans la première phase du combat, l'ennemi effectue des attaques simples et une attaque dévastatrice. Les attaques simples ne présentent pas de grands dangers mais lors de son attaque spéciale, il s'élève dans les airs et lance plusieurs Keyblade qui infligent des dégâts considérables. Effectuez plusieurs roulades pour les esquiver et attendez qu'il finisse son attaque. A la fin de l'attaque, la dernière Keyblade qui crée un cercle jaune au sol. Entrez à l'intérieur de champs jaune, visez l'ennemi et tirez. Ainsi, il devient très vulnérable et vous pouvez l'attaquer de toutes vos forces.

Dans la seconde et troisième phase, Sans-coeurs Sora répète les mêmes attaques mais il invoque des clones pour l'aider. Eliminez d'abord les clones puis concentrez-vous sur le vrai ennemi. Dès que la Keyblade jaune apparait, utilisez-la pour l'attaquer et lui infliger des dégâts. Répétez la même technique dans la troisième phase et battez ainsi Sans-coeurs Sora.

Après la scène cinématique, réalisez l'attaque finale pour éliminer l'ennemi une fois pour toutes.
Vous obtenez la Keyblade Binaire.

Chapitre 8 : Le Manoir Oblivion

Après plusieurs scènes cinématique, sauvegardez votre progression et approchez-vous de la porte au nord. Dans ce chapitre, les actions que vous allez entreprendre changeront la fin de chaque monde. Il existe trois fins possibles dans chaque monde. Si vous collectez toutes les fins possibles, vous obtenez une grande récompense.

Les Iles du Destin

Avant toute chose, repérez l'emplacement des Bug primes rares sur la carte et allez les chercher. Récupérez une fiche Puissance+4 au nord-ouest et une fiche HP+8 dans la section élevée au nord.

Carte normale

Parlez à Selphie et acceptez d'enquêter sur les bugs. Parlez à Waka non loin et acceptez également d'enquêter sur les bugs. Ensuite, montez au niveau supérieur et affrontez Tidus. Après le combat, interagissez avec l'inconnu en capuche et obtenez la carte normale M1.

Carte Alternative

Parlez à Selphie et refusez d'enquêter sur les bugs. Parlez à Waka et refusez également. Enfin, remontez au niveau supérieur et détruisez les blocs pour sauver Tidus.

Carte Bonus

Parlez à Selphie, acceptez d'enquêter sur les bugs, ou refusez, et partez au nord-est. Repérez un emblème derrière les blocs et prenez-le. Eliminez les sans-coeurs qui vous attaquent, repérez un second emblème juste au sud du premier et prenez-le. Enfin, affrontez les sans-coeurs et obtenez la carte bonus.

La ville de Traverse

D'abord, allez au Sud-ouest, fusionnez les deux blocs violets et obtenez une Fiche Magie+3. Partez au Nord et récupérez une Fiche défense.

Carte normale

Vous devez chercher les trois canards dans l'ordre suivant et les envoyer vers Cid. Trouvez d'abord Riri (en rouge) au nord-est, Fifi (en bleu) au nord-ouest et Loulou (en vert) au nord. Enfin, retrouvez parler à Cid pour obtenir la carte.

Carte Alternative

Cherchez les canards dans l'ordre suivant. D'abord Riri au nord-est, Loulou au nord et Fifi au nord-est. Enfin, retrouvez voir Cid.

Carte Bonus

D'abord, sauvez Loulou (en vert) puis les deux autres dans n'importe quel ordre. Retournez à l'endroit de Cid et remarquez qu'il a disparu.

Le Pays des Merveilles

Entrez dans la seconde salle, détruisez le bloc sur votre gauche et obtenez une fiche Pare-foudre+4.

Le chat de Cheshire : examinez les cubes acier au nord-ouest de la première salle et repérez ainsi le chat. Dans la devinette, choisissez le cube D pour obtenir la récompense.

Carte normale

Pour obtenir la fin normale, dites à Alice son vrai nom, récupérez l'objet scintillant du lapin (sa montre) et parlez aux carte-soldats. Bref, ne soyez ni gentil ni méchant.

Carte Alternative

Soyez gentil avec tout le monde, rappelez Alice son vrai nom, ne prenez pas la montre du lapin et dites-lui qu'il l'a perdu. Parlez aux soldats et donnez la potion à l'as de pique. Enfin, répondez correctement à l'énigme du chat de Cheshire (D).

Carte Bonus

Soyez très méchant. Ne dites pas à Alice son vrai nom, volez la montre su lapin, donnez la potion à l'as de coeur et répondez " J'abandonne " dans l'énigme du chat de Cheshire.

Le Colisée de l'Olympe

Obtenez les Bug primes au Sud-ouest et au nord-est, et obtenez ainsi une Fiche Foudre+4 et une Fiche Vent+4.

Dans ce monde, vous devez réaliser les défis d'Hercule, Cloud et Hadès. Les cartes sont obtenues selon les actions des défis.

Carte normale

Défi d'Hercule : Battez au moins 15 Sans-coeurs et ne dépassez pas les 30.
Défi de Cloud : Dans la première phase, battez les ennemis avant la fin du chrono. Dans la seconde, attendez d'être attaqué pour repérer le Sans-coeur à éliminer et achevez-le.
Défi d'Hadès : Réussissez le défi d'Hadès.

Carte Alternative

Défi d'Hercule : N'éliminez aucun Sans-coeur.
Défi de Cloud : Dépassez le temps limite et éliminez le mauvais sans-coeur.
Défi d'Hadès : Dépassez une minute pour vaincre les ennemis.

Carte Bonus

Défi d'Hercule : Éliminez 30 Sans-coeurs.
Défi de Cloud : Complétez les deux épreuves.
Défi d'Hadès : Réussissez le défi d'Hadès en moins d'une minute (même si vous ratez ce défi, et que vous gagnez les deux autres, vous obtenez quand même la carte bonus).

Agrabah

Frappez tous les blocs pour trouver deux bugs primes : la Fiche magie+4 et la Fiche défense+3.

Carte normale

Détruisez les blocs pour trouver Iago et attrapez-le tout en ayant un chrono compris entre 30 secondes et une minute. Les blocs contiennent des secondes supplémentaires.

Carte Alternative

Attrapez Iago dans les 30 dernières secondes.

Carte Bonus

Attrapez Iago en ayant un chrono supérieur à une minute.

La Forteresse oubliée

Dans ce monde, activez un premier mécanisme pour déclencher un chrono et activez le second avant la fin du temps imparti. Ouvrez ainsi les portes et atteignez la salle où se trouve Pat.

A ce moment, affrontez Pat en effectuant des attaques spéciales et esquivant ces boules magiques. Une fois que Pat est battu, vous devez traverser la zone suivante en utilisant les différents blocs et rejoindre Maléfique.

Carte normale

Pour obtenir cette carte, battez Pat en moins de 30 secondes, ou rejoignez Maléfique en moins d'une minute.

Carte Alternative

Mettez beaucoup de temps à battre Pat et à rejoindre Maléfique.

Carte Bonus

Battez Pat en moins de 30 secondes et rejoignez Maléfique en moins d'une minute.

Boss : Roxas
Vous allez enfin combattre l'inconnu en capuche qui vous suivait tout au long de votre aventure. Roxas est un ennemi coriace. Pensez à utiliser deux actions Soins, effectuez des roulades, et bloquez, pour esquiver ces attaques. Réalisez des attaques puissantes, mettez en oeuvre les puissantes attaques que vous avez appris et infligez-lui d'importants dégâts. Repérez toujours les attaques de Roxas et frappez à votre tour.

Obtenez ainsi la Keyblade : Tendre Promesse et regardez la scène cinématique de fin. Félicitations ! Vous avez terminé Kingdom Hearts ! Une fois que vous aurez acquis toutes les cartes-mondes (voir chapitre 8) et terminé le jeu, retournez dans le Manoir Oblivion pour rencontrer Léon et Youffie, et obtenir un Débuggeur J et une Horloge Blindée.

Kira Kira Pop Princess

© 505 Games / Dimple Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Finissez le jeu et relancez votre fichier terminé pour débloquer l'ensemble des personnages, hormis Dark Ange et Tamawe.

Kirby : Mouse Attack

© Nintendo / HAL Laboratory 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONDE CACHÉ

Pour accéder à la tour au centre de la carte, vous devez trouver les morceaux de carte cachés dans chacun des mondes.

MODE TIME ATTACK

Récupérez les 120 coffres du jeu pour débloquer le mode Time Attack.

MODE BOSS ENDURANCE (MINI-JEU)

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode dans les mini-jeux.

APTITUDES SPÉCIALES

Fire Sword

Combiner le feu et l'épée à l'aide du Sword Scroll.

Ghost

Trouver tous les éléments de la Ghost Medal, puis battez le sous-boss fantôme qui apparaît aléatoirement à la place d'un autre sous-boss et avalez-le.

Ice Bomb

Combiner la bombe et la glace à l'aide du Bomb Scroll.

Ice Sword

Combiner la glace et l'épée à l'aide du Sword Scroll.

Thunder Bomb

Combiner la bombe et l'éclair à l'aide du Bomb Scroll.

Thunder Sword

Combiner l'éclair et l'épée à l'aide du Sword Scroll.

Triple Star

Battez le boss de la zone 8 qui précède celle du boss de fin. Il devrait abandonner l'aptitude Triple Star que vous pourrez utiliser à votre compte.

Kirby : Power Paintbrush

© Nintendo / HAL Laboratory 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

1/
Commencez le jeu en ayant la cartouche GBA de Kirby And The Amazing Mirror branchée sur la DS et chargez une partie sauvegardée. Autrement, terminez Kirby : Canvas Curse avec la cartouche GBA de Kirby : Nightmare In Dream Land insérée sur la DS.

2/
Terminez le jeu pour débloquer **Waddle Dee** et pour pouvoir acheter **King Dee Dee Dee** avec 20 médailles.
Achetez King Dee Dee Dee pour pouvoir acheter **Metaknight** avec 25 médailles.
Terminez le jeu avec Kirby, Waddle Dee, King Dee Dee Dee et Metaknight pour débloquer **Waddle Doo**.

ASTUCES DIVERSES

Terminez le niveau "World of Drawcia" avec Kirby pour débloquer les musiques suivantes dans le sound test :

Track 24 (The World of Drawcia)
Track 40 (Drawcia Demo)
Track 41 (Dracia Sorceress)
Track 42 (Drawcia Soul)
Track 43 (Ending Cinema)
Track 44 (Credits)

MEDAL SWAP BONUS

Voici le nombre de médailles à collecter pour débloquer le bonus correspondant :

Chanson 1 : 3
Chanson 2 : 3
Chanson 3 : 3
Tropic Line : 6
Zebra Line : 6
Bead Line : 6
Life Boost : 7
Course 1-8 : 9
Life Boost : 12
Life Boost : 14
King Dedede : 20
Meta Knight : 25

MINI-JEU

Pour débloquer le mini-jeu "Jump", vous devez terminer l'aventure avec les cinq personnages. Vous y aurez accès depuis les options sur le menu principal.

MUSIQUE DE KIRBY : NIGHTMARE IN DREAMLAND

Récupérez 200 médailles.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez le jeu à 100%

Kirby Super Star Ultra

© Nintendo / HAL Laboratory 2009

BONUS

Dyna Blade

Eliminez Spring Breeze.

Gourmet Race

Eliminez Spring Breeze.

Helper to a Hero

Terminez le mode The Arena.

Megaton Punch

Terminez le mode The Arena.

Meta Knightmare Ultra

Terminez le mode Revenge of the King.

Milky Way Wishes

Terminez Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive, Gourmet Race et Revenge of MetaKnight

Revenge of MetaKnight

Terminez Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive et Gourmet Race.

Revenge of The King

Terminez le mode Milky Way Wishes.

Samurai Kirby

Terminez Meta-Knightmare Ultra.

Sound Test

Terminez les six premiers jeux.

The Arena

Terminez le mode Milky Way Wishes.

The Great Cave Offensive

Eliminez Spring Breeze.

The True Arena

Terminez The Arena, Helper to Hero, Revenge of the King et Meta Knightmare Ultra.

VIDÉOS BONUS

Vidéo 00

Terminer le jeu Helper To Hero.

Vidéo 31

Terminer le jeu Meta Knightmare Ultra.

Vidéo 34

Terminer le jeu The True Arena.

Vidéo 35

Terminer le jeu complet à 100%.

Vidéo bonus Dyna Blade

Jouer au jeu Dyna Blade.

Vidéo bonus Gourmet Race

Jouer au jeu Gourmet Race.

Vidéo bonus Grand Opening

Voir la vidéo d'intro.

Vidéo bonus Great Cave Offensive

Jouer au jeu Great Cave Offensive.

Vidéo bonus Great Escape-Hero Up High

Terminer le jeu Great Cave Offensive.

Vidéo bonus Halberd Scenes 1-3

Jouer au jeu Revenge Of Meta Knight.

Vidéo bonus Live Healthy

Terminer le jeu Dyna Blade.

Vidéo bonus Revenge of Meta Knight

Jouer au jeu Revenge of Meta Knight.

Vidéo bonus Spring Breeze

Jouer au jeu Spring Breeze.

Vidéo bonus Tomorrow's Wind

Vaincre King DeDeDe dans Spring Breeze.

SOUND TEST

Terminer les six premiers jeux.

VIDÉOS SPÉCIALES

Voici les conditions requises pour déverrouiller les vidéos qui ne se débloquent pas automatiquement. Elles peuvent être visionnées uniquement dans le Theater et ne sont pas incluses dans l'histoire.

Video 00

Terminez Helper to Hero avec tous les personnages

Video 31

Terminez Meta Knightmare Ultra

Video 34

Terminez The True Arena

Video 35

Complétez le jeu à 100%

MUSIQUE ALTERNATIVE

Pour débloquer de nouvelles musiques sur l'écran du choix des modes, vous devez avoir terminé l'arène une fois.

SALLE SECRÈTE

Au stage 2 du niveau Revenge of the King, il existe une salle secrète comportant l'indication HAL. Pour la trouver, rendez-vous dans la zone avec l'interrupteur de pierre, frappez-le pour casser les blocs et prenez la porte en haut à gauche. Vous devrez y affronter un mini-boss. Après l'avoir battu, poursuivez vers la droite afin de localiser la pièce avec l'indication HAL. Vous y trouverez un bonbon invisible.

CLINS D'OEIL À MARIO

Lorsque vous affrontez le boss de fin de Spring Breeze (le roi Dadidou), allez tout à fait à gauche ou à droite de l'arène pour voir des personnages issus de l'univers de Mario.

TABLEAU DORÉ

Obtenez un score 100% sur votre fichier.

Knights in the Nightmare

© Atlus / Sting

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INCARNER ASTART

Terminez le jeu pour jouer avec Astart à la place de Maria.

TUTORIAL D'YGGDRA

Pour faire le tutorial en compagnie d'Yggdra, du jeu Yggdra Union, lancez le tutorial en ayant inséré la cartouche GBA de Yggdra Union dans le port GBA de la DS.

MODES BONUS

Mode Hard

Terminer le jeu en mode Normal.

Mode Nightmare

Terminer le jeu en mode Hard.

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / Vicarious Visions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

POUVOIR DU GUERRIER DRAGON

Réunissez les 100 âmes de l'armée Tenchu et vous pourrez utiliser le pouvoir du dragon à l'infini.

La Fée Clochette

© Disney Interactive / Genius Sonority 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DU LIVRE MAGIQUE

Allez voir la reine et demandez à voir le livre magique. Entrez ensuite l'un des codes suivants et validez.

0241 4491 0630	Dewberry
0513 4563 6800	Silvermist
0724 0213 6136	Iridessa
0977 4584 3869	Veste
0987 6543 2109	Rosée bleue
1111 1111 1111	Médaille de fée
1199 2780 8802	Baden
1234 5678 9012	Carapace noire
1297 0195 5747	Cera
1390 5107 4096	Chaussures
1486 4214 8147	Reine Clarion
1697 4780 6430	Magnolia
2222 2222 2222	Pétale rose
2294 0281 6332	Ministre d'automne
2492 1155 4907	Ministre du printemps
2495 7761 9313	Clochette
2582 7972 6926	Ministre d'été
2618 8587 2083	Ministre d'hiver
2998 8832 2673	Idalia
3020 5768 5351	Rune
3294 3220 0349	Vidia
3333 3333 3333	Pétale jaune
3527 5660 3684	Elwood
4444 4444 4444	One Green Leaf
5138 8216 9240	Mariana
5318 3479 7972	Augustus
5555 5555 5555	Feuille rouge
5905 2346 9329	Nollie
6572 4809 6680	Jupe
6666 6666 6666	Feuille jaune
6899 6003 4480	Blair
7629 0545 7105	Olwen
7777 7777 7777	Flocon de neige
7980 9298 9818	Chipper
8046 5868 5678	Luminaria
8469 7886 7938	Tiare
8606 6039 6383	Terence
8610 2523 6122	Rosetta
8888 8888 8888	Plume blanche
9556 0047 1043	Fawn
9999 9999 9999	Fil de soie

La Fée Clochette et le Trésor Perdu

© Disney Interactive 2009

CODES DU LIVRE DE SORTS

Entrez ces codes dans le livre de sorts du ministre de l'automne pour recevoir les objets correspondants.

0431 - 0738 - 6429	10 toiles d'araignées
1445 - 5275 - 2863	10 graines de fleurs
2495 - 6208 - 7251	10 vers à soie
2793 - 9162 - 0449	10 noix
3010 - 8766 - 0864	10 citrouilles
7512 - 4530 - 8252	10 feuilles
9051 - 9214 - 2887	10 brindilles

La Maison du Style

© Nintendo / Syn Sophia 2009

MENU EXTRAS

Remportez le World Queen Contest pour débloquer le menu Extras. Il vous permet de créer un nouveau personnage et de l'utiliser directement depuis votre dernière partie sauvegardée. Ceci fait, une nouvelle option vous autorise à choisir entre l'ancien personnage ou le nouveau.

La Nuit au Musée 2

© Majesco / Fizz Factor 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER LARRY

En cours de partie, maintenez les gâchettes L + R et appuyez sur Gauche, A, Droite, Droite, Y.

Last King of Africa

© Focus Home Interactive / 7th Sense Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La ville de Magardane

La fille du roi Rondon est sur le chemin de retour vers son pays d'origine. Son avion est abattu dans la tourmente. Les différents belligérants la recherchent.

Vous vous retrouvez à Magardane dans le palais d'un Prince fidèle à Rodon. Lisez la lettre du dispensaire qui se trouve sur le petit meuble. Regardez par la fenêtre. Une jeune femme vous fait un signe de la main et vient vous rejoindre. Aïcha vous remet quelques objets trouvés sur vous : une pellicule photographique, une carte d'université, un appareil photo, un foulard de soie et un livre du Dr Ann Smith. Comme vous n'avez plus aucun souvenir depuis votre accident d'avion, Aïcha vous prête le nom de l'auteur du livre : Ann Smith.

Regardez le contenu du livre. C'est un bestiaire de la Mauranie. Parlez à Aïcha, la servante du palais. Elle rêve de porter votre foulard de soie. Donnez-lui pour lui faire plaisir. En échange, vous obtiendrez une clé du harem. Parlez avec Aïcha de différents sujets. Elle vous présente les personnalités que vous allez rencontrer à Magardane. Sortez de la chambre et regardez sur le meuble du vestibule. Récupérez une fiole d'huile et un briquet. Avant de vous diriger vers la grille, prenez le chemin inverse sur le balcon qui mène aux appartements du Prince. Un garde muet vous barre la route. Quittez les lieux et allumez la lanterne près de la grille, avec votre briquet. Utilisez la clé du harem pour ouvrir la grille (avec le stylet, faites tourner la clé dans la serrure).

Faites le tour de la galerie supérieure. Vous passez devant une porte ornementée. Elle est verrouillée par un dispositif à proximité. A quelques mètres, se trouve un panier en osier, capable de vous cacher. Descendez au centre de la cour intérieure. Les épouses du Prince se prélassent autour du bassin. Elles voient l'arrivée d'une étrangère, d'un mauvais oeil. Allez parler à la gouvernante du harem : Mme Souafi. Vous souhaitez être reçue par le Prince et rentrer à Genève. Mais pour l'instant, il n'est pas question de rencontrer le Prince. Faites le tour de la cour intérieure, vous apercevez une grande volière. Discutez avec la favorite du Prince. Elle vous demandera de lui préparer son hammam (bain de vapeur). Parlez-lui du hammam, car la préparation nécessite un réglage adapté à chaque épouse. Elle vous remettra un médaillon percé de petits trous. Retournez dans la cour de la piscine. A gauche de l'accès au hammam se trouve la chaudière. Récupérez un chiffon en train de sécher sur le collecteur de gauche. Avant d'allumer la chaudière, il faut calibrer la puissance. Allez de l'autre côté du hammam au niveau du projecteur.

Sur le mur à droite, déposez le médaillon dans la fente en haut du coffret. Abaissez le levier pour transformer le médaillon en carte projecteur. Percez les derniers trous avant de récupérer cette carte rectangulaire. Montez les marches à droite et déposez la carte au-dessus et au fond du coffrage. Actionnez le levier pour projeter la lumière sur le mur. Avancez face aux rouages ainsi éclairés. Tournez les deux manivelles pour aligner les faisceaux lumineux avec les trous. Ce réglage permet d'obtenir la bonne température et la quantité d'eau nécessaire à fabriquer la vapeur pour le hammam. Retournez près de la chaudière. Déposez le chiffon au bout de la perche qui s'enfonce dans la gueule de la chaudière. Déposez-y le contenu de votre fiole d'huile (avec le stylet, étalez l'huile sur toute la surface du chiffon). Allumez la mèche avec votre briquet. Lorsque le hammam est prêt, allez retrouver la Favorite, près de la volière. Elle vous demande de faire préparer sa robe noire, par Mme Souafi. La favorite part dans le hammam et s'y enferme. Parlez à Mme Souafi. Allez vous cacher dans la panière de la galerie supérieure, face à la porte de la chambre de la Favorite. Mme Souafi viendra ouvrir la porte en réglant le mécanisme d'accès de façon visible pour vous. Sortez de la panière et allez reproduire la clé d'accès. De gauche à droite, il faut placer les têtes de faucon, un quart de tour à gauche, un quart de tour à droite et un huitième de tour à droite. Entrez dans la chambre de la Favorite. Au fond, dans le coin, il y a un cordon d'appel pour la servante. Tirez dessus. Aïcha vous rejoint. Elle récupère la robe noire de la Favorite, à votre

intention. De retour dans votre chambre, Aisha vous indique que le gardien Kader ne se laissera pas berner uniquement par la robe. Il faut aussi s'asperger de parfum.

Rendez-vous dans le jardin. Sur le banc à l'entrée du jardin, récupérez un bâton qui vous servira de gaule. Rencontrez Moustapha, le jardinier. Franchissez le petit pont et approchez-vous de la cage. Caressez la panthère. Moustapha est surpris du lien qui vous rapproche de cette panthère.
Ramassez la fleur de Madargandier. Poursuivez la découverte du jardin et montez les escaliers, jusqu'à la tour. Au centre de la tour, consultez le livre des parfums. Pour fabriquer de l'eau de Madargane, il faut : des amandes, une fleur de Madargandier et de l'eau Barbaresque. Les amandes se trouvent haut perchées dans l'arbre en bas du jardin. Pour les déloger, il faut une gaule suffisamment longue. Utilisez votre gaule pour faire tomber des amandes (avec le stylet, secouez les branches jusqu'à ce qu'il y ait suffisamment d'amandes au sol). Ramassez les amandes. Allez dans la tour et déposez les amandes dans le mixeur mécanique. Actionnez la manivelle (faites tourner la manivelle avec le stylet) et récupérez une coupelle d'amandes broyées. Récupérez une fiole d'eau de Barbaresque sur la table.

Placez-vous devant l'alambic pour réaliser le parfum. Déposez les trois ingrédients : eau de Barbaresque, poudre d'amande et fleur de Madargandier. Avec votre briquet, allumez le brûleur (avec le stylet, ouvrez la manette de gaz, puis actionnez le briquet). Une fois la distillation terminée, prenez la fiole de parfum. Maintenant que vous avez la robe noire et le parfum, vous pouvez aller à la rencontre d'Aïcha qui vous aidera à vous habiller. Rendez-vous aux appartements du Prince. Passez par le balcon. Ainsi accoutrée, Kader vous laissera passer. Traversez la salle et parlez au Prince. Il détectera la supercherie ; mais il vous acceptera. Poursuivez la conversation. Vous apprenez l'histoire de votre enfance, en relation avec celle du Léopard. Le Prince vous remet la clé de la cage. Maintenant, vous devez partir pour accomplir votre quête, accompagnée du Léopard. Quittez le Prince. Vous devez vous rendre en ville pour trouver tous les équipements nécessaires au voyage. Passez par le patio du jardin.

Traversez la place. Vous croisez deux autochtones. Passez sous un porche. Il y a un laboratoire où l'on peut développer des pellicules photo. Dans la seconde pièce se trouve un développeur de pellicule photo et un appareil de transfert sur papier photo. Auparavant, il faut adapter l'éclairage aux activités de traitement photographique. Positionnez l'interrupteur pour avoir un éclairage rouge (abaissez le levier qui se trouve près de la porte d'entrée de la boutique). Déposez la pellicule dans le coffret de développement. Déplacez l'aiguille du minuteur et récupérez la pellicule développée. Approchez-vous de l'appareil à transfert et déposez la pellicule dans la fente, au milieu de la tour à projection. Ramassez une feuille de papier photographique et déposez-la sous le projecteur. Appuyez sur le bouton, à droite de l'appareil. Une fois le transfert effectué, récupérez le papier photo et déposez-le dans le bac à révélateur. Agitez le papier photo avec le stylet. La photographie d'Ann est prête. Quittez le laboratoire et traversez la grande place. Passez sous les arcades. Un cavalier sur sa monture passera en direction du fleuve. Traversez la place, mais un gardien vous indique qu'il faut un laissez-passer pour quitter la ville. Il vous remet le modèle du document à compléter d'une photographie et à faire signer du Prince de Magardane (l'association de la photo et du laissez-passer se fait automatiquement dans l'inventaire). Il ne manque plus que la signature du Prince. Retournez au palais pour obtenir la signature du Prince et revenez en ville. Montrez le laissez-passer au gardien pour aller jusqu'au débarcadère. Parlez à Moktar, le frère d'Aïsha.

Revenez sur vos pas et prenez une rue à droite. Entrez chez Hassan, le garagiste. Il n'a plus aucun véhicule en état pour vous. Seul, un vieux camion déglingué stationne dans le fond du garage, sans pneus, sans hélice et sans batterie. Farfouillez dans le garage et ramassez par terre, une pompe manuelle, près de l'élévateur. Récupérez une hélice sur le meuble, près de la carcasse d'avion. Regardez à l'intérieur du cockpit et récupérez une batterie. Retournez voir Moktar sur le quai. Demandez-lui de vous aider à transporter les pneus qui sont fixés sur le bord du quai. Pendant ce temps, un acte odieux s'est produit au garage. Dès votre arrivée, vous constatez l'assassinat du garagiste ! Il va falloir réparer le véhicule, sans aide. Heureusement, les pneus sont déjà montés. Ouvrez le capot et dans l'ordre, déposez le ventilateur, puis la batterie. A l'avant du véhicule, déroulez le treuil. Maintenant, mettez le contact du treuil à partir du tableau de bord (le véhicule est descendu de ses cales). Plongez votre pompe manuelle dans le bidon de gasoil et actionnez la manivelle (avec le stylet, faites tourner la manivelle). Le véhicule est prêt. Montez dans la cabine et tournez la clé de contact.

Au palais, vous placez le véhicule en extrémité du bassin. Mais la passerelle n'est pas bien positionnée.
Rendez-vous au premier niveau du jardin et débloquez la grille avec votre clé. Sur le panneau de contrôle, rien ne semble fonctionner ! La colonne d'eau est remplie mais aucune action sur le levier n'est encore possible. Retournez

près du canal, au niveau bas des jardins. Ouvrez l'écluse complètement, en tournant le volant. À côté du petit bassin alimenté par le canal, actionnez le levier qui se trouve sur le bloc de pierre. Cela projette dans le bassin les aliments pour les poissons. Une fois passé de l'autre côté de l'écluse, refermez entièrement celle-ci. Retournez au panneau de contrôle. Actionnez le bras de levier pour évacuer l'eau du bassin et libérez la passerelle. Il faut maintenant positionner la passerelle dans le prolongement de la cage et du véhicule. L'opération sera effectuée à l'aide du cadran et de la manette. Le Léopard monte dans le véhicule. Retournez à votre véhicule pour prendre la route vers la contrée des Molgraves. Sur le chemin, deux Gazelines vous barrent la route et vous précipitent dans le ravin.

Chapitre 2 : Le désert Molgrave

Vous êtes saine et sauve, mais votre véhicule est complètement détruit, après sa chute dans le ravin. Le Léopard a disparu ! Ramassez un morceau de verre tranchant qui se trouve au sol, près du véhicule. Commencez votre marche au fond du ravin. Très vite, vous êtes bloqué par des branches et du lierre qui vous barrent la route. Utilisez votre morceau de verre pour les couper (avec le stylet, tranchez les lianes par des mouvements horizontaux). Traversez l'arbre creux. Avancez sur la branche. Un serpent caché sur la branche morte vous mord et s'enfuit. Vous descendez au fond de la crevasse. En poursuivant votre chemin, vous croisez le major Goodmorning qui ausculte une Gazeline qui a été attaquée par un fauve. C'est la marque du Léopard. Vous apprenez l'existence du peuple Molgrave. Au fur et à mesure de votre marche, l'environnement se transforme en forêt de Baobabs. Les barrières à enclos montrent la présence des habitants Molgrave. Pénétrez dans le creux de l'arbre. Il est occupé par des Polopolo. Récupérez des branches au niveau de l'enclos pour faire du feu. Déposez les branches au centre de l'arbre creux et allumez le feu avec votre briquet. La fumée va faire fuir les Polopolo. Une fois évacués, grimpez aux aspérités. Vous voici dans le village Molgrave.

Essayez de communiquer avec le villageois, mais son langage vous est complètement hermétique. Entrez dans la hutte qui se trouve tout à droite, au bout des passerelles. Vous rencontrez la reine Molgrave et son sorcier qui connaît la langue occidentale. Le Léopard a causé un grave péril au jeune Prince ; il a failli mourir. Un Molgrave ne doit jamais poser le pied à même le sol ! Vous avez le reste de la journée pour retrouver votre Léopard, sinon, les chasseurs Molgrave s'en occuperont. A ce moment, vous vous évanouissez, suite à la morsure du serpent. Quelques instants plus tard, vous vous réveillez dans la hutte du sorcier. Profitez-en pour lui poser toutes les questions. Quittez la hutte du sorcier. La passerelle immédiatement à gauche vous mène à un baobab, supportant un énorme tambour dont la peau est déchirée. La hutte suivante est celle de la reine ; elle est surveillée par un guerrier. Juste à côté, avec votre verre tranchant, vous récupérez un fruit de plante parasite (avec le stylet, coupez au travers du lierre). En poursuivant votre chemin, à l'intersection suivante, prenez sur votre droite jusqu'à la hutte suivante. Passez à gauche de la hutte et parlez au pêcheur. Il connaît quelques mots occidentaux. Avant de vous quitter, il indique que la peau des limandes des sables permet de fabriquer du cuir.

Installez-vous sur le siège et commencez une partie de pêche. L'opération est délicate. Avec le stylet, tournez la manivelle afin de laisser l'indicateur dans la zone centrale verte, en haut de l'écran. Vous réussirez à attraper une limande. Descendez par l'échelle qui se trouve juste à côté. Vous arrivez au poste de chasse. Vous n'avez pas encore d'appât. Remontez et entrez dans la hutte du pêcheur. Donnez-lui la limande pour qu'il la tende sur le cadre à tanner les peaux. Il lui faut aussi le fruit d'une plante parasite et de la graisse de Polopolo. Retournez sur la passerelle et marchez jusqu'à la hutte, tout à gauche du plan. Manoeuvrez le treuil pour faire remonter la jarre et prenez la graisse de Polopolo. Donnez la graisse au pêcheur pour qu'il termine le tannage de la peau. Récupérez la peau de limande qui va servir pour le tambour. Retournez au baobab supportant le tambour et déposez dessus la nouvelle peau. Pour tendre la peau, tournez autour d'elle, avec le stylet, dans le sens des aiguilles d'une montre sans relâcher. Une fois la peau tendue, le tambour se met à jouer et effraye les polopolo. Le prince lance son faucon sur les proies.

Traversez la passerelle à nouveau et montez à l'échelle qui se trouve tout à gauche du plan. Le Prince vous attend sur la terrasse de la cabane du major Goodmorning. Il vous remet le polopolo qu'il a chassé. Retournez à la cabane du pêcheur et descendez directement au piège se trouvant sous la position de pêche. Donnez le polopolo à Goodmorning qui va préparer le piège. Pendant la nuit, le Léopard est capturé.

Dirigez-vous vers votre point d'arrivée au village Molgrave, pour rencontrer le sorcier qui vous attend. Vous apprenez la mort du major Goodmorning ! Ses assassins ont été châtiés par les chasseurs Molgraves. Un rapport d'espionnage vous concernant à été trouvé sur eux. Un chariot tiré par une Gazeline vous attend pour poursuivre votre voyage. Tout

au long du chemin, vous repensez à l'histoire que vous a racontée le sorcier : celle du roi Rodon et de votre existence.

Chapitre 3 : La mine de Zamarat

A cause du mauvais temps, la traversée du fleuve se termine par un chavirement, plongeant Ann, le Léopard et la Gazeline dans l'eau. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez seule sur l'autre rive ! Engagez-vous sur le chemin, jusqu'à la mine à ciel ouvert de Zamarat. Les ouvriers ne font pas attention à vous. Ils semblent préoccupés par ce qu'il se passe, et préfèreraient rester au fond de la mine, dans les galeries. Contournez le trou de la mine par la droite pour rejoindre les habitations. Traversez la rue. Entrez dans la seconde pièce de l'habitation du contremaître. Discutez avec lui de tous les sujets. Les mineurs ne trouvent plus d'émeraudes dans cette mine depuis quelques années. La vie au fond du trou aggrave la santé des mineurs, notamment celle de l'ingénieur en chef qui n'est pas remonté depuis trop longtemps. Discutez une seconde fois avec Harambee. C'est alors qu'il vous enferme dans la pièce.

Il s'entretient ensuite avec le service de renseignements du roi Rodon pour lui annoncer que Malkia est à la mine. Fouillez les étagères. Vous récupérez une combinaison de mineur, une vieille pioche et une pioche neuve. De l'autre côté de la pièce, cachez-vous derrière le auvent et mettez la combinaison de mineur. Regardez de plus près les lattes de parquet, près du bureau. Elles ne semblent pas solides. Utilisez la pioche neuve sur les lattes de parquet pour les briser (avec le stylet, frappez le parquet). Le trou mis à jour, conduit au fond de la mine, mais vous n'y avez pas accès. Regardez de près la tête de rhinocéros pour grimper dans les combles et vous cacher. Le contremaître constate votre évasion. C'est le moment de descendre dans les galeries par l'ascenseur. Contournez le puits de la mine jusqu'à l'ascenseur. Actionnez la commande pour descendre au plus profond de la mine.

Au bas de la gaine d'ascenseur, entrez dans la maison du responsable de maintenance. Discutez avec lui pour en connaître davantage, sur la vie de la mine. Quittez-le et enfoncez-vous dans la galerie. Ramassez au sol une corde. Tout au fond de cette galerie il y a un éléphant enchaîné ! Retournez voir Bill pour savoir ce que fait cet éléphant dans la mine. A la fin de la conversation, Bill quitte ses quartiers pour nourrir la pauvre bête. Vous en profitez pour retirer les habits de mineur. Regardez dans le tiroir du bureau et récupérez une cale et une clé à molette. Allez délivrer l'éléphant en démontant l'écrou, avec votre clé à molette. L'éléphant ira se placer devant l'ascenseur. Retournez à votre ascenseur et regardez le plafond attentivement. Une trappe vous permet d'accéder à la toiture. Sur le rail de guidage, vous devez placer la cale. Enfoncez-la avec la clé à molette (avec le stylet, frappez sur la cale). Sortez de l'ascenseur et actionnez la commande pour le faire monter jusqu'à la cale. Approchez-vous de la cage d'ascenseur et crochetez votre corde sur la plaque de métal déposée sous la cage. L'éléphant va automatiquement la tirer. Descendez au niveau du mécanisme et tournez l'interrupteur de contact. Abaissez le levier pour accéder à une zone secrète de la mine. Avancez et rencontrez l'ingénieur Dada. Elle est complètement folle et vous jette en pâture au monstre des cavernes.

Vous allez pouvoir conjuguer les efforts de Malkia et du Léopard. La grotte est équipée d'un ascenseur suspendu par une corde sur des poulies. Ramassez une lampe cassée qui traîne par terre. Utilisez le fond de pétrole de cette lampe, sur la sangle qui abaisse la grosse poulie de l'ascenseur (avec le stylet, enduisez toute la sangle d'huile). Mettez-y le feu, avec votre briquet. La cage d'ascenseur tombe à terre. Entrez-y et montez au premier niveau. Au bout de la passerelle, ramassez un câble à explosif. De l'autre côté, récupérez quelques émeraudes. Utilisez l'ascenseur pour monter au second niveau. Une chauve-souris est endormie au plafond de la caverne. Jetez quelques pierres d'émeraude pour la déloger jusqu'à ce que le Léopard saute sur sa proie. Ramassez un marteau piqueur pour effectuer un trou dans la paroi d'émeraudes. Redescendez au bas de la caverne et ramassez un bâton de dynamite, provenant de la caisse brisée. Montez au second niveau et déposez la dynamite dans le trou déjà effectué. Raccordez le câble à explosif sur le bout de mèche de la dynamite. Descendez et récupérez la fin de câble qui tombe le long de la cage d'ascenseur. Allez fixer ce bout de câble à la base du détonateur (avec le stylet, dévissez les deux boutons et placez les bouts de câble. Revissez les deux boutons). Actionnez le levier du détonateur pour faire exploser la dynamite. La percussion provoque un trou dans la paroi et l'eau de la nappe commence à s'infiltrer dans les galeries inférieures.
Il faut évacuer la mine ! Allez prévenir le responsable de maintenance. Il refuse de quitter son poste, mais déclenche la procédure d'évacuation de l'éléphant vers la surface. Rejoignez l'éléphant accompagné du Léopard, dans le puits d'extraction.

De retour en surface, vous contemplez l'hécatombe ! Beaucoup d'hommes sont morts. Les soldats de Rodon ont éliminé toutes vies à Zamarat, croyant que Malkia était perdue au fond de la mine. Un survivant vous explique la scène.

Quittez Zamarat.

Chapitre 4 : Le Coffre Noir

Le voyage à dos d'éléphant vous conduit au bord du fleuve Maur où se situent les combats entre les rebelles et la garde du roi Rodon. Vous êtes conduite immédiatement chez le colonel Siri. Vous apprendrez l'origine du déclenchement de la révolution. Le colonel Siri vous demande de l'aider en pénétrant dans le Coffre Noir pour arrêter cette guerre. Vous récupérez un talkie-walkie. Commencez par explorer les lieux. Déplacez-vous sur le côté de la tente de Siri et ramassez des épines. Allez admirer l'ombre du Coffre Noir au bord du fleuve. Ramassez des roseaux qui trempent dans l'eau. Continuez votre chemin jusqu'à la cage à prisonniers. Parlez au sorcier vaudou Wamganga. La tribu buluu a été trahie par Rodon et défaite par les rebelles. Allez au plus proche du Coffre Noir en passant le long de la rive, derrière l'arbre. Il y a un serpent qui sommeille sur la chaîne d'ancre. Retournez parler à Wamganga pour obtenir son aide. Donnez-lui ce qu'il demande : une sarbacane et des épines. Il va alors endormir le gardien. Récupérez le couteau du gardien qui est tombé par terre. Utilisez-le sur la corde de la cage, le long du tronc d'arbre, pour libérer le sorcier (coupez la corde avec le stylet). Rejoignez le sorcier sur la berge alors qu'il chasse le serpent. Grimpez sur le bateau par la chaîne.

Récupérez dans un petit coffret un fumigène de détresse. Passez de l'autre bord et grimpez à l'échelle. Aucun accès ne permet de pénétrer dans le ventre du Coffre Noir. Redescendez sur le pont principal et passez le long de la rambarde, près du canon tribord. Des singes occupent le canon et font feu de toute part. Dégoupillez votre grenade fumigène dans le corps du canon. Une fois libérée, entrez et prenez le contrôle du canon. Levez le levier de droite pour alimenter la manoeuvre du canon. Orientez le tube du canon vers la bouche de ventilation du Coffre Noir (tout à gauche). Visez la base de la bouche dans le roof. Alimentez le fût en levant le joystick en haut à gauche. Faites feu en levant le joystick en dessous. La bouche de ventilation est détruite. Retournez sur le roof supérieur et descendez par l'orifice de la bouche de ventilation éventrée. Passez la porte ouverte. Ramassez un bidon d'essence. Traversez la coursive jusque dans une grande salle où se trouve un tas de charbon. La pièce suivante est la salle des machines. Il y a une énorme chaudière en forme de tête de Léopard. Le fond de cale est noyé par les eaux d'infiltration. Il faut vider la cale pour y avoir accès. Retournez dans la réserve à charbon, et placez-vous devant le pupitre de commande du système d'alimentation de la chaudière.

Tournez l'interrupteur en haut à gauche, (faites des cercles avec le stylet). Actionnez le joystick sur la droite pour amener le wagonnet près du tas de charbon. Actionnez le joystick vers le bas pour amener l'extracteur au-dessus du tas de charbon. Appuyez sur le bouton rouge de gauche, pour prélever une quantité de charbon du tas. Actionnez le joystick vers le haut pour amener l'extracteur au-dessus du wagonnet. Appuyez sur le bouton rouge de droite pour déposer le charbon dans le wagonnet. Actionnez le joystick sur la gauche pour amener le wagonnet face à la bouche à feu. Appuyez sur le bouton rouge du centre pour déverser le charbon dans la bouche à feu. Dirigez-vous face à la chaudière. Un lance-flammes sortira du sol, en position de tir. Versez de l'essence par l'orifice prévu à cet effet. Avec votre briquet, allumez l'extrémité du pistolet. Appuyez sur le bouton de droite (en haut de l'écran) pour allonger le bras enflammé. Appuyez sur le bouton de gauche (en haut de l'écran) pour projeter de l'essence vers la bouche à feu. La vapeur alimente tout le navire. Allez devant le pupitre de commande des pompes qui se trouve de l'autre côté de la salle des machines. Appuyez sur le bouton orange pour lancer les pompes, puis basculez le joystick pour évacuer l'eau des cales. Descendez en fond de cale par l'échelle qui se trouve à quelques mètres. Traversez la cale et entrez dans le compartiment de l'ascenseur. Parlez à Wamganga qui se trouve à côté. Il vous demande de récupérer une petite statuette dans la salle des coffres.

Prenez la passerelle de gauche qui mène aux archives. Une statue géante du roi Rodon, trône au centre de cette salle. Allez parler au banquier de sa majesté Rodon IV. A droite de l'entrée, il y a un téléphone. Regardez avec attention la feuille sur laquelle est inscrit le numéro du téléphone. Vous arrangez un petit stratagème pour éloigner le banquier de la salle des archives. Maintenant que le chemin est libre, observez la statue de Rodon et avec votre couteau, dessertissez le médaillon de Rodon (avec le stylet, tracez un cercle rouge autour du médaillon).
Utilisez ce médaillon sur la serrure de la porte de la salle des coffres (avec le stylet, positionnez correctement le médaillon dans son emplacement, pour que la face de panthère soit bien verticale). Une fois à l'intérieur, regardez ce qu'il y a sur l'autel. Récupérez 4 poupées vaudou et des pièces en argent. Quittez la salle des trésors et prenez l'ascenseur vers le niveau inférieur.

Allez sur la gauche et entrez dans votre ancienne chambre d'enfant. Ouvrez le coffre au pied du lit et prenez la poupée

vaudou à votre effigie. Quittez ces lieux et passez dans la coursive de l'autre côté de l'ascenseur. Franchissez le sas et entrez dans la salle du rituel où se trouve votre Léopard, allongé. Parlez à Wamganga. Vous récupérez une craie. Utilisez la craie au centre de rituel. Commencez par tracer à la craie un soleil à l'extérieur du cercle au-dessus du Léopard. Puis tracez une lune au-dessous du Léopard. Enfin tracez le cercle de la terre autour du Léopard. Maintenant, Wamganga vous demande de placer les poupées vaudou aux bons endroits autour du cercle. Déposez la poupée représentant un prêtre sur le dessin de la lune. Puis, déposez la poupée représentant un arbre entre le cercle et la porte (soit en haut de l'écran). Déposez la poupée représentant un guérisseur de l'autre côté du cercle (soit en bas de l'écran). Enfin, déposez la poupée de Malkia sur le dessin du soleil. Pour terminer le rituel, il faut placer les pièces d'argent sur le Léopard. Wamganga sortira de la pièce pour chasser le serpent qui bloque la coursive suivante.

Traversez la longue coursive qui longe le flanc du navire. Entrez dans la salle des cartes. Vous y retrouverez le mercenaire Vandenard dans un triste état d'ébriété. Parlez-lui. Descendez par l'écoutille dans les fonds du navire. Vous découvrez le mécanisme à l'origine des bruits de tam-tam. Actionnez le levier se trouvant sur le pupitre de commande pour faire cesser ce vacarme. La première mission demandée par le colonel Siri est accomplie. Remontez ; Vandenard vous interpelle. Épuisez tous les dialogues. Il vous remet la clé de Rodon. Après votre départ, le mercenaire se suicide d'une seule balle. Vous récupérez le revolver.

Allez dans les appartements royaux pour rencontrer Rodon. Il faut avoir la clé pour ouvrir la porte métallique. Vous êtes face à face avec votre géniteur. Vous accomplirez votre devoir !

Last Window : Le Secret de Cape West

© Nintendo / Cing 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

"9-BALL"

Terminer le jeu une fois.

FIN ALTERNATIVE

Terminer le jeu sans ouvrir aucun des fichiers cachetés que vous avez pu trouver à la fin de chaque chapitre du roman.

PINKIE RABBIT LAND

Acheter une boisson au distributeur du chapitre 6 et échanger la capsule avec Mme Patrice ou avec Sidney.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I: 18 décembre 1980

Dès que vous aurez le contrôle de votre personnage, entrez dans l'immeuble et dirigez-vous vers les escaliers. L'homme debout au milieu du Rez-de-chaussée vous adresse la parole. Il s'agit de Tony Wolf, votre voisin qui habite l'appartement 201. Dans votre conversation, choisissez les questions poliment posées. Ensuite Betty Meyer se joindra à vous, continuez la discussion jusqu'à leur départ. Dirigez-vous de nouveau aux escaliers, c'est à ce moment que Margaret Patrice vous appelle, c'est la propriétaire de la résidence Cape West. En lui parlant, essayez d'être poli et appuyez sur " réagir " dès que ça apparait à l'écran.

Lorsque vous terminez la discussion, votre carnet commence à briller. Appuyez dessus et notez les 400$ du loyer. Allez maintenant aux boites grises à gauche de la sortie de la résidence et examinez-les, changez l'angle de vue et choisissez la boite à lettres en bas à gauche, c'est la votre. Maintenant ouvrez votre carnet et lisez la dernière page, vous trouvez le code (à savoir le 7 gauche 7 gauche 1 droite). Appliquez-le en suivant la bonne rotation notée sur les numéros. Ramassez le papier en haut puis celui du milieu. Montez enfin au deuxième étage.

Avancez un peu, vous rencontrez Dylan Fitcher. Prenez le couloir de droite, continuez jusqu'à atteindre votre appartement, le 202. Ouvrez votre valise, choisissez la clé du 202 puis appuyez sur " Utiliser ". Enfin cliquez sur la poignée de la porte.

Ramassez l'enveloppe qui tombe par terre en ouvrant votre appartement. Avancez un peu et examinez la table, en face. Ensuite soit vous sélectionnez le téléphone qui brille en bas de l'écran, soit vous allez le chercher à gauche du lit. Appuyez sur l'indicateur blanc pour écouter les messages du répondeur. Retournez à la petite table et réexaminez la

lettre anonyme.

A la fin de ce chapitre vous devez répondre à quelques questions dont voici les réponses :
1.Tony.
2.Pour des raisons dont elle ne peut pas parler.
3.Un message d'un inconnu.

Chapitre II: 19 décembre 1980

Appuyez sur votre réveil lorsque l'image devient claire. Après avoir parlé à votre mère Jeanie Hyde, dirigez-vous vers la porte de votre appartement. Vous aurez un autre coup de téléphone de la part de Rachel. Examinez maintenant la table basse de votre salon, changez l'angle de vue et sélectionnez la télévision. Appuyez sur le bouton rouge " Power " puis changez de chaine grâce à la commande qui est à gauche. Regardez les News ensuite sortez de votre appartement.

Discutez avec Tony qui vous demande de l'aide, soyez gentil avec lui sinon la partie sera un échec. Vous allez vous retrouver ensuite dans le couloir, allez donc parler à Marie qui accuse Tony d'avoir volé sa bague. Essayez de la convaincre de refouiller sa chambre. Rejoignez-la ensuite à l'appartement 206.

Au fond à droite, se trouve une coiffeuse avec un grand miroir collé à une commode, changez l'angle de vue de façon à pouvoir apercevoir un objet brillant entre les deux meuble, en bas. Cliquez dessus puis revenez à la commode à tiroirs près de la porte d'entrée (à gauche) et ramassez le mètre ruban qui se trouve dedans. Ainsi, vous pourrez rattraper la bague en utilisant ce dernier. Le principe est assez simple, il suffit de tirer le ruban avec la bonne mesure (ni trop long, ni trop court) et le poser sur la bague et enfin appuyer sur le petit levier.

Donnez la bague à Marie qui présentera ses excuses et vous demande d'en parler à Tony. Ce dernier vous attend toujours au couloir. Maintenant allez droit vers votre appartement et utilisez le téléphone pour contacter Rachel.

Montez au troisième étage et parlez à Dylan qui se trouve au fond du couloir à droite. Demandez-lui comment il a su que vous étiez flic. Maintenant que vous Frank vous a appris qu'il y a eu un accident, rejoignez Dylan au quatrième étage pour vous informer davantage. A votre droite, vous trouvez la porte du couloir, en essayant de l'ouvrir, l'alarme se déclenche. Allez au panneau de contrôle sur le mur d'en face et tirez simultanément les deux interrupteurs. Surtout ne contrariez pas Dylan à propos de son mensonge.

Ouvrez la télé et changez de chaîne pour voir les news sur Hugh Speck. Ensuite, descendez au Rez-de-chaussée et parlez à Charles. Appuyez sur " réagir " et demandez-lui ce qu'il a pensé en entendant l'alarme. Au fond du couloir, à droite, vous trouvez le Lucky's café. Discutez avec Frank Raver, Claire Reagan, Sidney Reagan et enfin avec l'homme aux lunettes noires assis à la dernière table ; Rex Foester. Après avoir parlé à ce dernier, Sidney vous éclaircira. Enfin, jetez un coup d'oeil sur le journal posé sur la table à votre gauche.

Les réponses aux questions de la fin de ce chapitre sont :
1.Jeanie
2.Elles ont eu un coup de fil d'un certain Rex
3.Marie
4.Dylan
5.Ce qu'il s'est passé il y a 13 ans

Chapitre III: 20 décembre 1980

Après avoir parlé à Rachel et à Ed au téléphone, ouvrez la porte de votre appartement à Patrice. Cette dernière vous demandera les 400$ (appuyer sur réagir pour vous en rappeler). Ouvrez votre valise qui se trouve sur la table et ramassez votre porte-feuilles. Ouvrez la porte de nouveau à Tony, il vous demandera un peu d'argent, surtout n'appuyez pas sur " réagir ", tapez plutôt sur la flèche en bas pour continuer la discussion. Répondez au téléphone puis revenez pour vous débarrasser de Tony.

Vous trouvez en face de la fenêtre de votre chambre une bouteille de Whisky vide posée sur un petit meuble. L'astuce

est simple, il faut surélever la bouteille, la renverser puis la secouer et ainsi vous aurez cinq pièces de monnaies, mais il vous faut des billets. Ouvrez le tiroir du petit meuble sur lequel se trouve la bouteille, ramassez le tournevis et utilisez-le pour casser la fiole.

Vous remarquerez qu'il est insuffisant, sortez donc de votre appartement et dirigez vous vers l'appartement de Dylan n°304, au troisième étage. Demandez-lui de vous prêter son marteau pour casser la bouteille, profitez de sa sortie pour exploiter sa chambre. Lorsque vous avancez au fond, vous trouvez accroché au mur un tableau de puzzle. Lorsque vous le touchez, il tombera et un mini jeu se déclenche. Il s'agit de mettre en place les pièces manquantes du puzzle, utilisez les deux flèches en haut pour faire pivoter la pièce. En résolvant le puzzle, Dylan sera de retour avec le marteau.

Retournez directement à votre appartement et utilisez le marteau pour casser enfin la bouteille et récupérer les billets qui s'y trouvent. Descendez au rez-de-chaussée et frappez à la porte de l'appartement de Mme Patrice. Entrez dans le salon et payez votre loyer en cliquant sur " donner " après avoir sélectionné les 405$ dans votre inventaire. Discutez un peu avec la propriétaire puis allez au Lucky's Café. Sidney vous donnera une grille de mots croisés à résoudre, elle contient des carreaux colorés.

Ouvrez votre inventaire puis appuyez sur " utiliser " en sélectionnant la grille, puis écrivez :
ICED dans les cases bleues (l'affiche près du sapin)
JUKEBOX dans les cases mauves (le JUKEBOX)
Lucky dans les cases vertes (l'enseigne en néon près du JUKEBOX)
Café dans les cases orange
BEEF dans les cases rouges (l'affiche collée à gauche de la dernière table du café)

La réponse à cette énigme sera donc JUICE, présentez alors la grille à Sidney qui vous donnera à son tour un coupon de participation pour le concours du Lucky's Café.

Sortez et avancez dans le couloir pour apercevoir Marie, demandez lui si elle a un problème d'argent. Au cours de votre discussion, Rex entre dans l'immeuble. Allez lui parler puis montez au deuxième étage et ramassez la lettre posée par terre près du banc, dans le hall. Frappez à la porte de l'appartement 206 et donnez cette lettre à Marie. Revenez maintenant à l'entrée du Lucky's Café et parlez à Foster au sujet du mouchard collé à l'appartement de Marie.

Une fois dans votre chambre, ouvrez la porte à Dylan puis rendez-lui son marteau. Ensuite ouvrez la radio posée sur l'enceinte, à gauche de la fenêtre. Changez la chaîne en tournant la commande en haut jusqu'à ce que vous entendiez une interférence. Répondez au téléphone puis parlez à Sidney au Lucky's Café. Dirigez-vous vers la table, près du sapin, et observez le tronc de l'arbre en changeant l'angle de vue, vous trouverez un autre mouchard. Revenez à l'entrée du café et parlez à Rex puis appuyez sur " réagir " et montrez-lui le mouchard.

Les réponses aux questions de la fin de ce chapitre sont :
1.Un marteau
2.Foster
3.Le mouchard
4.Un enquêteur d'assurances
5.Qu'elle était soupçonnée d'avoir escroqué l'assurance

Chapitre IV: 21 décembre 1980

Après avoir parlé à Betty, avancez vers les escaliers pour discuter avec Mme Patrice puis avec Dylan. Surtout ne réagissez pas au sujet de Marie, continuez à discuter en appuyant sur la flèche du bas ainsi Dylan acceptera de vous aider à accéder au quatrième étage. Rentrez maintenant à votre appartement et utilisez le téléphone pour appeler Rachel, mais d'abord écoutez le message du répondeur. Dirigez-vous à l'appartement 206 et parlez à Marie. Réagissez quand elle commence à pleurer et demandez-lui de vous regarder droit dans les yeux pour dire toute la vérité. Réagissez encore une fois et demandez " est-ce que Rex vous a menti ".

Lorsque vous sortez de l'appartement vous aurez une enveloppe. Revenez alors à votre chambre et ouvrez la penderie

au fond, cliquez sur la tirelire (le lapin rose) pour vous apercevoir qu'il vous faut un outil pour faire sortir le fric. Vous trouverez sous la table sur laquelle est posée votre valise un carton du Red Crown. Ramassez la petite règle qui est dedans et utilisez-la pour lancer le mini-jeu. Secouez la tirelire en déplaçant la règle de haut en bas jusqu'à ce qu'une pièce se pose dessus, tirez l'outil doucement pour la faire sortir. Refaite la même manoeuvre avec les autres pièces pour en terminer avec ce jeu. Ouvrez maintenant votre inventaire et combinez la pièce d'un cent avec l'enveloppe vide. Posez le tout dans la boite à lettre n°404 au Hall du rez-de-chaussée, il suffit de tirer le papier adhésif de la fente.

Montez au quatrième étage et discutez avec Dylan. Ensuite, désactivez les deux interrupteurs de l'alarme accrochés au mur qui est en face de la porte (il suffit de cliquer dessus). Passez maintenant au boîtier rouge, à droite de la porte, et ramassez la cale puis cliquez sur l'autre boite accrochée au dessus pour lancer le mini-jeu.

Tirez à droite la vitre, tout en la laissant suspendue, baissez le petit levier à gauche (il est conseillé d'utiliser deux doigts). Maintenant vous pouvez accéder au couloir du quatrième étage. Après la petite scène, tournez-vous et cliquez sur la porte. Ouvrez votre inventaire, sélectionnez la cale et placez-la dans le vide entre la porte et le mur. Dirigez-vous directement à la chambre n°404 (toutes les autres sont fermées à clé), vous trouverez des papiers éparpillés sur la table d'en face. Cliquez sur la plus petite puis soufflez dans le microphone pour vous débarrasser de la poussière.

Descendez au deuxième étage et parlez à vos voisins. Réagissez lorsque Tony crie et essayez de calmer le jeu. Entrez à la Buanderie qui se trouve au sous-sol de l'immeuble, vous trouverez sous la table qui est en face le magnétophone que Frank a perdu. Remontez au troisième étage, sonnez à la porte de l'appartement 302 puis retournez à votre chambre et appelez Rachel. Dirigez-vous maintenant vers l'appartement 201 et surprenez Frank. Réagissez et dites-lui que ce qu'il cherche n'est pas dans cet appartement et que vous avez trouvé le magnétophone dans Buanderie. Lorsqu'il sort de la pièce, explorez les objets qui sont par terre et cliquez sur les bouts de papier.

Parlez ensuite à Tony et retrouvez Dylan devant les escaliers du troisième étage. Descendez au rez-de-chaussée et frappez à la porte de l'appartement de Mme Patrice. Après la petite scène cinématique, remontez au quatrième étage et entrez dans la chambre 404, parlez à Frank puis remarquez le tiroir ouvert de la table qui est en face. Sortez de la pièce après avoir parlé à Tony (réagissez à tout ce qu'il dit) et allez à l'appartement 302. Demandez à Frank ce qu'il faisait tout à l'heure en haut ! Retrouvez Tony au quatrième, dans la même chambre, demandez-lui ce qu'il compte faire et surtout soyez gentil avec lui. Il vous donnera la cassette de Frank, rentrez alors à votre appartement et utilisez votre répondeur pour écouter ce qui est enregistré sur la cassette. Suivez les touches indiquées à l'écran, choisissez la face B (il n'y a que de la musique sur la face A), rembobinez la cassette puis appuyez sur " Play " et " Avancez " simultanément.

Voici les réponses de la fin de ce chapitre :
1.Dylan
2.Peter Rivet
3.Un nom de code qu'utilisaient les employés de l'hôtel
4.Sur le meurtre de Kathy McGrath
5.Des traces de Condor

Chapitre V: 22 décembre 1980

Ce chapitre commence par une nouvelle mission, ouvrez le carton d'Ed Crown qui est sous la table et explorez tous les produits. Répondez au téléphone puis sortez de votre chambre et sonnez à l'appartement de Tony, le 201. Demandez-lui s'il a besoin de quelque chose (réagissez à tous les coups), ensuite montrez lui la cire. Passez au troisième étage et frappez à la porte du 305, parlez à Charles et suivez cet enchainement : " Désolé de vous avoir dérangé ", choisissez " réagir " puis " qu'est-ce qui vous arrive ? ", réagissez et choisissez " C'est vrai que c'est ennuyeux ". Enfin, réagissez et choisissez " Je crois que j'ai ce qu'il vous faut ". Il ne vous reste qu'à lui montrer la colle forte. Revenez maintenant à votre chambre et appelez Ed. Sortez de votre chambre et allez au Lucky's Café.

Après la scène cinématique, faites la connaissance de Will puis montez directement au quatrième étage. Ouvrez la porte du couloir puis entrez à l'appartement n°405. Parlez à Dylan et réagissez quand vous le pouviez. Lorsque Fitchar quitte la pièce ramassez la poignée de la porte qui est par terre, à droite de l'entrée. En essayant de sortir, utilisez ce dernier sur la porte pour lancer le mini-jeu ; tournez la poignée de façon à ce qu'elle comble le vide affiché dans le deuxième écran puis placez-la au milieu et empilez les deux écrans en les fermant. Rouvrez-les pour trouver le poigner

en place, ainsi vous pouvez sortir de la pièce. Faites un petit tour dans les autres chambres, elles sont toutes déverrouillées sauf la 406.

Retournez à votre chambre après avoir parlé à Tony au couloir, ramassez le mot accroché à votre porte et utilisez le téléphone pour appeler Rachel. Mais d'abord écoutez le message enregistré sur votre répondeur. Ouvrez maintenant la porte à Frank, dites-lui que vous avez trouvé la cassette dans la Buanderie ensuite ouvrez votre inventaire et examinez la photo que Frank vous a donné. Vous trouvez Marie au milieu et un peu plus en haut à gauche vous trouverez Rex Foster. Sortez de l'appartement et parlez à Betty puis descendez au Lucky's Café. Parlez à Claire puis examinez le dessous de la troisième table (comptez à partir du sapin), rediscutez avec Claire puis Montez au troisième et parlez à Charles qui occupe la chambre n°305. Ne le soupçonnez pas, dites que vous voulez juste parler de la lettre collée en bas de la table B. Passez maintenant à l'appartement n°304, celui de Dylan, mais avant discutez avec Will puis Dylan puis sonnez à nouveau à l'appartement.

Après l'intervention de Frank, vous vous retrouvez à l'intérieur, avancez et parlez à Dylan, surtout ne réagissez pas et soyez gentil.

Voici les réponses de la fin de ce chapitre :
1.Que je vende quelque chose à deux de mes voisins
2.Nile
3.Rex Foster
4.Une coupure d'un vieux journal
5.Mme Patrice

Chapitre VI: 23 décembre 1980

Fermez la télévision puis appuyez sur retour, ensuite descendez au rez-de-chaussée. Avancez vers le Lucky's Café et parlez à Mme Patrice qui vient juste de descendre de l'ascenseur, surtout ne parlez des menaces. Avant d'entrer au café, examinez l'affiche collée sur le distributeur automatique puis utilisez les 25 cents qui sont dans votre inventaire pour prendre une boisson, choisissez le Cool Pop, c'est la bouteille gagnante !

Avancez encore une fois vers le café pour que votre pager sonne, remontez alors à votre chambre et parlez à Tony avant d'entrer puis utilisez le téléphone pour appeler Rachel. Ouvrez maintenant la radio posée sur le vieux baffle pour écouter la chanson de Tony, ensuite descendez au Lucky's Café. Discutez avec Charles puis Claire ensuite examinez la feuille épinglée au mur, au fond du café. Allez annoncer votre victoire à Sidney qui est derrière le comptoir. Sélectionnez le coupon de participation dans votre inventaire et cliquez sur " donner " ainsi vous obtiendrez un chèque de 1000$. Claire vous demandera de la rejoindre dans la cuisine, discutez alors avec Sidney et dites qu' " Il faut que vous alliez acheter des ingrédients ".

Dirigez-vous maintenant à la salle de billard pendant que le propriétaire du café se rappelle de ce qu'il doit faire. Rediscutez avec lui pour qu'il s'en aille, profitez pour voir Claire à la cuisine. Lorsque vous lui parlez un mini-jeu se déclenche, ne perdez pas votre temps à essayer d'ouvrir la boite, tapez sur " retour " puis allez chercher un élastique dans le bocal en verre posé sur l'étagère, au fond de la cuisine à gauche. Combinez maintenant l'élastique avec le pot de beurre d'érable, le tout se trouve dans votre inventaire. Il suffit de tourner le bouchon pour l'ouvrir. Sortez de la cuisine et parlez à Sidney, il vous donnera le jeu de Pinkie Rabbit Land en contre partie du bouchon gagnant. Montez au deuxième étage et parlez à Marie, réagissez et demandez si elle va bien, visitez ensuite Betty au 203.

Rentrez chez vous et appelez Rachel et en sortant Betty sonne à votre porte. Elle vous donne la bague de Marie pour voir si elle vaut son prix. Montez alors au troisième et sonnez à la porte du 304, demandez la loupe à Dylan en prétendant que c'est pour examiner un minéral. Entrez et admirez tous les minéraux sur les deux bureaux puis examinez le cahier sur la table en face et cliquez sur la loupe. Lorsque Dylan répond au téléphone, ouvrez votre inventaire et utilisez la bague en cliquant encore une fois sur la loupe pour lancer le mini-jeu. Rapprochez votre main jusqu'à ce l'image sur l'écran d'affichage devient nette ensuite faites bouger le diamant à droite. Direction, le quatrième étage chambre 406, vous trouvez derrière le cadre accroché au mur de la salle de bain le graphique que vous cherchiez.

Cliquez dessus puis recliquez sur le cadre. Soulevez-le vers le haut pour le décrocher et pour mieux voir l'image. Ramassez l'album rouge sur la table à gauche, ensuite ouvrez votre inventaire et examinez-le. Sortez de la pièce et visitez Betty au 203. En quittant sa chambre allez demander à Charles la clé de la 205, vous le trouvez dans le couloir du deuxième étage. Ouvrez votre inventaire et utilisez cette clé sur la poignée de la porte de l'appartement 205. Examinez le placard au coin gauche de la chambre, cliquez sur la machine à écrire posée à l'intérieur. Elle sera transportée automatiquement sur la commode, examinez ses tiroirs et ramassez les feuilles qui sont dedans.

Cliquez ensuite sur la machine à écrire et utilisez les feuilles blanches se trouvant dans votre inventaire pour lancer le mini-jeu. Tapez d'abord le bouton rouge " CAP " puis commencez à écrire ce que vous voulez, mais n'oubliez pas d'utiliser la lettre " t ". Retournez directement à la 203 et parlez à Betty. Réagissez la première fois et dite " c'est parce que cet homme te l'a demandé " mais ne le faite pas au deuxième coup. Choisissez pour la suite les autres choix pour les questions.

Voici les réponses de la fin de ce chapitre :
1.Quel était l'emblème de l'hôtel Cape West.
2.Que Hugh Speck l'avait dénoncé
3.Une bague
4.Un condor
5.La lettre " t " est un peu plus haute que les autres

Chapitre VII: 24 décembre 1980

Avancez vers la porte de votre appartement, ouvrez-la pour Mila. Après avoir parlé à votre mère au téléphone, rediscutez avec la jeune fille et vous aurez une bouteille de vin et un croquis de vous. Vous serez amené à en faire un pour Mila, essayez de reproduire son portrait (faite ce que vous pouvez, le résultat sera le même) puis tapez " retour ". Sortez de votre chambre et parlez à Charles, ouvrez votre inventaire et donnez-lui le double de l'appartement 205. Prenez ensuite l'ascenseur et montez au toit en appuyant sur le bouton " R ".

Rejoignez Mila à votre gauche observez le phare puis discutez avec elle. Suivez-la de l'autre côté du toit, discutez puis redescendez au rez-de-chaussée au appuyant sur le 1. Lorsque vous êtes bloqués, appuyez sur le boutant d'alarme sur le panneau de commande pour lancez le mini-jeu. Il suffit de frapper la porte de l'ascenseur à plusieurs reprises.

Avancez un peu dans le Hall et parlez à Tony. Acceptez sa demande puis allez frapper à la porte de Mme Patrice. Ouvrez votre inventaire et donnez-lui le colis, elle vous demandera de l'ouvrir, répondez par " très bien ". Retournez maintenant chez vous et appelez Rachel puis ouvrez la porte pour le coursier. Vous recevez un colis de la part de Jeanie, examinez le contenu. Rouvrez votre porte et parlez à Tony puis descendez au Lucky's Café.

Parlez à Claire puis à Sidney et réagissez lorsqu'il commence à rire ; demandez ce qu'il y a de drôle. Examinez maintenant le Juke Box et choisissez une chanson (plutôt joyeuse comme Dancing cat ou bien Believe, celle de Tony). Tapez sur " retour " puis dirigez-vous vers la sortie. Parlez à Tony et surtout ne lui donne pas les 1000$. Passez ensuite à la salle de billard, jouez contre Tony et essayez de faire tomber un maximum de boules (à part la blanche bien sur) puis contre Claire et enfin contre Sidney (il est le plus dur à vaincre). Le principe est simple, il faut juste tirer la queue et la repousser sur la boule blanche et dans la bonne direction. La victoire et la défaite mènent à deux scénarios un peu différents dans le détail (sauvegarder avant de commencer à jouer).

Sortez de la salle de billard et parlez à Will ensuite à Tony. Réagissez et dites-lui de foncer avec Betty. Vous serez servi et c'est là que se trouve la différence dans le scénario ; si vous êtes gagnant au billard, votre dîner sera davantage satisfaisant. Allez parlez à Sidney derrière le comptoir, dites que vous êtes un peu gêné à propos des verres de cognac. Prenez le disque qu'il vous présente et rentrez chez vous. Examinez la platine en face de la fenêtre, ouvrez votre inventaire et utilisez le disque de Sidney pour l'écouter. Appuyez sur Power puis glissez l'aiguille pour finir.

Voici les réponses de la fin de ce chapitre :
1.Mila
2.Le phare
3.Une bombe

4.Une carte, une balle et une clé
5.Will

Chapitre VIII: 25 décembre 1980

Avancez vers la sortie puis répondez au téléphone. Ensuite, Tony sonne à votre porte, ouvrez-lui et discutez. Vous aurez ainsi le carnet de Rex, ouvrez votre inventaire et examinez-le. Répondez ensuite au téléphone et descendez au Lucky's Café pour rendre le disque à Sidney. Dirigez-vous maintenant à la salle de billard et parlez à Claire, réagissez et demandez si elle se fait encore des soucis pour son père. Revenez à Sidney et discutez au sujet du prêt de Mme Patrice, en lui demandant de quel procès il parlait, réagissez et dites " même à moi vous ne pouvez pas en parler ? ".

Sortez du Café et allez voir Mme Patrice dans sa chambre, obtenez des infos à propos de son mari (mais surtout pas à propos du procès). Ne dénoncez pas Sidney, dites que vous avez fait vos propres recherches. Ensuite, examinez les photos accrochées au bahut à votre droite et au mur, au-dessus. Mme Patrice est celle qui est debout à droite sur la photo des deux jeunes filles. En sortant, dites à Dylan que vous avez parlé avec Mme Patrice à propos du déménagement ensuite retournez chez vous et appelez Rachel. Ouvrez votre inventaire et sélectionnez le vieil album que vous aviez trouvé au quatrième étage, observez la première photo de la deuxième page et tapez dessus. En sortant de votre appartement, vous trouvez Charles devant la chambre 205, investiguez sur ce qu'il faisait sur place. Surtout, ne réagissez pas à ce qu'il dit. Montez tous les deux au troisième, à l'appartement 305. Discutez puis rentrez chez vous et ramassez le papier cadeau qui enveloppe la bouteille de vin de Rachel. Vous le trouverez sur l'évier à droite du four.

Revenez chez Charles et utilisez le film plastique rouge sur la lampe qui est au dessus des toilettes, dans la salle de bain. Tapez sur les papiers photos posés sur la table de travail pour lancer le mini-jeu. Il suffit de plonger la photo dans le liquide puis l'agiter avant de la sortir par le haut. Vous recevrez d'autres photos de la part de Charles, celle de Tony et de Will. Ouvrez votre inventaire et sélectionnez la photo de Will puis tapez " comparer " et sélectionnez le film 8 millimètres avant de valider. Ce mini-jeu consiste à faire passer les photos de la pellicule jusqu'à l'apparition d'une main portant une montre, tapez dessus pour finir.

Sonnez à la chambre 306 puis parlez à Charles. Lorsque vous vous retrouverez dans l'appartement de Will, examinez le journal sur la table basse. Faites attention au signe de Charles, lorsqu'il tape à la porte ne bougez plus, ouvrez donc grand vos oreilles. Passez maintenant à la penderie (la partie droite qui est ouverte) au fond et tapez sur la veste grise. Vous recevrez une clé magnétique, utilisez-la pour ouvrir la valise noire sur la table basse. Examinez le contenu, puis le miroir attaché au-dessus du lavabo. Ouvrez l'eau chaude et attendez. Quelques secondes après, des chiffres y apparaissent, notez-les dans votre carnet.

Revenez à la penderie (maintenant la partie gauche) et examinez le coffre-fort posé en bas. Saisissez les chiffres affichés sur le miroir à savoir 900786 et tapez OK. Ramassez le passeport et examinez les billets. Après avoir écouté les messages du répondeur, fouillez encore une fois la valise noire et tapez sur l'appareil photo pour lancer le mini-jeu. Cliquez sur l'indicateur blanc puis entrez cette date ; 28 Novembre 42 (c'est indiqué sur le passeport de Will) puis tapez retour et suivez l'indicateur. Vous obtiendrez une carte postale déchirée.

Parlez à Will et suivez cet enchainement ; tapez sur réagir et dite " Si, je vais le percer ", réagissez encore et répondez " De votre identité ", révélez son vrai nom à savoir " Will McGrath " puis montrez-lui son passeport qui est dans votre inventaire. Dites-lui que vous l'avez trouvé dans le coffre-fort (il va avouer si vous lui reposez cette question). Demandez-lui dans quel genre d'affaires il est trempé et investiguez à propos des billets. Ensuite, affirmez qu'il est le fils de la victime et montrez-lui la carte postale. Réagissez encore et demandez " C'est pour trouver le coupable, non ? ", tapez sur " réagir " et demandez si c'est lui qui vous a envoyé les lettres.

Ensuite, interrogez-le à propos de la personne qui a tué sa mère, affirmez que c'est Mme Patrice qui est la complice et demandez ce qui a perturbé ses plans. Montrez-lui le Set de correspondance et demandez comment compte-t-il se venger. Tapez ensuite sur Michael McGrath et sur les questions qui restent. A la fin de votre discussion Will vous donnera la carte postale et quittera la pièce, suivez-le.

Voici les réponses de la fin de ce chapitre :
1.Journaliste

2.George
3.Mme Patrice
4.Will utilise un faux nom
5.Parce qu'il voulait que Mme Patrice se repente

Chapitre IX: 26 décembre 1980

Utilisez le téléphone pour appeler Rachel mais d'abord ouvrez la porte de votre chambre et parlez à Dylan. Réagissez et demandez s'il est entré à l'appartement 306 sans permission. Après-avoir parlé à Mme patrice, rentrez chez vous et décrochez le téléphone. Ouvrez maintenant la télé et changez de chaîne jusqu'à retrouver les news. Sortez de votre appartement et avancez dans le couloir. Réagissez et demandez à Tony s'il aurait vu quelqu'un. Sonnez ensuite à la porte du 206 et demandez à Marie où elle en est avec l'assurance puis entrez et discutez.

Suivez Marie dans l'ascenseur et remarquez qu'elle est montée sur le toit. Poursuivez-la en utilisant l'ascenseur. Essayez de lui parler à plusieurs reprises puis redescendez au deuxième et visitez sa chambre, la 206. Examinez la penderie au fond et tapez sur les boites à chaussures pour remarquer la veste grise au fond. Ensuite, ramassez le tabouret devant la coiffeuse et utilisez-le pour atteindre la boite, en haut de la penderie. Ramassez le chapeau, les lunettes et l'enveloppe puis retournez parler à Marie sur le toit. Montrez-lui le chapeau et les lunettes puis la lettre en disant qu'elle a reçu des instructions.

Enfin, montrez la bague en demandant pourquoi elle l'a vendue. Lorsqu'elle s'approche du bord, attendez qu'elle vous tourne le dos pour empiler les deux écrans, ainsi vous la sauverez. Tapez sur " réagir " et demandez qui sont les gents qui la menacent puis réagissez aux paroles de Rex et vérifiez s'il s'agit de Jack Green. Affirmez qu'il a été tué par Nile.

Reparlez à Marie puis descendez à votre chambre. Discutez avec Dylan et dites-lui que Foster ne mettra plus les pieds dans la résidence et que Marie n'a pas escroqué l'assurance. Appelez Rachel puis ouvrez la porte pour Raver et dites-lui qu'il a été dénoncé lors d'une enquête interne. Réagissez et demandez ce qu'il sait à propos de ce qu'il s'est passé il y'a 25 ans. Avancez vers la sortie puis répondez au téléphone. Partez aux secours de Marie, sonnez à la porte et rassurez-la en disant que c'était Dylan.

Rejoignez ce dernier à l'appartement 304 et montrez-lui la lettre de menace. Réagissez et affirmez qu'il surveille Marie et encore une fois pour lui confirmer qu'il n'est jamais allé chez elle. Ajoutez qu'il a été chargé par Nile de surveiller les deux femmes, Marie et Mme Patrice. Retournez au deuxième et frappez à la porte de la chambre 206. Allez rendre visite à Mme Patrice à son appartement. En rentrant chez vous, parlez à Raver et concluez que Hugh Speck l'a dénoncé.

Avancez dans le couloir pour reparler à Frank et rejoignez-le au rez-de-chaussée. Entrez dans l'appartement de Mme Patrice puis passez à la pièce de gauche (sa chambre). Examinez le dessous de la table du coin, vous trouverez la moitié d'une lettre de menace. Passez à la penderie, ouvrez-la et examinez le petit coffret enveloppé pour lancer le mini-jeu. Il suffit de fermer les deux écrans pour que la musique s'arrête puis de les rouvrir rapidement et de tirer sur le champ l'aiguille. Il ne vous reste qu'à appuyer sur le bouton R pour faire sortir la clé.

Dépêchez-vous de sortir en vous dirigeant vers le Lucky's Café. Parlez à Frank ensuite à Tony. Rejoignez ce dernier au quatrième étage, discutez puis entrez dans la chambre de Dylan, la 304. Vous trouverez les clés dans le tiroir inférieur de la table, à droite du lit. Remontez au quatrième et parlez à Tony ensuite entrez dans le couloir et utilisez les clés pour ouvrir la 406. Avancez vers le coffre-fort et essayez de l'ouvrir pour finir ce chapitre.

Voici les réponses de la fin de ce chapitre :
1.Dylan
2.Que son frère et son mari faisaient partie de Condor
3.Pour surveiller Mme Patrice et retrouver l'Etoile rouge
4.Michael McGrath
5.Une Clé ornée d'un Condor

Chapitre X: 26 décembre 1980

Dès que vous aurez le contrôle du personnage, avancez dans la lumière vers la table d'en face. Heurtez-la à plusieurs reprises jusqu'à faire tomber le vase. Utilisez les morceaux de vase éparpillés pour vous détacher et dès que vous serez libre, essayez de sortir. Ramassez la chaise parmi les autres se trouvant à gauche de la salle de bain et appliquez-la sur la porte. Jetez-la de toutes vos forces pour enfoncer cette dernière. Quittez la pièce et avancez dans le couloir, réveillez Tony puis retournez à la chambre 406. Utilisez le pied-de-biche pour ouvrir le coffre fort et lorsque Tony prononce " trois " poussez le levier, à gauche. Observez la petite boite ensuite examinez la porte du coffre-fort. Cliquez sur la petite fente à gauche.

Ramassez le journal de Michael puis descendez à votre appartement et appelez Rachel. Surtout ne soupçonnez pas Frank, si vous le faites ça vous conduira à l'échec. Descendez plutôt à l'appartement de Mme Patrice et sonnez à la porte. Après avoir discuté avec elle puis avec Frank, rejoignez ce dernier au troisième étage, à la chambre 302. Discutez avec lui et dites que c'est le fils de Michael McGrath qui vous a parlé du cambrioleur. Réagissez et demandez si c'est Frank qui a demandé au cambrioleur d'entrer dans l'hôtel. Réagissez encore et demandez si Hugh Speck a mis Condor au courant de votre plan.

Ensuite, le vieux policier vous demandera de faire un interrogatoire dont voici l'ordre gagnant :
1.Quel plan avez-vous mis au point il y'a 25 ans ?
2.Pourquoi votre signal n'a pas fonctionné ?
3.Quel est cet accord secret que vous aviez passé avec Gregory ?
4.Qu'est-ce qu'il vous est arrivé ?

Retournez directement à votre chambre et ramassez la clé de la voiture dans le colis posé sur la table basse. Montrez-la ensuite à Frank qui vous donne en contre partie la deuxième moitié de la carte postale. Ouvrez donc votre inventaire et combinez ces deux morceaux de la carte postale, visitez ensuite Mme Patrice dans sa chambre. Réagissez et demandez si c'est Marie qui était à la tête du Condor et si c'est George McGrath qui a tué Kathy. Affirmez que Michael voulait arrêter le trafic et que les réceptions à l'hôtel étaient pour rassembler les acheteurs. Vous obtiendrez donc une photo de l'hôtel lors de son inauguration, une petite clé et le plan du quatrième étage. En quittant la chambre, un mini-jeu se lance, il suffit de marquer la fenêtre sous forme de cercle en haut à votre droite.

Montez dans l'ascenseur, sélectionnez le quatrième qui est verrouillé et utilisez la petite clé donnée sur la serrure. Le bouton tombe et derrière se trouve un petit interrupteur. Monter au troisième puis empruntez les escaliers jusqu'au quatrième. Appelez l'ascenseur puis partez pour la chambre 405 du quatrième étage. Ouvrez-la avec les clés du quatrième puis observez le mur qui est à droite.

En suivant les cercles rouges sur le plan du quatrième étage que Mme Patrice vous a transmis vous trouverez des Condor dans :
1.la chambre 402 dans l'armoire à votre gauche
2.la chambre 405 sur la coiffeuse à votre droite
3.la chambre 404 sur le bureau d'en face
4.la chambre 401 sur le lit d'en face
5.la chambre 403 sur le fauteuil du milieu à gauche
6.le couloir sur la fenêtre du fond

Ouvrez vote inventaire, examinez la carte postale puis tapez sur vote carnet. Les chiffres romains sur les Condors vous indiquent l'ordre que vous devez suivre pour appuyer sur les boutons de l'ascenseur. Leur orientation vous indique le bouton que vous devez activer en vous référant à ce qui est indiqué sur la carte postale (en superposant le condor et l'étoile au milieu). Vous devez donc en premier lieu activer le bouton 4 puis tapez : 3, 1, R, gauche, droite, 2, droite et gauche.

Observez le coin de l'ascenseur et utilisez la clé Condor pour ouvrir la serrure sous le banc. Entrez dans la pièce secrète et ramassez le registre sur le bureau, examinez la même table et récupérez l'enveloppe dans le tiroir. Enfin observez le tableau accroché au mur, celui qui représente un bateau, appuyez sur l'interrupteur qui est en dessous et remarquez le sigle du Condor sur le mur d'en face puis sortez. Avancez vers le Phare et observez le mur de briques à votre gauche, tapez à plusieurs reprises la brique neuve et ramassez l'étoile rouge.

Après la scène cinématique, descendez au rez-de-chaussée pour conclure votre enquête. Félicitations ! Vous êtes venu à bout de Last Window.

Le Dernier Maître de l'Air

© THQ 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Au lancement du jeu, allez dans la section des codes du menu Options et entrez les codes suivants :

Amélioration de focus

Terre, Terre, Eau, Terre

Plus de dégâts

Eau, Terre, Feu, Feu

Santé améliorée

Air, Eau, Feu, Feu

Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

© Disney Interactive / Amaze Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à effectuer pendant la partie.

Toutes les bénédictions
Gauche, Haut, A, B, Droite, Bas, X, Y

Compétences au maximum
A, Gauche, Droite, B, Bas, Haut, X, X

Attributs au maximum
Gauche, B, Haut, Y, Bas, X, Droite, A

Tous les costumes
A, X, Y, B, Haut, Haut, Haut, Bas

De l'argent en plus
Haut, X, Haut, X, Bas, B, Bas, B

Le plein de santé
Gauche, Droite, Haut, Bas, A, A, A, A

Attaques plus fortes
A, Haut, B, Bas, X, X, Y, Y

Le Seigneur des Anneaux : L'Age des Conquêtes

© Electronic Arts / Pandemic Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MÉDAILLES

Vous pouvez débloquer différentes médailles au fil de votre progression en remplissant les conditions suivantes.

Assassin

Tuer 100 Giants.

Ancien

Jouer au jeu pendant 10 heures.

Meneur d'hommes

Mener une bataille pendant 60 minutes ou plus.

Oeil sans paupière

Conquérir la Terre du Milieu en Mode Campagne.

Seigneur de anneaux

Débloquer tout.

Ennemi public n°1

Tuer un total de 1000 ennemis.

Maître de guerre

Utiliser l'attaque la plus puissante 500 fois.

Léa Passion Patinage

© Ubisoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DU NEW GAME +

Relancez une nouvelle partie après avoir terminé le jeu pour conserver les éléments précédemment acquis. Vous aurez droit à deux accessoires supplémentaires (Spike Batch et Spike Sign) et un Sound Test (menu permettant d'écouter les musiques).

Léa Passion Vétérinaire 2

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AUGMENTER LA SANTÉ DES ANIMAUX

Pour augmenter la santé des animaux, il vous suffit de les caresser en permanence et de vous assurer que les jauges de l'écran supérieur sont au maximum. Une fois que la santé de l'animal est à 100% (jauge en vert), vous pouvez le rendre à son propriétaire.

NETTOYER TOUS LES ENCLOS D'UN COUP

Pour nettoyer tous les enclos de tous les animaux, il vous suffit d'aller sur la carte du Menu Principal et d'aller parler à Eric qui est situé en bas à gauche de la carte (avec la table et le parasol). A la fin de la conversation, tous les enclos seront nettoyés.

Leçons de Cuisine - Qu'allons-nous Manger Aujourd'hui ?

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEU GAME & WATCH

Utilisez le chronomètre durant la réalisation d'une recette pour débloquer Chef, un mini-jeu Game & Watch.

CADEAU D'ANNIVERSAIRE

Lancez le jeu le jour de votre anniversaire pour débloquer une nouvelle recette. Il est possible de changer la date de la console pour débloquer toutes les recettes plus rapidement.

Legacy of Ys : Books I & II

© Atlus / Falcom

MODES BONUS

Mode Music (Book I)

Terminer Ys : Book I.

Mode Music (Book II)

Terminer Ys : Book II.

Mode Time Attack (Book I)

Terminer Ys : Book I.

Mode Time Attack (Book II)

Terminer Ys : Book II.

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

CHEAT CODES

+ 1 million de pièces LEGO

A l'écran principal, faites : **X, Y, B, B, Y, X, L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start, Select.**

+ 3 millions de pièces LEGO

A l'écran principal, faites : **Haut, Haut, B, Bas, Bas, X, Gauche, Gauche, Y, L, R, L, R, B, Y, X, Start, Select.**

Tous les épisodes + mode Jeu Libre

A l'écran principal, faites : **Droite, Haut, R, L, X, Y, Droite, Gauche, B, L, R, L, Bas, Bas, Haut, Y, Y, X, X, B, B, Haut, Haut, L, R, Start, Select.**

Tous les extras

A l'écran principal, faites : **Haut, Bas, L, R, L, R, L, Gauche, Droite, X, X, Y, Y, B, B, L, Haut, Bas, L, R, L, R, Haut, Haut, Bas, Start, Select.**

Tous les personnages

A l'écran principal, faites : **X, Haut, B, Bas, Y, Gauche, Start, Droite, R, R, L, R, R, Bas, Bas, Haut, Y, Y, Y, Start, Select.**

MINI-JEU : CHASSE AUX MÉCHANTS

Terminez tous les chapitres dédiés aux méchants avec le statut "Vrai Méchant" pour tous les niveaux du mode Histoire. Lorsque vous aurez terminé tous les chapitres, vous pourrez accéder au mini-jeu via l'ordinateur de la Batcave.

BATCAVE

Ces codes sont à saisir sur l'ordinateur de la Batcave.

`BDJ327`	Bruce Wayne
`CCB199`	Joker (tropique)
`DDP967`	Commissaire Gordon
`HGY748`	Poissonnier
`HJK327`	Imbécile du Clown
`JKR331`	Batgirl
`M1AAWW`	Catwoman (classique)
`MVY759`	Nightwing
`NJL412`	Acolyte de Freeze
`UTF782`	Imbécile du Joker
`XVK541`	Fiancée de Freeze
`YUN924`	Acolyte du Joker
`ZAQ637`	Alfred Pennyworth

Lego Battles

© Warner Interactive / Hellbent Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des codes de triche.

QMSLPOE	Construction rapide
SHWSDGU	Débloquer Ninja Master
UGDRSQP	Débloquer Islander
XRCTVYB	Débloquer Troll King
ZVDNJSU	Débloquer Space Criminal Leader

PERSONNAGES CACHÉS

Queen

Terminer le mode Histoire du Roi.

Santa

Régler la date de la DS sur le 25 Décembre.

Sorcier

Terminer le mode Histoire du Magicien.

Magicien

Terminer l'Acte 1 du Roi.

PERSONNAGES CACHÉS

Le magicien

Terminer l'acte 1 du roi.

La reine

Terminer l'histoire du roi.

La sorcière

Terminer l'histoire du magicien.

Le père-noël

Régler l'horloge interne de la console au 25 décembre.

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à effectuer depuis l'écran titre.

Tous les personnages

X, Haut, B, Bas, Y, Gauche, Start, Droite, R, R, L, R, R, Bas, Bas, Haut, Y, Y, Y, Start, Select

Démarrer avec 1 million de pièces

X, Y, B, B, Y, X, L, L, R, R, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start, Select

Démarrer avec 3 millions de pièces

Haut, Haut, B, Bas, Bas, X, Gauche, Gauche, Y, L, R, L, R, B, Y, X, Start, Select

LEGO Ninjago : Le Jeu Vidéo

© TT Games / Hellbent Games 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE PÈRE NOËL

Paramétrez l'horloge de la console au 25 décembre pour débloquer automatiquement le Père Noël.

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.

`13glw5`	Jimmy Legs
`4djlkr`	Davy Jones
`644thf`	Clubba
`64bnhg`	Cannibale affamé
`bwo656`	Jacoby
`d3dw0d`	Barbe Noire
`dlrr45`	Angelica (déguisée)
`ew8t6t`	Ammand le Corsair
`gdetde`	Maîtresse Ching
`kdlfkd`	Twigg
`ld9454`	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

Lego Rock Band

© Warner Interactive / Backbone Entertainment 2009

INVITÉS DE MARQUE

Blur

Réussir le morceau "Song 2" en mode Tour.

David Bowie

Réussir le morceau "Let's Dance" en mode Tour.

Iggy Pop

Réussir le morceau "The Passenger" en mode Tour.

Queen

Réussir le morceau "We Are The Champions" en mode Tour.

Lego Star Wars : La Saga Complète

© Take 2 Interactive / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à effectuer au menu principal (écran permettant de lancer une nouvelle partie). Un son confirmera leur validité/

3 millions de pièces

Start, Start, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Select.

Menus de debug

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, R, L, Start, Select.

Jeu bonus 1

Haut, Haut, Bas, L, L, R, R.

PERSONNAGES FANTÔMES

Terminez le jeu pour débloquer les fantômes de Yoda, Anakin et Ben Kenobi.

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Amaze Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour activer leurs effets.

4PR28U	10 pièces
867539	Toutes les tenues
ABACAB	Tous les bonus
BIGGUN	Toutes les armes
HGIGHF	500 000 pièces
UDLRAB	Tous les personnages

BAC À SABLE

Obtenez le rang "vrai Jedi" dans tous les niveaux.

Les Chevaliers de Baphomet : The Director's Cut

© Ubisoft / Revolution Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Images bonus

Terminer le jeu pour débloquer cette nouvelle section accessible via le menu principal.

Message du réalisateur

Terminer le jeu pour débloquer un message de Charles Cecil accessible via le menu principal.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Wii des Chevaliers de Baphomet : The Director's Cut. Celle-ci démarre sur un prologue inédit dans lequel on contrôle Nico Collard.

Domicile de Pierre Carchon

Après la scène cinématique du début, commencez votre propre enquête en examinant d'abord le cadavre de Pierre Carchon. Pointez le curseur sur sa veste, ôtez-la et prenez le billet qui se trouve dans sa poche. Puis, repérez la barrette à cheveux de Nico, qui se trouve sur le plancher, près de la tête du cadavre et ramassez-la. Examinez la bibliothèque, les deux bustes, la porte du balcon puis pointez le curseur sur la porte et quittez la pièce.

Examinez le bureau qui se trouve près de la porte, pointez la loupe sur le bout de tissu et prenez-le. Prenez la barrette à cheveux dans le sac et utilisez-le pour ouvrir la porte de la cachette. Examinez le grand tableau médiéval, examinez le petit tableau d'Imelda (à gauche) et prenez le tube de peinture.

Maintenant, approchez-vous d'Imelda et discutez avec elle. Appuyez sur toutes les icônes et posez ainsi toutes les questions sur son mari, le mime etc.... Lors de la discussion, vous pouvez être gentil ou être méchant avez elle. Bien que le choix ne change pas le résultat de l'enquête, soyez quand même gentil pour l'instant pour qu'elle vous fasse confiance.

Une fois la discussion est terminée, Imelda vous donne la clé du salon. Allez au fond à droite, prenez la clé dans le sac et utilisez-la pour ouvrir la porte du salon. Entrez, examinez le tableau posé au-dessus de la cheminée et actionnez le mécanisme qui se trouve à gauche. Après le clic, examinez le tableau à nouveau, utilisez la clé trouvée dans la cachette et ouvrez le coffre. Ramassez l'objet, allez à droite et examinez le bureau.

Prenez d'abord l'éléphant puis la peinture bleue dans le sac et placez-la sur la corbeille à papier. Saisissez le cylindre trouvé dans le coffre et roulez-le sur la corbeille pour le tremper d'encre. Ensuite, reprenez le cylindre et roulez-le sur le

papier gris vierge. Enfin, récupérez le message et retournez discuter avec Imelda.

Ile de la Cité

Ignorez les deux premiers grillages car ils sont bloqués et repérez le troisième, plus loin à droite. Examinez-le, regardez les cellules et résolvez les puzzles pour déverrouiller la porte. Entrez, faites tomber le canot en bois au milieu et prenez la douille qui se trouvait au-dessous du canot.

Ensuite, allez à gauche et examinez la porte. Prenez le cylindre que vous aviez trouvé dans le coffre de Carchon et placez-le dans le trou qui se trouve à droite de la porte. En effet, vous devez faire tourner le cylindre soit à gauche soit à droite jusqu'à ce que vous entendiez un clic. A ce moment, relâchez le cylindre pour qu'il s'enfonce d'avantage dans le trou et recommencez la rotation jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Faites tourner le cylindre dans l'ordre suivant : gauche, droite, gauche, gauche, droite, gauche et gauche. Enfin, récupérez le cylindre et entrez.

Inspectez la marche près de la porte, prenez la douille et placez-la sous de la porte. Ensuite, approchez-vous de la croix, activez-la pour écraser la douille puis reprenez la douille. Ensuite, activez le levier de la croix, prenez la douille écrasée et glissez-la sous la croix pour bloquer le mécanisme. Puis, récupérez le cylindre de pierre dans le sac et placez-le dans le trou découvert. Reprenez la douille, placez-la dans la cavité sous la nouvelle entrée (à gauche) et ouvrez ainsi la porte.

Repérez le disjoncteur de la salle en entrant et activez-le afin d'illuminer la pièce. Ensuite, examinez le tableau qui se trouve au-dessus du premier bureau (à droite). Allez à gauche, examinez le tiroir du bureau et prenez le message codé. Puis, démontez le tiroir et saisissez la photo déchirée qui se trouve au fond. Examinez le bureau et lisez les articles sur Nico. Prenez le message codé dans le sac et placez-le sur la table pour le décrypter.

Déchiffrez le message en remplaçant les symboles par les lettres de l'alphabet et trouvez le message suivant : PIERRE. RAPPORT COMPLET ARRIVE MAIS CA NE PEUT ATTENDRE. ARNO ET YAMADA SONT MORTS. PAS UNE COINCIDENCE. TOUS CEUX PRESENTS EN JUILLET SONT EN DANGER. ATTENTION ET VIGILANCE NECESSAIRES. X

Dès que vous déchiffrez le message, Nico retourne à son appartement et reçoit des appels téléphoniques.

ACTE 1 : Paris

A partir de cet endroit du jeu, on retrouve pour l'essentiel la trame originale des Chevaliers de Baphomet, avec toutefois quelques modifications et ajouts propres à la version Director's Cut.

Café de la Chandelle Verte

Après la scène cinématique, ramassez le journal qui se trouve près du lampadaire. Lisez les articles du journal, entrez dans le café et parlez avec la serveuse. Sortez du café, allez en direction du travailleur qui se trouve en face et rencontrez ainsi l'inspecteur de police. Répondez correctement aux questions de l'inspecteur, discutez avec Nico en sortant du café et parlez de tous les sujets disponibles. Ensuite, reparlez avec le sergent Moue et retournez voir le travailleur. Discutez avec lui, donnez-lui le journal et prenez l'outil qui est dans la boite.

Maintenant, revenez devant le café, allez à droite et utilisez l'outil pour ouvrir la plaque d'égout. Descendez, récupérez le nez du clown (à droite) puis poursuivez vers la droite. Ramassez le mouchoir par terre, récupérez le tissu vert sur les barreaux métalliques et grimpez à l'échelle.
Maintenant que vous êtes dans la cour, parlez au vieil homme et montrez-lui le tissu vert. Poursuivez la discussion, parlez de tous les sujets puis utilisez le téléphone qui se trouve près de la boite à outils pour appeler Nico.

Appartement de Nico

Maintenant que vous incarnez Nico, sortez de la pièce et parlez avec la vieille femme qui tricote. Ensuite, revenez à

l'appartement et fouillez le coffre qui se trouve près du lit. Examinez la boite et quittez l'appartement. Allez à gauche, accédez à la carte de la ville et choisissez d'aller au café. Approchez-vous de l'homme qui est en train de placer les planches et parlez de tous les sujets. Lorsqu'il commence à se préparer pour la photo, entrez dans le café et examinez le miroir. Examinez la table renversée qui est au centre et prenez la sacoche cachée entre les tuyaux.

Examinez la sacoche, trouvez une sorte de clé et déchiffrez le message suivant : PLANTARD. PIERRE MORT. MEURTRIER A DU SUIVRE LA PISTE D'ARNO ET YAMADA. IL VA BIENTOT VENIR POUR NOUS. RESTE VIGILANT. LA FILLE DE THIERRY A OUVERT LE COFFRE DE PIERRE. ELLE M'INQUIETE. IMELDA

Maintenant, sortez du café, allez vers le nord pour accéder à la carte de la ville puis visitez le quai. Entrez via le troisième grillage, refaites la même opération avec la douille et accédez à la salle secrète. Prenez la clé que vous aviez trouvée dans la sacoche et placez-la dans la serrure du coffre qui se trouve à droite. Ouvrez-le, repérez la photo déchirée (en haut, à gauche) et reconstituez-la sur la bande verte. Reconstituez d'abord l'angle droit puis placez les autres morceaux du puzzle. Une fois que tous les morceaux sont restitués, le père de Nico apparaît sur la photo.

Poste de Police

Maintenant, vous incarnez Georges. Parlez avec la vieille femme qui tricote et discutez de tous les sujets. Ensuite, entrez dans l'appartement de Nico et parlez avec elle de tous les sujets. Montrez-lui les objets que vous aviez trouvés puis sortez et allez à gauche vers la carte de la ville. Rendez-vous à la Risée du monde, parlez de tous les sujets avec le vendeur, prenez le vibreur à main et quittez le magasin. Allez maintenant vers le poste de police, parlez avec l'inspecteur Moue puis avec l'inspecteur Rosso. Discutez de tous les sujets puis utilisez le téléphone qui est à gauche pour appeler le tailleur.

Maintenant, sortez du poste de police et allez à l'hôtel Ubu. Parlez avec les deux hommes puis entrez dans l'hôtel. Parlez avec la dame sur le piano, l'homme sur la banquette et le maître d'hôtel au fond à gauche. Placez le curseur sur le cahier qui se trouve sur le comptoir et lisez ainsi le numéro de la chambre. Inspectez le tableau vert à la réception qui contient une clé. Revenez vers la dame sur le piano et reparlez avec elle pour qu'elle vous aide à distraire le réceptionniste.

Dès qu'il entre par la porte, prenez la clé de la chambre. Maintenant, montez les escaliers, examinez les portes dans le couloir puis redescendez discuter avec le réceptionniste. Utilisez la clé pour ouvrir la première porte (à droite) et entrez. Sortez par la fenêtre, avancez le long du rebord et entrez dans la chambre voisine via la seconde fenêtre. Examinez le lit puis quittez la chambre. Après la scène, examinez le pantalon de Moerlin, retournez-le et récupérez la boite d'allumettes dans la poche arrière. Repérez un bout de fil en haut à gauche du pantalon et tirez-le. Retournez le pantalon, fouillez la poche droite et prenez le passe.

Maintenant, quittez la chambre, descendez à la réception et reparlez au maître d'hôtel. Ensuite, demandez à nouveau l'aide de la pianiste et prenez le parchemin.
Remontez à l'étage, entrez dans la chambre 21 et sortez par la fenêtre. Lorsque vous êtes sur le rebord, saisissez le parchemin et glissez-le vers les poubelles, en bas. Enfin, quittez l'hôtel, allez dans la rue en prenant à gauche et ramassez le parchemin.

De retour chez Nico

Discutez avec Nico de tous les sujets, examinez les quatre images du parchemin puis quittez l'appartement. Allez à gauche en sortant et allez au Musée Crune. Parlez avec le gardien du musée, examinez le trépied qui est au milieu puis reparlez au gardien.

Quittez le musée, allez au poste de police et parlez avec l'inspecteur Rosso. Ensuite, sortez et allez à la rue Jarry pour revenir à l'appartement de Nico. Discutez avec elle de tous les sujets puis quittez l'appartement. Appuyez sur la grosse flèche rouge et choisissez le drapeau de l'Irlande pour vous y rendre.

ACTE 2 : Irlande

Maintenant que vous êtes en Irlande, parlez au garçon qui se tient devant le Lounge puis entrez. Parlez avec toutes les personnes qui sont dans le bar ; parlez à l'homme qui se trouve à l'extrême droite et prenez le fil de fer sur la table lorsqu'il commence à éternuer. Ensuite, reparlez à Fitzgerald, l'homme qui se trouve au centre de la salle et discutez du paquet. Lorsque ce dernier quitte le bar, suivez-le.

Après la scène cinématique, revenez devant la porte du Lounge et activez l'interrupteur qui se trouve en bas à gauche. Entrez dans le bar, prenez la serviette sur le comptoir puis parlez au barman. Saisissez le fil de fer dans le sac et utilisez-le pour réparer l'interrupteur qui est juste à gauche de l'entrée de la cave, près du barman. Ensuite, descendez à la cave et activez le levier qui se trouve au centre. Remontez, sortez du bar et soulevez la plaque d'égouts. Par la suite, rentrez dans le bar et descendez dans la cave. Prenez la pierre précieuse, activez le robinet d'eau, prenez la serviette verte et mettez-la sous l'eau.

Quittez le bar, allez à droite et parlez avec l'homme. Dès qu'il vous quitte, pointez le curseur sur le foin et grimpez. Prenez la barre de fer, repérez la fissure dans le mur et placez-la. Enfin, continuez à grimper et atteignez l'autre côté du mur. Maintenant, déplacez la charrue qui se trouve à gauche et bloquez ainsi le bouc qui vous empêche de passer. Ensuite, descendez via l'échelle de droite et ramassez le plâtre sur la table à droite. Repérez la statue qui est à gauche de la porte et examinez-la. Lorsqu'elle tombe, soulevez-la et placez le plâtre sur les traces qu'elle laisse. Ensuite, prenez la serviette que vous aviez mouillée dans la cave et trempez-la dans le plâtre. Enfin, ramassez le moule, placez-le sur la cavité à gauche de la porte en pierre et entrez.

ACTE 3 : Paris

Maintenant que vous incarnez Nico, écoutez les messages du répondeur et rejoignez le domicile d'Imelda.

Détachez les deux câbles sur les côtés, poussez le dispositif et montez jusqu'à la fenêtre. Utilisez la douille pour découper le plastique et entrez. Sortez de la pièce par la porte de gauche, allez à droite et parlez avec Imelda. Ensuite, examinez son corps, prenez la clé qui se trouve dans son médaillon et sortez.

Lorsque vous revenez à l'appartement, ouvrez le coffre qui se trouve au pied du lit et ôtez le micro. Puis, regardez le troisième morceau de la photo et lisez la lettre.

Dans la peau de Georges, discutez avec Nico de tous les sujets puis allez au poste de police. Parlez avec le sergent Moue puis sortez et choisissez d'aller à l'hôpital. Entrez dans l'hôpital, discutez avec le docteur et avec la femme de tous les sujets. Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le vieil homme qui est en train de nettoyer le plancher. Enlevez la prise de la machine se trouvant dans le couloir gauche puis ouvrez la porte du placard (à droite) et prenez la blouse du docteur.

Maintenant, allez à gauche et parlez avec l'infirmière. Prenez à droite et parlez avec le patient qui vous empêche de vous en aller. Ensuite, retournez à l'accueil et parlez avec Benoir qui se tient près du vieux médecin. Donnez-lui le tensiomètre, discutez avec le vieux médecin et acceptez de vous occuper de Benoir. Ensuite, repartez en compagnie de Benoir vers le patient qui voulait que l'on mesure sa tension artérielle. Parlez avec Benoir pour qu'il examine le patient et profitez-en pour aller jusqu'à la pièce de droite. Discutez avec le garde et entrez.

Après la scène, vous retournez chez Nico. Discutez avec elle à propos de Marquet puis allez au Musée de Crune. Parlez avec Lobineau de tous les sujets de conversation. Ouvrez la vitrine grâce au levier qui se trouve en bas à gauche de la fenêtre. Lorsque le garde commence à fermer la fenêtre, profitez-en et cachez-vous dans le sarcophage à droite.

ACTE 4 : Catacombes de Montfaucon

Après la scène cinématique, discutez avec Nico, retournez au musée de Crune et reparlez avec Lobineau. Ensuite, allez à Montfaucon et discutez avec l'homme assis sur la table. Parlez au jongleur puis montez les escaliers. Discutez avec le prêtre, examinez les objets dans l'église puis reparlez avec le prêtre. Quittez l'église, reparlez avec l'homme assis près de la table et reparlez avec le jongleur. Lorsqu'il s'en va, prenez la barre de fer et ouvrez la plaque d'égout.

Descendez, traversez la passerelle et approchez de la première porte à droite. Prenez la barre de fer dans le sac et détruisez le mur de la porte. Ensuite, montez sur le bateau et activez la manivelle. Prenez la chaîne, placez-la sur la porte et réactivez la manivelle pour ouvrir le passage (30).

Entrez dans le passage, avancez jusqu'au trou qui se trouve à gauche des escaliers et regardez la discussion. A la fin de la discussion, descendez les escaliers et regardez le cercle au sol. Prenez le trépied du sac et placez-le au centre du cercle. Ensuite, placez la pierre précieuse sur le trépied.

ACTE 5 : Espagne

Discutez avec Nico, allez à l'aéroport et partez pour l'Espagne. Parlez avec l'homme qui est en train d'arroser le gazon puis entrez dans la maison de gauche. Lorsque l'homme vous empêche d'entrer, allez à gauche, prenez le tensiomètre dans le sac et utilisez-le pour couper l'eau. Lorsqu'il rentre à la maison, entrez à votre tour et cachez-vous derrière l'armure du chevalier. Ensuite, lorsqu'il va chercher les chiens dans la cave, montez les escaliers.

Après la discussion avec la comtesse, fouillez le temple et examinez l'échiquier qui se trouve sous la Bible. Reparlez avec la comtesse puis placez correctement les pièces sur l'échiquier. Pour cela, regardez les couleurs aux pieds des pièces et placez-les correctement sur les carreaux. Ensuite, vous devez déplacer les pièces blanches afin de mettre le roi en échec. Placez le fou blanc en haut de la troisième colonne, placez le cavalier blanc au milieu et placez le roi juste sous le cavalier.

Maintenant, parlez à Nico dans son appartement et allez à Montfaucon. Parlez avec l'homme près de la table, montez les escaliers en prenant à droite et parlez avec le prêtre. Donnez-lui le calice et revenez sur vos pas. Allez à l'aéroport et partez pour la Syrie.

ACTE 6 : Syrie

Syrie

Parlez au jeune garçon puis examinez les étagères avant de discuter avec les autres personnes. Ensuite, allez à droite, ignorez le vendeur de kebab et entrez dans le passage qui se trouve à droite. Parlez au vendeur de tapis et donnez-lui la boite d'allumettes pour qu'il vous laisse entrer. Parlez avec Ultar puis au propriétaire, examinez l'inscription sur la porte des toilettes et discutez-en avec le premier.

Ensuite, sortez et parlez avec le vendeur de kebab. Allez ensuite demander au garçon de vous aider à saisir la balayette en échange d'une balle. Allez parler au vendeur de kebab et prononcez le mot en arabe que le garçon vous a appris Ensuite, revenez vers le petit garçon et récupérez la balayette.

Maintenant, retournez vers Ultar, donnez la balayette au patron et prenez la clé. Utilisez-la pour ouvrir la porte des toilettes. Utilisez-la aussi sur l'essuie-mains puis prenez la serviette. Prenez l'objet qui est en haut de la cabine et sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'à Nejo le petit garçon et caressez le chat. Faites sonner la petite sonnette sur la table et ramassez la statue qui vient de tomber. Prenez le mouchoir blanc et utilisez-le sur la statue. Parlez avec Pearl puis vendez la statue à son mari. Retournez parler avec Ultar et demandez-lui de vous emmener vers la Tête de Taureau. Rejoignez-le près de son camion et donnez-lui la serviette pour qu'il puisse le réparer.

Tête de Taureau

Prenez la branche d'arbre, enroulez la serviette bleue autour de la branche et placez-les dans la fissure de droite. Descendez par la fissure, avancez vers le bloc de pierre et examinez le petit trou en bas à gauche. Tirez sur le cercle pour ouvrir la porte et entrez. Fouillez le corps de Klousner, ôtez-lui sa veste et prenez la lentille. Ensuite, examinez les pierres qui se trouvent à gauche du corps jusqu'à ce que Moerlin se pointe. Discutez avec lui et utilisez le vibreur lorsqu'il veut vous serrer la main.

ACTE 7 : Montfaucon

De retour chez Nico, discutez avec elle et allez à Montfaucon. Entrez dans l'église, placez la lentille sur le côté droit de la statue et examinez-la. Déplacez les 3 images et trouvez celle d'un chevalier portant une sorte de torche.

Reparlez avec le prêtre, examinez la tombe (au fond à gauche) et trouvez les références de la Bible.

En effet, il y en a quatre :
-PSALMS : XXXII VII en bas à gauche de la tombe
-JOHN IV XI en haut sur le bouclier
-CORINTHIANS I : IV V en bas à gauche de la tombe
-PSALMS XXII XXI sur l'épaule de la statue

Quittez l'église, allez chez Nico, discutez avec elle puis allez au musée de Crune. Discutez avec Lobineau de tous les sujets puis quittez le musée. Accédez au plan de la ville et choisissez d'aller au site de Baphomet.

ACTE 8 : Site de Baphomet

Discutez avec l'homme assis sur la barrière puis entrez dans le site. Discutez avec le gardien, repérez les toilettes qui sont en face et reparlez à ce dernier pour qu'il vous donne les clés. Utilisez les clés et entrez dans les toilettes. Récupérez le savon sur le lavabo, prenez les clés dans le sac et effectuez une empreinte de la clé sur le savon. Ensuite, prenez le plâtre et placez-le sur l'empreinte. Mouillez le plâtre en plaçant le curseur sur le robinet puis utilisez le sèche-mains pour sécher le moule.

Sortez des toilettes, retournez vers l'homme qui se tenait sur la barrière et tentez d'utiliser la clé sur le pot de peinture. Lorsque l'homme vous empêche d'y toucher, revenez près du gardien et utilisez le téléphone au fond du couloir pour appeler Nico. Ensuite, retournez au peintre et parlez-lui du téléphone. Dès qu'il s'en va, prenez la clé et trompez-la dans la peinture. Revenez vers le gardien, demandez encore une fois les clés et entrez dans les toilettes. Remplacez la vraie clé par celle en plâtre et sortez. Repérez le chauffage, à gauche de la porte, et examinez-le. parlez avec le gardien à propos du chauffage puis revenez à ce dernier et baissez la température.

Lorsque le gardien met ses gants, reparlez avec lui et donnez-lui les clés. Appelez Nico au téléphone pour distraire le gardien. Retournez ensuite jusqu'à la porte et utilisez la clé pour l'ouvrir. Descendez à l'échelle de gauche, examinez l'endroit minutieusement et placez le calice sur le sol devant la statue.

Discutez avec Nico puis allez à l'aéroport et partez pour l'Espagne.

ACTE 9 : Espagne

Parlez avec le jardiner, entrez dans la maison et montez les escaliers. Discutez avec la comtesse de tous les sujets puis sortez de la maison et allez au mausolée qui se trouve dans le jardin. Récupérez la Bible, revenez à la maison et montrez-la à la comtesse.

Après la discussion avec la comtesse, prenez le miroir qui se trouve en bas des escaliers (près du robinet) et sortez. Parlez avec le jardinier et revenez au mausolée pendant qu'il réfléchisse. Placez le chiffon couvert de maquillage au bout du bâton. Ensuite, fermez la fenêtre (en haut à gauche) et faites la même opération avec le chiffon. Lorsque la bougie fond, vous obtenez un objet en forme de clé.

Revenez à la comtesse, parlez-lui de l'objet trouvé puis discutez avec le jardinier. Allez à gauche de la maison près du tuyau d'arrosage et repérez l'arbre qui se trouve à droite du tuyau. Récupérez une branche puis retournez vers le jardinier et discutez de la branche.

Après la scène, avancez à droite et activez le mécanisme qui se trouve dans la gueule du lion. Ensuite, prenez le miroir dans le sac et utilisez-le pour réfléchir la lumière du puits et éclairer la grotte. Revenez vers cette dernière, prenez l'objet en forme de clé dans le sac et utilisez-le sur le dispositif qui se trouve à l'entrée de la grotte.

Voici l'ordre dans lequel tourner la pierre :

-Tournez-la vers la droite jusqu'à avoir X sur le cercle externe et IV sur le cercle interne => glissez le carré en haut à gauche.
-Tournez-la vers la droite jusqu'à avoir XL sur le cercle externe et I sur le cercle interne => glissez le carré au milieu à gauche.
-Tournez-la vers la gauche jusqu'à avoir XL sur le cercle externe et VII sur le cercle interne => glissez le carré en bas à gauche.
-Tournez-la vers la gauche jusqu'à avoir XX sur le cercle externe et VIII sur le cercle interne => glissez le carré en haut à droite.
-Tournez-la vers la droite jusqu'à avoir XXX sur le cercle externe et I sur le cercle interne => glissez le carré au milieu à droite.
-Tournez-la vers la gauche jusqu'à avoir XXX sur le cercle externe et II sur le cercle interne => glissez le carré en bas à droite.

Enfin, entrez dans la grotte pour déclencher une scène cinématique.

ACTE 10 : Train

Après la discussion dans l'appartement de Nico, vous vous retrouverez dans le train. Parlez avec la dame qui se trouve dans la même cabine que vous puis sortez. Après le passage du contrôleur, sortez de la cabine et discutez avec l'homme en noir et blanc puis allez à gauche. Continuez vers le wagon suivant en prenant à gauche puis revenez voir Nico. Retournez voir l'homme en noir et blanc et parlez-lui à nouveau. Approchez-vous de la fenêtre et interagissez avec elle pour grimper sur du train. Avancez vers la droite puis descendez à l'échelle. Après la scène cinématique, discutez avec Moerlin, détachez Nico et quittez le wagon.

ACTE 11 : Ecosse

Entrez dans la tour, regardez à plusieurs reprises les décombres qui se trouvent en bas de la fenêtre (à gauche) et récupérez la pipe, une pièce verte, un petit engrenage avec son axe et un bouchon de stylo. Ensuite, regardez le mécanisme en bois à droite de la fenêtre et récupérez une manivelle et un engrenage.

Maintenant, examinez la statue près de la porte. Placez les engrenages dans les yeux de la statue puis placez la manivelle dans sa bouche. A présent, entrez dans la grotte et allez à droite pour regarder la scène. Enfin, prenez la torche qui se trouve sur la colonne près de vous et balancez-la près de la poudre de canon pour tout faire exploser.

Regardez la cinématique de fin en admirant le feu d'artifice. Félicitations vous avez découvert la vérité sur les véritables intentions de la secte et sauvé le monde.

Les Fous du Volant : Battle Party

© Eidos Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE CRAZY

Arriver 1er avec le total de points demandé dans toutes les coupes en Normal.

Les Sims 2

© Electronic Arts / Maxis 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER MONGOO MONKEY

Pour débloquer Mongoo Monkey pour le casino, jouez aux Sims 2 DS en ayant entré la cartouche du jeu GBA Les Sims 2 dans votre DS.

CHANSONS BONUS

Thème musical : "Combat Mode"

Trouver 12 plaques d'immatriculation.

Thème musical : "Credits Theme"

Terminer le jeu.

Thème musical : "Razor Burn"

Trouver 24 plaques d'immatriculation.

Les Sims 2 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

APPRENDRE DES TOURS À UN ANIMAL

Pour apprendre des tours à un animal, vous devez vous rendre dans un lieu où se trouve une niche (il y en a une au fond de votre maison et dans le parc). Choisissez "Dresser" ainsi qu'un tour à apprendre à l'animal. Il vous faudra rejouer une séquence de notes de musique. Pour produire une note courte, appuyez sur l'écran tactile brièvement et pour en produire une plus longue, appuyez sur l'écran tactile plusieurs secondes. Si vous répétez dans les temps 3 fois la séquence, l'animal apprendra le tour.

Les Sims 2 : Mes Petits Compagnons

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Ouvrez l'interface du PDA, cliquez sur l'icône de disquette et choisissez Options. Sélectionnez le contenu bonus en dessous de la section Audio pour empocher 10 000 $.

Les Sims 3

© Electronic Arts / Maxis 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

POUVOIRS DE KARMA

Ces pouvoirs ne peuvent être débloqués que si vous avez accumulé suffisamment de points de bonheur.

"Bless This Mess"

Cliquez sur le gnome près de la maison Landgraab.

"Casanova"

Cliquez sur le Dance Club, près des toilettes.

"Cosmic Curse"

Cliquez sur le cimetière, de nuit.

"Epic Fail"

Cliquez sur la statue à la maison Goth.

"Giant Jackpot"

Cliquez sur le banc, près du phare.

"Muse"

Cliquez sur la peinture au musée.

"Super Satisfy"

Cliquez sur Wrought Iron Trellis, près du phare.

"The Riddler"

Cliquez sur la statue à la base militaire.

"Winter Wonderland"

Cliquez sur l'alcôve, près du stade.

"Wormhole"

Cliquez sur le pot de fleur, près de Poet's Abode.

Les Urbz : Les Sims in the City

© Electronic Arts / Maxis 2005

ENREGISTREMENT DE VOIX

Maintenez Bas + Y à l'écran titre pour enregistrer votre voix avec le micro. Pour vous écouter appuyez sur Bas + X (toujours sur l'écran titre). Le son capturé sera diffusé pendant la séquence d'intro.

Let's Make a J.League Pro Soccer Club ! DS

© Sega

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

5191 9771 6395 **C.Ronaldo**
6401 7360 0986 **Xavi**

Lifesigns : A Coeur Ouvert

© JoWooD / Spike 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONVAINCRE LES PERSONNAGES DU JEU

Episode 1

Pour convaincre Aoshima, n'utilisez surtout pas la promesse qu'elle vous a faite, mais présentez plutôt :

-les réflexions d'Aoshima
-une enveloppe
-le numéro de portable de Suzu

Episode 2

Pour convaincre Naoko, montrez-lui le ticket du concert de Kakkii.

Episode 3

Pour convaincre Daichi, présentez-lui :

-la promesse à un père
-un nouveau vélo
-à propos de Daichi
-les sentiments de Kaori

Episode 4

Pour convaincre Yamazaki, présentez :

-les doutes à propos de Yamazaki
-un panier cassé pour attraper les serpents Habu
-le whisky habushu
-la destination de Yamazaki

Pour convaincre le maire, présentez :

-la reprise du festival
-la prolifération des méduses
-la confession de Yamazaki

Episode 5

Pour convaincre Heikichi, n'utilisez surtout pas les paroles de Heikichi, mais présentez plutôt :

-une leçon de Suzu
-les réflexions de Suzu
-la lettre de Heikichi
-les réflexions de Heikichi

-la lettre de consentement pour un nouveau traitement

Pour convaincre Suzu, présentez :

-les paroles de Suzu
-les ordres du docteur
-la promesse à Hikaru
-les paroles de Miyuki

MENU EXTRA

A débloquer après avoir terminé le jeu, à condition d'avoir obtenu la bonne fin dans l'épisode 5. Pour cela, vous devez réussir à convaincre Suzu et terminer avec succès l'opération de Sawai. Dans le menu Extra, vous pourrez dépenser vos points pour acheter les 11 opérations chirurgicales (en difficile) et les 5 mini-jeux.

GALERIE

La galerie se débloque dans les Extras si vous réussissez à voir les 16 épilogues du jeu. Vous pourrez y revoir toutes les cut-scenes du jeu.

SOUND TEST

Pour débloquer le Sound Test, vous devez trouver une occasion de faire signer à Kakkii un autographe pour Ueto (Episode 2). Ueto doit vous donner le bout de papier avant l'opération de Miina, et Kakkii doit signer après l'opération (juste après qu'il soit question que Miina aille voir un psychiatre). Ramenez immédiatement le papier à Ueto. Vous pourrez ensuite acheter le Sound Test pour 300 000 points.

TOUS LES ÉPILOGUES

Episode 1

Fin 1 (bonne fin)

Réussissez à convaincre Aoshima et opérez Kouichi en moins de 3 minutes.

Fin 2

Réussissez à convaincre Aoshima et opérez Kouichi en plus de 3 minutes.

Fin 3

Echouez à convaincre Aoshima et opérez Ran.

Episode 2

Fin 1 (bonne fin)

Opérez Miina en moins de 3 minutes, puis réussissez à convaincre Naoko.

Fin 2 (bonne fin)

Opérez Miina en plus de 3 minutes, puis réussissez à convaincre Naoko.

Fin 3

Echouez à convaincre Naoko.

Episode 3

Fin 1 (bonne fin)

Obtenez plus de 5 000 points au mini-jeu de pêche, puis réussissez à convaincre Daichi.

Fin 2 (bonne fin)

Obtenez moins de 5 000 points au mini-jeu de pêche, puis réussissez à convaincre Daichi.

Fin 3

Echouez à convaincre Daichi.

Episode 4

Fin 1 (bonne fin)

Passez moins de 3 minutes dans chacune des opérations de l'épisode 4 et obtenez le score maximum au mini-jeu des takoyaki.

Fin 2 (bonne fin)

Passez plus de 3 minutes dans chacune des opérations de l'épisode 4 et obtenez le score maximum au mini-jeu des takoyaki.

Fin 3 (bonne fin)

N'obtenez pas le score maximum au mini-jeu des takoyaki.

Episode 5

Fin 1 (bonne fin)

Réussissez à convaincre Suzu et menez à bien l'opération de Sawai.

Fin 2 (mauvaise fin)

Ne réussissez pas à convaincre Suzu, ou bien échouez à l'opération de Sawai.

Epilogue 1

Embrassez Hoshi (si vous avez montré le cochon à Miyuki durant la nuit 2).

Epilogue 2

Embrassez Aoshima (si vous avez obtenu la bonne fin 1 dans l'épisode 2 et montré le livre de coupons à Miyuki durant la nuit 2).

DURÉE DES OPÉRATIONS

Pour obtenir certains épilogues, vous devez terminer la plupart des opérations en moins de 3 minutes. Pour cela, n'oubliez pas que le chrono s'accélère à chaque fois que vous appuyez sur L ou R pour utiliser la vue d'aide.

Line Rider 2 : Unbound

© Genius Products / inXile Entertainment

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES BONUS

Bailey

Trouvez 20 jetons dans le mode Story.

Chaz

Trouvez 150 jetons dans le mode Story.

Little Red Riding Hood's Zombie BBQ

© Gammick Entertainment / EnjoyUp

+ D'INFOS FORUM

MODES SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer le mode "Extreme"

Terminer le jeu en Hard.

Débloquer le mode "Boss Attack"

Terminer le jeu en Normal ou Hard.

Débloquer le mode "Survival"

Terminer le mode Boss Attack.

Débloquer le mode "Levels"

Terminer le mode Survival.

Littlest Pet Shop Hiver

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GIRAFE

Allez dans le menu Options et saisissez le mot de passe **LPSTRU**. La girafe sera désormais accessible au Meow Market gratuitement. Vous ne pourrez pas obtenir cet animal autrement.

Littlest Pet Shop Jardin

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GIRAFE

Allez dans le menu Options et saisissez le mot de passe **LPSTRU**. La girafe sera désormais accessible au Meow Market gratuitement. Vous ne pourrez pas obtenir cet animal autrement.

Littlest Pet Shop Jungle

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GIRAFE

Allez dans le menu Options et saisissez le mot de passe **LPSTRU**. La girafe sera désormais accessible au Meow Market gratuitement. Vous ne pourrez pas obtenir cet animal autrement.

Lock's Quest

© THQ / 5th Cell 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMANDES CACHÉES

Terminez le jeu une fois puis sélectionnez votre fichier tout en maintenant L ou R selon la fonction que vous voulez débloquer.

-Maintenez R pour remplacer tous les rouages.
-Maintenez L pour voir la séquence de fin du jeu.

SALLE DES DÉVELOPPEURS : "HALL OF HEROES"

Chargez votre partie de jeu terminé et rendez-vous à Brookwood Camp où vous trouverez un crâne à actionner sur une tombe. Vous verrez alors un nouveau point jaune sur la carte du monde, indiquant l'endroit où vous devez vous rendre. Pénétrez dans la grotte et faites éclater la bulle qui apparaît à la surface de l'eau. Ensuite, activez le puits afin que toutes les lampes soient allumées sauf une. Actionnez-la afin de révéler une porte cachée qui mène à la salle des développeurs.

Looksley's Line Up

+ D'INFOS FORUM

MINI-JEU : FRANTIC FIND-IT

Trouvez toutes les images et les lettres cachées dans le niveau du Magicien d'Oz pour débloquer le mini-jeu Frantic Find-It.

Looney Tunes : Cartoon Concerto

© Eidos Interactive / Amaze Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ LOONEY

Réussir toutes les musiques en mode Maestro.

Looney Tunes : Duck Amuck

© Warner Interactive / Red Tribe 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENUS CACHÉS

Cliquez sur Daffy pour le soulever, puis envoyer-le vers la gauche pour le faire sortir de l'écran. Vous aurez alors accès au menu de sélection des mini-jeux. Faites la même chose vers la droite pour accéder au multijoueur.

RAGEOMÈTRE

Vous devez réussir au mieux les mini-jeux pour faire monter la jauge de colère de Daffy, ce qui vous permet d'élargir les mini-jeux accessibles.

POTS DE PEINTURE

Pour faire apparaître les pots de peinture, bousculez Daffy en lui donnant des coups de stylet.

RUBANS ADHÉSIFS

Grattez l'arrière-plan avec le stylet pour faire apparaître les rubans adhésifs qui activent d'autres mini-jeux.

Lost in Blue

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC SKYE

Terminez le jeu une première fois avec Keith pour pouvoir recommencer l'aventure avec Skye.

MODE CHALLENGE

Terminez le jeu avec Skye pour débloquer le mode Challenge.

Lost in Blue 2

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECOND MODE SURVIVAL

Terminez le premier mode Survival et vous débloquerez le second où il s'agira de survivre le plus longtemps possible sans partenaire.

Lost in Blue 3

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

James

Terminer le jeu une fois.

Kumiko

Terminer le jeu une fois.

Lost Magic

© Ubisoft / Taito 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES DEUX FINS

Après avoir battu l'évêque blanc, la Diva de Lumière vous posera une question. De votre réponse dépend la fin du jeu. Si vous choisissez de garder votre bâton, vous opterez pour le chemin du mal. Si vous acceptez d'abandonner votre bâton, vous opterez pour le chemin du bien.

NEW GAME +

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie après les crédits. En rechargeant ce fichier, vous pourrez recommencer le jeu contre des adversaires plus forts, mais vous conserverez les stats, les niveaux et les objets acquis durant votre première partie.

DÉBLOQUER LES BOSS

A chaque fois que vous éliminez un boss en mode solo, vous pouvez l'utiliser en mode Libre.

MONSTRES CACHÉS

Vous ne pourrez avoir qu'un seul des deux. Faites votre choix en sachant que Dogbox est meilleur que Boxdog.

Boxdog
Lorsque le garçon nommé Taro vous demande de l'aider à trouver Zoe, acceptez et réunissez-les.

Dogbox
Lorsque le garçon nommé Taro vous demande de l'aider à trouver Zoe, envoyez Taro à Goldsand Dunes et Zoe à Silverpeak Gorge, puis faites en sorte qu'ils se retrouvent à Runedolf.

Lufia : Curse of the Sinistrals

© Square Enix / Natsume

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

Terminé le jeu une fois et sauvegardez après les crédits pour pouvoir recommencer une partie en mode New Game + (le fichier comportera une icône en forme d'étoile). Durant cette nouvelle partie, vous conserverez la plupart de vos précédentes acquisitions et pourrez débloquer de nouveaux secrets.

FIN ALTERNATIVE

Terminez le jeu une seconde fois via le mode New Game + pour affronter un nouveau boss. Battez-le pour voir la seconde fin du jeu.

Luminous Arc

© Marvelous Interactive / Image Epoch

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu, attendez la fin des crédits et l'apparition du mot "Fin" pour appuyer sur A et sauvegarder. Chargez le fichier marqué d'une étoile, et vous pourrez recommencer l'aventure en conversant votre équipement, vos personnages et vos niveaux déjà acquis. Une zone supplémentaire sera également ajoutée au nord de la position où vous débutez.

SECTION EXTRAS

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce nouveau menu. Vous y trouverez la totalité des dialogues, des fiches de personnages, des artworks, des musiques et des voix provenant du jeu.

Lunar : Dragon Song

© Ubisoft / Game Arts 2006

+ D'INFOS FORUM

CHANGER DE MODE DE COMBAT

Pour switcher entre les modes de combat, appuyez sur R en cours de jeu.

S'ENFUIR

Au lieu de crier "Escape" pour vous enfuir d'un combat, soufflez simplement dans le micro.

Lunar Knights

© Konami / Kojima Productions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LA QUÊTE DE ROCKMAN (MEGAMAN)

Faites la manipulation suivante lorsque vous êtes à "Eastern solar bank" pour commencer la quête crossover de RockMan : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R, L, R. Attention, ce n'est valable que pour la version japonaise du jeu.

LES SOLAR SENSORS

Solar Sensor 1
Augmente le niveau d'énergie. Pour l'obtenir, insérez le jeu Boktai dans le port GBA de la DS.

Solar Sensor 2
Augmente le niveau de santé. Pour l'obtenir, insérez le jeu Boktai 2 dans le port GBA de la DS.

Solar Sensor 3
Augmente le niveau de transe. Pour l'obtenir, insérez le jeu Boktai 3 dans le port GBA de la DS.

NOUVEAUX MODES

Mode New Game +
Terminez le jeu.

Mode difficile
Terminez le jeu.

Mode boss rush
Allez dans le manoir de Sheridan en mode New game +.

SOUND TEST

Pour compléter les trois dernières entrées du Jukebox, vous devez insérer dans la DS les cartouches des trois épisodes GBA. Il suffit ensuite d'entrer dans la boutique de Bulldog à Acuna Guild pour les acheter moyennant 3000 pièces.

Données de Boktai

Insérez la cartouche de Boktai : The Sun is in your Hand dans le port GBA de la DS.

Données de Zoktai

Insérez la cartouche de Boktai 2 : Solar Boy Django dans le port GBA de la DS.

Données de Shinbok

Insérez la cartouche de Boktai 3 : Gyakushuu no Sabata dans le port GBA de la DS.

RANGS

Adventurer	Terminez le niveau Epilogue Tower
Collecter	Récupérez toutes les pistes du Jukebox
Dark Knight	Atteignez le niveau 99 avec Sabata
Gladiator	Obtenez un rang S contre tous les boss
Grand Master	Obtenez tous les autres rangs
Guardian	Optimisez les capacités de protection de tous les boucliers
Gun Master	Boostez tous les guns de Django à 16
Hunt Master	Eliminez un monstre de chaque type
Shooting Star	Obtenez un rang S pour tous les niveaux de Laplace
Sol Gunner	RAtteignez le niveau 99 avec Django
SP Agent	Complétez toutes les quêtes de la guilde
Sword Master	Boostez toutes les armes de Sabata à 16
Treasure Master	Obtenez tous les accessoires
Wanderer	Terminez le jeu dans tous les modes de difficulté

Lupin the 3rd

© Namco Bandai

RÉCOMPENSES

Bonus spécial : "A report about Lupin"

Terminer le niveau 9.

Niveau bonus : "Artist's Paradise"

Réussir 36 missions IQ.

Lux-Pain

© Marvelous Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LE MODE EXTRA CONTENANT LES MODES GALLERY, NEW GAME +, E

Finir le jeu une première fois.

Madagascar Kartz

© Activision / Sidhe Interactive 2009

DÉBLOQUER LES PILOTES BONUS

Il faut remporter les différents championnats pour débloquer ces personnages issus des autres films Dreamworks.

B.O.B

Remportez la coupe "Retour à New York"

Les chimpanzés

Remportez la coupe "Savane en délire"

Les pingouins

Remportez la coupe "Zoo dingo"

Shrek

Remportez la coupe "Sacrés siphonnés"

Madden NFL 2005

© Electronic Arts / Exient 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Touchez le petit point au centre du menu principal pour afficher la boîte de saisie des codes.

SMASHMOUTH	Frapper fort
SUPERSLICK	Maladroit
BADPASS	Plus d'interceptions
SAD SACK	Plus de renvois
SHORTTIME	L'adversaire obtient trois Downs
LONGTIME	Vous obtenez cinq Downs

Maestro! Jump in Music

© Neko Entertainment / Pastagames 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu une première fois pour avoir accès aux versions longues des niveaux en modes Normal et Difficile.

ASTUCE CONTRE LES BOSS

Tous les combats de boss se déroulent de la même façon dans Maestro! Jump in Music. Le jeu vous montre une séquence musicale et vous devez la reproduire à votre tour en respectant les notes et le tempo. En cas d'erreur, votre jauge diminue, conduisant ainsi au game over. Pour rendre ces affrontements plus simples, vous pouvez essayer de gagner du temps en reproduisant la séquence en même temps qu'on vous la montre à l'écran. En cas d'échec, vous ne serez pas pénalisé, et si vous réussissez, vous passerez directement à la séquence de notes suivante.

Magical Starsign

© Nintendo / Brownie Brown 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR DES SUGARSTARS

Pour obtenir ces items qui vous permettent de créer des Checkpoints lorsque vous parlez à Pizza, utilisez la magie du vent de Lassi à chaque fois que vous trouvez un pot restaurant toute votre énergie. Des Sugarstars apparaîtront à l'écran et vous n'aurez plus qu'à les ramasser.

NIVEAU CACHÉ

Lorsque l'on se trouve sur Nova, la planète du jour, le roi des taupes à pics va nous creuser un tunnel pour passer sous le château de la Reine des Luminites. On peut alors remarquer deux embranchements : le premier débouche dans le château et le second, marqué d'une croix, est inutile pour le moment. Allez dans le château. Parlez au conseiller de la reine. Redescendez et allez dans la salle de droite où l'un des Luminite vous enseigne un chant. Prenez la porte principale dans la grande salle. Descendez les escalliers. Suivez les indications du chant luminite pour utiliser les bons sorts dans chacunes des salles (pour les sorts qui manquent, nuit ou lumière, utiliser la machine au centre de la salle). Une fois toutes les salles activées, prenez les escaliers qui sont au centre de la carte et affrontez Poulet Basquaise.

Passez ensuite la porte qu'il gardait. Allez jusqu'à l'Estoillier. Il s'ensuit une petite cinématique dans laquelle Flageolet part avec la carapace explosive. Vous êtes alors téléporté sur Shadra. Revenez illico au téléporteur pour revenir sur Nova.

Retournez au tunnel creusé par le roi taupe. A l'endroit marqué d'une croix se trouve maintenant le niveau secret, apparu suite à l'explosion de la carapace. Il comporte 20 niveaux dans lesquels vous affronterez des monstres et des boss tous extrêmement forts. Attention, c'est un point de non retour ! De plus les derniers boss sont des versions beaucoup plus difficiles que ceux que vous afffrontez normalement à la fin du jeu.

Il est tout de même très fortement conseillé de finir le jeu une première fois avant de faire ce niveau car il est un peu en marge de l'histoire ce qui pourrait vous gâcher le plaisir en cas de première partie

Marche avec Moi : Quel est ton Rythme ?

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR LES CRÉDITS

Pour voir les crédits du jeu, il faut finir le Tour du monde à pied à 100%. Ceci fait, un bouton Crédits apparaîtra en bas de la page Jeux et classements.

Mario & Luigi : Partners in Time

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BATTRE LA CHENILLE

Le premier boss du jeu est accompagné en permanence par deux acolytes qui se renouvellent à chaque fois que vous les éliminez. Vous devez donc vous concentrer en priorité sur la chenille, mais frappez-la uniquement lorsqu'elle devient verte pour éviter qu'elle ne contre-attaque. Pour cela, frappez l'acolyte qui tient un champignon empoisonné afin que celui-ci tombe dans le verre et empoisonne la chenille. Enchaînez ensuite les sauts combinés pour la vaincre en quelques tours, en prenant soin d'anticiper les tirs ennemis.

BONUS DE NIVEAUX

Lorsqu'un de vos personnage passe au niveau supérieur, vous pouvez ajouter un point bonus dans la catégorie que vous désirez. Sélectionnez la catégorie que vous voulez, et si vous voyez des 1 défiler, appuyez sur L pour pouvoir faire un autre choix. Si vous voyez des gros chiffres défiler, vous avez plus de chances d'obtenir un bonus intéressant... Essayez-les tous pour voir quelle catégorie pourrait vous apporter les meilleurs résultats.

Mario & Luigi : Voyage au Centre de Bowser

© Nintendo / Alpha Dream 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN ALTERNATIVE

Terminez le jeu en ayant vos trois personnages (Mario, Luigi et Bowser) au niveau 40 (ou plus) pour voir un message spécial à la fin du jeu.

Terminez le jeu en ayant Mario et Luigi à un niveau inférieur ou égal à 17 pour voir un message spécial à la fin du jeu.

EMPLACEMENT DES CHABLOCS

1. Au cap Rototo dans un Goulumba
2. A la plage Kari-Kari dans un Pokenotte
3. Dans la Forêt Foussett dans un Epouvantarbre
4. Dans la Forêt Foussett dans un Coffre-Fortiche
5. Dans la Prairie Au Rayon dans une Florore
6. Aux alentours du Château de Bowser dans un Gracochomp
7. Au Sous-sol du Château de Bowser dans un Cellubot
8. Au Sous-sol du Château de Bowser dans un Twinf
9. Dans le souterrain du Cap dans un Locogoomba
11. Au lac Bobothelth dans un Gracodile
12. Au Château de Peach dans un Mecacowitz
13. Au Château de Peach dans un Coffre-Fortiche Noir
14. Au Château de Peach dans un Golfmen
15. Au Château de Peach dans un Mecacowitz Noir

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Village de Toad

Après la cinématique du début qui se déroule dans le village de Toad, vous regagnez le contrôle de Mario et Luigi dans le château de Peach. Avancez au nord et entrez dans la zone suivante. Récoltez des pièces dans les quatre coins du jardin et entrez dans le palais.

Sauvegardez le jeu grâce au cube lumineux, récupérez une pièce à gauche et entrez par la droite. Après la discussion, effectuez le tutoriel et apprenez à combattre en affrontant Bowser.

Une fois que vous aurez maitrisé les attaques sautées, une autre discussion se déclenche puis vous regagnez le contrôle de Bowser.

Avancez au sud, détruisez les roches grâce à un coup de poing et poursuivez à nouveau vers le sud. Utilisez le souffle

de feu pour bruler les trois arbres et allez à droite. Avancez légèrement jusqu'à ce qu'une discussion se déclenche et vous incarnerez à nouveau Mario et Luigi.

Chapitre 1 : A l'intérieur de Bowser

Dépotoir

Avancez à droite, sautez sur les plates-formes, récoltez des pièces et sautez d'abord en bas à droite. Récoltez le champignon, revenez sur les plates-formes, sautez en haut et allez à droite. Juste avant d'entrer dans la prochaine zone, frappez le bloc Emoglobing, sauvegardez votre progression et poursuivez à droite.

Après la scène, avancez à droite et entrez dans le canal. Ensuite, entrez dans le deuxième qui apparait à gauche avant d'emprunter celui du milieu. Une fois que l'étoile est sauvée, un autre combat se déclenche et vous apprendrez à effectuer des contre-attaques. Après le combat, sautez sur les plates-formes de droite et accédez à la prochaine zone.

Frappez le bloc Emoglobing pour sauvegarder votre progression et battez le monstre. Sautez sur les plates-formes de droite et dirigez-vous à droite. Frappez le bloc de pièces afin de récolter dix pièces puis allez à droite. Descendez dans le trou, battez un autre monstre et entrez dans le canal qui est à gauche.

Utilisez l'Emoglobing pour restaurer vos points vitaux, affrontez le monstre et suivez le chemin qui descend. Récoltez les pièces, avancez et affrontez un autre monstre. Récoltez un champignon et continuez à gauche.

Après la discussion, sautez au-dessus de Luigi pour le sauver. Un autre combat se déclenche et vous apprenez à effectuer les combats à deux. Après les tutoriels, avancez à gauche et entrez dans le canal de gauche.

Sauvegardez votre progression, avancez à droite et éliminez le monstre. Récoltez le champignon 1UP et entrez dans la zone suivante.

Frappez le bloc Emoglobing, apprenez à sauter sur les plates-formes à deux et à enjamber les fossés. Ensuite, avancez à droite jusqu'à l'élévateur, appuyez sur les boutons de saut un à la fois pour remonter et avancez à droite.

Descendez, sauvegardez la partie et sautez sur les deux plates-formes. Ignorez la caisse avec le marteau pour l'instant et avancez à droite.

Sautez pardessus les fossés et frappez le Bloc A pour obtenir une pièce d'attaque spéciale. Sautez pardessus un autre fossé à droite, récoltez le sirop dans le bloc et entrez à droite.

Ramassez la pièce d'attaque qui est en face. Descendez, ramassez deux pièces d'attaque dans le coin sud-ouest, une pièce dans le coin sud-est puis sautez sur la plateforme de droite. Ramassez une autre pièce à droite, sautez en haut et récoltez quatre autres pièces d'attaque.

Maintenant que vous avez récolté neuf des dix pièces, l'accès qui se trouve en haut à gauche s'ouvre et vous pouvez vous y rendre.

Récupérez la dernière pièce d'attaque, apprenez comment utiliser l'attaque spéciale Carapace Verte et effectuez-la pour éliminer les deux monstres qui arrivent. Une fois que le combat est achevé, allez à gauche. Frappez le bloc " ! " et retournez ainsi à l'endroit où se trouve le marteau.

Récupérez les marteaux et apprenez comment changer l'icône du marteau. Utilisez-le pour détruire les caisses qui sont à droite et suivez ce chemin.

Descendez, détruisez la caisse de droite et avancez jusqu'au fond. Donnez un coup de marteau sur l'interrupteur rouge, détruisez la coque et regardez un autre tutoriel. Apprenez l'attaque du marteau et effectuez-la pour éliminer les deux mini dragons. Ensuite, entrez dans le canal pour atteindre la plateforme supérieure et allez à droite.

Avancez simplement à droite, éliminez les monstres que vous rencontrez en chemin, frappez le bloc de pièces et prenez à nouveau à droite.

Maintenant que vous êtes dans la carte du monde, déplacez-vous grâce aux touches directionnelles et faites un tour au Forum des Toad.

Forum des Toad

Dans cet endroit, vous pouvez acheter différents objets (équipements, champignons..) et restaurer vos points de PV et de PS. Lorsque vous l'aurez fait, quittez le forum et allez dans le hall des défis.

Hall des Défis

Dans ce hall, vous pouvez vous entrainer au combat contre plusieurs types d'ennemis. Une fois que vous aurez complété l'exploration, placez-vous sur le cercle Os rigolo et entrez.

Chapitre 2 : L'aventure de Bowser

Os Rigolo

Avancez à droite, descendez et donnez plusieurs coups de marteau au nerf jaune (à droite). Après la discussion avec Bowser, vous regagnez le contrôle de ce dernier.

La cave

Avancez à droite et entrez dans la grotte. Après un autre tutoriel, gardez Bowser et détruisez les roches qui sont en haut. Avancez vers le nord-est, repérez les roches qui tombent constamment et mettez-vous sur la plaque métallique. Attendez le bon moment, donnez un coup de poing à l'une des roches pour actionner l'interrupteur et entrez.

Avancez à gauche jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche. Ensuite, poursuivez au nord, détruisez les roches et entrez dans une autre grotte.

Frappez le bloc S pour sauvegarder, ignorez la rampe et marchez sur le bloc de pierre. Lorsque ce dernier se déplace à droite, détruisez deux rochers puis atteignez l'autre côté. Remontez la pente, détruisez le bloc de pierre et poursuivez à droite.

Avancez à droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et préparez-vous à affronter Métaboss. En effet, ce combat est un autre tutoriel pour apprendre à combattre avec Bowser. Après quelques attaques, ce dernier s'en ira. Ensuite, avancez à droite et descendez les marches.

Eliminez l'ennemi, avancez à droite et détruisez le bloc de pierres. Suivez le chemin qui mène vers le sud, achevez un autre monstre et poursuivez au sud. Ignorez les marches à droite, avancez en direction du sud et accédez à la prochaine zone.

Descendez les marches à gauche, achevez un monstre et descendez d'autres marches. Détruisez le bloc, éliminez l'ennemi et allez à droite. Au croisement, allez d'abord au nord, détruisez le rocher puis détruisez le bloc et revenez sur vos pas. Allez désormais au sud, descendez les marches et abattez le monstre à droite.

Avancez à droite et lisez la discussion concernant le chakra. Ensuite, allez à droite et entrez dans la grotte. Avancez à droite et prenez le chemin qui mène à la plage Kari-Kari au sud.

Plage Kari-Kari

Avancez en bas à gauche, détruisez le bloc et revenez en haut à droite. Sauvegardez la partie, avancez à droite puis au

nord jusqu'à la prochaine zone.

Avancez à droite et montez sur le radeau. Regardez à gauche, donnez un coup de poing dans le mur et traversez ainsi vers la droite. Ensuite, regardez vers le sud, donnez un coup de poing et allez ainsi au nord. Repérez les murs à mi-chemin, frappez-les et changez ainsi de direction afin de ramasser les pièces et atteindre la rive. Si vous échouez à récolter les pièces, refaites le même circuit jusqu'à ce que vous les ramassiez. Une fois que vous êtes sur la terre ferme, avancez au nord, détruisez un bloc de briques et atteignez la zone suivante.

Après la scène avec le cube, reprenez les commandes de Mario et Luigi et allez à gauche pour voir ce qui se passe dans le bras de Bowser.

Canon Brachial

Avancez à gauche et descendez près du canon Brachial. Suivez le tutoriel, appuyez sur la touche au bon moment avec le bon personnage et augmentez ainsi les muscles de Bowser. Lorsque la boule est verte, utilisez Luigi pour la détourner et lorsqu'elle est rouge, utilisez Mario. Ensuite, vous reprenez le contrôle de Bowser à la plage Kari-Kari.

Plage Kari-Kari

Après la scène, vous obtenez l'Aspirobloc et un autre combat tutoriel débute. Apprenez comment utiliser l'Aspirobloc et utilisez cette technique sur le Moustachu. Lorsque ce dernier avale un champignon et augmente de taille, attendez qu'il fonce vers vous et contre-attaquez avec un coup de poing. Donnez d'autres coups pour ramasser des pièces et reprenez les attaques. Effectuez également des attaques normales.

Après le combat, avancez au nord et atteignez la zone suivante. Achevez le monstre en forme de dents et avancez au nord. Détruisez un bloc de briques, éliminez un autre monstre qui se trouve légèrement à droite et avancez au nord.

Abattez les monstres et suivez le chemin au nord. Détruisez le bloc de briques, avancez vers la même direction et rejoignez la zone suivante. Continuez, sauvegardez votre progression et entrez dans une arène.

Boss : statue marineBloups
Cette statue effectue deux types d'attaques. Lorsqu'elle utilise la main droite, elle lance directement la tête de la statue sur Bowser. Lorsqu'elle utilise la main gauche, elle lance la tête vers le haut puis redescend sur Bowser. Dans cette position, les coups de poing ne provoquent aucun dégât contre cette statue. Par conséquent, utilisez d'abord l'Aspirobloc et aspirez la tête de la statue de Bloups.

Une fois qu'elle est près de Mario et Luigi, utilisez l'attaque spéciale " Carapace verte " pour lui infliger un max de dégâts et utilisez la contre-attaque au bon moment pour la renvoyer près de Bowser.
A ce moment, l'emplacement de la tête sera accessible aux coups de poing de Bowser. Donc, effectuez plusieurs coups de poing pour lui infliger d'importants dégâts et répétez la même technique.

Lors qu'il est battu, vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi et rejoignez la nouvelle zone à droite.

Zone Hydrique

Nagez en haut à droite et avancez à droite après la scène. Sauvegardez votre partie, nagez et détruisez le bloc de pièces au milieu. Continuez à nager vers la droite et descendez par le canal du milieu.

Détruisez le bloc pour faire apparaitre dans l'ordre précis les lettres L et M. Rappelez-vous de cet ordre (MMLML) et faites sauter dans l'ordre Mario pour M et Luigi pour L. Ensuite, récupérez la pièce d'attaque spéciale et rebroussez chemin.

Avancez à droite, retournez vers Bowser pour faire descendre le niveau d'eau et changer les ennemis. Abattez ces derniers, poursuivez à droite et atteignez la prochaine zone.

Frappez le Bloc A, avancez à droite et descendez. Allez à gauche, frappez la boule rouge puis allez à droite. Utilisez Bowser pour remonter le niveau d'eau, passez et montez sur la plateforme. Arrêtez de boire de l'eau, avancez à gauche et donnez un coup de marteau à la seconde boule.

A présent, rebroussez chemin et entrez par le canal qui vient d'apparaitre. Avancez à droite, sauvegardez et poursuivez à droite.

Nagez vers le haut, frappez les deux blocs et descendez. Allez à droite jusqu'au croisement et prenez au nord. Détruisez le bloc et poursuivez à droite.

Nagez toujours à droite jusqu'à la prochaine zone. Nagez en haut à droite, détruisez le bloc " ! " et entrez par le nouveau chemin, à droite. Détruisez un autre Bloc A, nagez en haut à droite, détruisez un Bloc " ! " et continuez à droite.

Nagez en haut, frappez un Bloc " ! " et descendez. Allez à droite, donnez un coup de marteau au bouton de droite et poussez la boule lumineuse vers la gauche. Descendez par le trou qui vient d'apparaitre, allez à droite et frappez le bloc " ! ". Effectuez la Séquence LLMLM, récupérez la pièce d'attaque et poursuivez à droite.

Arrêtez de boire pour dégager le mur et descendez pour qu'une scène se déclenche. Utilisez Luigi et donnez un coup de marteau à Mario pour le rapetisser. Envoyez ce dernier dans le chemin étroit, donnez un coup de marteau au bouton et libérez ainsi le champignon. Retrouvez la taille normale de Mario, frappez le bouton qui se trouve près du champignon et descendez par l'ouverture. Sauvegardez votre progression, rapetissez Mario et entrez par l'ouverture de droite. Détruisez le Bloc au fond à droite, sautez sur les plates-formes et frappez le bouton en haut. Rebroussez chemin, retrouvez la taille normale de Mario et ordonnez à Bowser de boire. Nagez en haut, frappez le bloc " ! " puis descendez et poursuivez à gauche.

Détruisez les deux blocs en haut, descendez le niveau d'eau et avancez à travers la plateforme du bas, vers la gauche. Frappez le Bloc A, sautez sur les plates-formes et poursuivez à gauche.

Avancez au fond à gauche, frappez le bouton avec le marteau et faites monter le niveau d'eau. Poussez la boule à droite, descendez via le trou qui vient de se créer et détruisez le Bloc A. Revenez sur vos pas, frappez le bouton de nouveau, poussez la boule lumineuse à gauche cette fois-ci et descendez dans le second trou. Avancez à gauche, rapetissez Mario et entrez par le chemin étroit. Frappez le bouton avec le marteau pour dégager le passage en haut, revenez vers le haut en nageant et passez à la zone suivante.

Détruisez le dernier Bloc A, apprenez comment utiliser la Fleur de feu et nagez à gauche. Martelez le bouton au fond et nagez vers le haut. Nagez de nouveau vers le haut, repérez une boule lumineuse et poussez-la à gauche.

Poussez la boule de nouveau à gauche jusqu'à ce qu'elle s'arrête au-dessus d'un canon. Baissez le niveau d'eau pour que la boule entre dans ce dernier. Descendez, rapetissez Mario et entrez dans la petite ouverture. Détruisez le bloc, martelez le bouton et sortez. Retrouvez votre taille normale, nagez vers le haut et allez d'abord à gauche.

Montez en nageant, rapetissez Mario et entrez par un autre chemin étroit. Détruisez le bloc, récupérez le Bleu Combattant et rebroussez chemin jusqu'au canon. Partez à droite, repérez la boule lumineuse et poussez-la à gauche. Descendez dans le trou qui vient de se créer, nagez en haut et récupérez l'étoile électrique.

Ensuite, revenez en haut et partez à gauche. Dépassez le canon, continuez à gauche et descendez. Avancez à gauche jusqu'à la prochaine zone et sauvegardez votre progression. Repérez l'entrée qui se trouve à gauche du bloc de sauvegarde et appuyez sur la touche directionnelle " Haut " pour y entrer. De retour sur la carte de Bowser, allez vers le conduit ardent.

Conduit Ardent

Avancez à droite, sautez sur les plates-formes, rétrécissez Mario et entrez par le chemin étroit à gauche. Remontez la pente, martelez le bouton pour dégager le passage à droite et rebroussez chemin. Prenez le passage à droite, sautez

sur les plates-formes et dirigez-vous à droite pour qu'une scène se déclenche.

Boss : Tocolan
Cette larve utilise deux sortes d'attaques. Dans la première attaque, elle regarde l'un des deux personnages et propulse sa langue pour l'attaquer. Devinez quel personnage sera ciblé par la larve en observant la direction de ses yeux puis sautez pour esquiver cette attaque.

Lors de la seconde attaque, elle utilise l'étoile qu'elle a avalée et la lance sur l'un des personnages. Observez toujours ses yeux, attendez que l'étoile approche et utilisez le marteau pour la contrer.

Effectuez des attaques grâce au marteau, des attaques en sautant et achevez Tocolan. Une fois qu'elle est battue, vous regagnez le contrôle de Bowser.

Chapitre 3 : A la recherche du château de Bowser

Plage Kari-Kari

Maintenant que vous avez le contrôle du feu, avancez à droite, brulez les arbres et entrez. Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et préparez-vous à affronter un autre boss par la suite.

Boss : Blocdogue
Ce boss utilise deux sortes d'attaques. Dans la première attaque, il se penche et fonce sur Bowser. Utilisez les coups de poing au bon moment pour le contrer. Dans la seconde attaque, il se penche, saute dans les airs et atterrit sur votre personnage. Lorsqu'il est dans les airs, réfugiez-vous dans votre carapace, attendez son retour et appuyez à nouveau pour vous réfugier au bon moment.

Lorsque vous attaquez, utilisez le souffle de feu pour qu'il commencer à bruler et vous tourne le dos. Lorsqu'il a le dos tourné, utilisez les coups de poing pour lui infliger un maximum de dégâts. Répétez ces attaques et contre-attaques jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après le combat, détruisez les cubes au sud puis brulez les arbres au nord. Avancez au nord, sauvegardez votre progression et entrez dans la Forêt Fousset.

Forêt Fousset

Avancez, éliminez l'ennemi et partez d'abord à gauche. Brulez les arbres, détruisez les cubes au sud-ouest et au nord-ouest, puis partez au nord.

Donnez un coup de poing à la statue rose en face, regardez les cercles s'allumer et rappelez-vous de l'ordre. Ensuite, avancez à droite et approchez d'une autre statue. Donnez des coups de poing dans l'ordre des cercles précédents, détruisez le cube au nord-est et revenez à la zone précédente.

Prenez le passage qui vient de se créer, suivez la scène et achetez de nouveaux objets. Une fois que vous avez terminé, avancez à droite pour déclencher une autre scène. A présent, vous pouvez récupérer des Chablocs en aspirant les monstres que vous affrontez. Pour détecter la présence de Chablocs à l'intérieur des monstres, consultez votre Aspirobloc qui commence à briller. Dès que la scène est achevée, partez au nord.

Avancez à gauche, brulez les arbres et poursuivez vers la gauche en détruisant les cubes en pierre. Descendez la pente, affrontez les ennemis et aspirez le Chabloc. Brulez les arbres au sud-ouest, détruisez le cube et continuez à gauche.

Remontez la pente au fond à gauche, mettez-vous sur la plateforme métallique et crachez du feu. Après la scène, avancez au nord et sauvegardez votre partie. Brulez les arbres à droite du bloc de sauvegarde, entrez dans le portail et partez vers la sortie du Cap Rototo.

Cap Rototo

Avancez à gauche, affrontez les ennemis pour récupérer un Chabloc et continuez à gauche. Ignorez les marches, brulez les deux arbres à gauche et avancez jusqu'au croisement. Partez au sud, descendez les marches et détruisez les cubes au sud-est et au sud-ouest. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'au portail et partez à la Grotte de Cap Rototo.

Grotte de Cap Rototo

Avancez au nord et entrez par la porte. Partez à gauche, brulez les toiles d'araignée et entrez dans la prochaine zone. Détruisez les deux cubes plus loin à gauche, retournez au portail et revenez à la Forêt Fousset.

Forêt Fosset

Sauvegardez votre progression et partez au sud jusqu'à la plage Kari-Kari.

Plage Kari-Kari

Avancez toujours vers le sud, ignorez le premier bloc de sauvegarde et poursuivez au sud. Lorsque vous apercevez un second bloc de sauvegarde, sauvegarde et descendez vers la prochaine zone.

Combattez les ennemis, utilisez l'Aspirobloc et aspirez le troisième Chabloc. Par la suite, rebroussez chemin et retournez près du portail à la Forêt Fousset.

Forêt Fousset

De nouveau près du portail, sauvegardez et partez au nord. Eliminez les monstres et poursuivez au nord. Après la scène, avancez au nord et examinez la statue sur votre droite.

Vous regagnez le contrôle de Mario et Luigi et vous devez partir dans le canon Brachial. Refaites la même opération effectuée plutôt afin d'augmenter la force musculaire de Bowser. Donnez des coups de marteau au bon moment pour stimuler le muscle. Une fois que cette tâche est complétée, vous retrouvez Bowser qui réussit à créer un pont.

Avancez à gauche, traversez le pont et continuez vers le sud. Détruisez la cage grâce à quelques coups de poing et obtenez ainsi une nouvelle attaque. Effectuez le tutoriel de cette attaque spéciale et battez les deux arbres monstres.

Ensuite, revenez sur vos pas et traversez le pont. Dirigez-vous d'abord à droite et affrontez un coffre. Utilisez l'Aspirobloc pour récupérer un Chabloc, battez-le et revenez en arrière.

Partez au nord, traversez le pont et continuez au nord. Affrontez un autre coffre, brulez les arbres au nord-ouest et détruisez le cube de briques.
Brulez d'autres arbres à l'Est, détruisez un autre cube puis partez au nord.

Battez deux coffres, détruisez le cube au nord-est puis partez au nord. Sauvegardez votre partie et poursuivez au nord.

Après la scène, avancez à droite et suivez le chemin vers le sud. Traversez le pont, frappez la statue à droite et rappelez-vous de l'ordre. Poursuivez à droite, frappez les cercles dans l'ordre puis revenez sur vos pas et traversez le pont qui vient d'apparaitre.

Suivez le chemin à droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la scène, détruisez le cube en bas à droite et partez au nord. Sauvegardez votre progression, entrez par le portail et approchez-vous de la carotte.

Après la scène, utilisez encore une fois Mario et Luigi dans le canon brachial et martelez les boules d'énergie dans le bon rythme.

De retour à Bowser, une scène se déclenche puis vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Poche Stomacale

Avancez à gauche jusqu'à l'estomac pour déclencher une scène. Lisez les instructions qui s'affichent pour connaitre comment digérer les morceaux de carotte que Bowser avale. Utilisez le stylet pour les digérer, repérez les morceaux qui contiennent les enzymes et détruisez-les en premier pour aider à la digestion. L'enzyme rouge permet de digérer toutes les pièces, la jaune digère la moitié des morceaux et la bleue digère quatre pièces. Donc, essayez de trouver les morceaux contenant les enzymes et digérez la carotte en moins d'une minute. Par la suite, vos reprenez le contrôle de Bowser.

Après la scène, choisissez d'aller sauvegarder puis revenez discuter avec Wiggler et préparez-vous à le combattre.

Boss : Wiggler
Pour battre ce boss, vous devez d'abord connaitre ces attaques et les esquiver. En effet, ce ver utilise trois attaques différentes. Dans la première attaque, il fonce directement sur Bowser et le propulse dans les airs. Pour contrer cette attaque, donnez trois coups de poing successifs et réfugiez-vous dans la carapace. Dans la seconde attaque, il arrose le champ puis lance différents objets qui lévitent dans les airs puis retombent sur Bowser. Prenez refuge dans la carapace lorsqu'il lance un oiseau dans les airs et utilisez les coups de poing au bon moment (dès que les objets touchent le sol) pour les contrer tous. Dans la troisième attaque, il tourne autour de Bowser. Visez la tête et donnez un coup de poing pour le contrer.

Après quelques attaques, deux oiseaux portant un légume arrivent au-dessus de Wiggler. A ce moment, l'Aspirobloc commence à s'allumer. Utilisez-le pour aspirer les oiseaux et faites tomber le légume sur le ver. La couleur de ce dernier change vers le jaune et vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi. Utilisez ces derniers pour battre les deux oiseaux, contre-attaquez grâce au marteau et neutralisez-les avec des attaques spéciales. Une fois que les oiseaux sont battus, vous reprenez le contrôle de Bowser. A ce moment, vous pouvez utiliser les coups de poing et infliger des dégâts à Wiggler à deux reprises. Répétez ces manoeuvres trois à quatre fois et battez ainsi le ver de terre.

Après le combat, partez au sud, sauvegardez votre partie et poursuivez au sud pour voir une scène. Ensuite, vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Centre Nerveux

Avancez à droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la scène, vous affrontez une chenille.

Boss : Jeannille
Lorsque cette chenille devient rouge et vous fonce dessus, utilisez le marteau au bon moment pour la contrer. Utilisez l'attaque spéciale carapace pour lui infliger un max de dégâts. Elle utilise également sa langue pour attraper l'un des deux personnages. Sautez au moment adéquat afin d'esquiver sa tentative. Lorsque la chenille plante une paille dans l'estomac de Bowser, prenez le marteau et détruisez-le pour l'empêcher de récupérer 40 PV. Continuez à effectuer des attaques spéciales, empêchez-la de pomper de l'énergie et battez-la rapidement.

Après le combat, avancez toujours à droite pour déclencher plusieurs scènes puis vous pourrez regagner le contrôle de Bowser.

Forêt Fousset

Maintenant que vous pouvez briser des roches incassables auparavant, brisez celles en haut à gauche et suivez le chemin. Battez les coffres et poursuivez à gauche. Détruisez la rangée de rochers à gauche et au sud puis partez à gauche. Après la scène, allumez la mèche et regardez une autre scène. Vous regagnez par la suite le contrôle de Mario et Luigi.

Sanctuaire Postérieur

Sauvegardez votre partie grâce au bloc jaune, discutez avec les Emoglobings mauves et montez à bord des canaux. Suivez le tutoriel, utilisez le canon de Mario pour repousser les boules rouges, le canon de Luigi pour les boules vertes

et les deux canons pour repousser les boules bleues.

Une fois que la jauge qui est en haut est remplie, repoussez la boule bleue avec les deux canons et reprenez le contrôle de Bowser.

Boss : Le château de Bowser
Le combat contre ce château est facile. Suivez le tutoriel, utilisez les boules de feu pour contrer les ennemis volants, le souffle de feu pour bruler les ennemis au sol et donnez des coups de poings puissants pour détruire le château. Répétez ces attaques et contre-attaques jusqu'à ce que le château soit détruit.

Lorsque vous aurez repris le contrôle de Bowser, partez au nord et atteignez la Prairie O'Rayon.

Prairie O'Rayon

Détruisez les roches, sauvegardez la partie et avancez au nord. Détruisez le cube à droite, affrontez les ennemis et utilisez l'Aspirobloc pour récupérer un Chabloc. Ensuite, partez à l'ouest, détruisez le cube pour révéler un portail et revenez sur vos pas.

Partez à droite, rejoignez la prochaine zone et escaladez la pente. Réalisez des coups de poing en avançant à droite pour traverser le vide puis poursuivez au nord.

Remontez une pente au nord-ouest, donnez des coups de poing en marchant pour passer le vide et atteignez une porte qui mène vers le nord.

Route du Château

Sauvegardez votre progression, frappez le bloc jaune pour acheter de nouveaux équipements et objets, puis partez vers le nord. Montez la rampe à droite, détruisez le cube en haut et suivez le chemin à droite. Effectuez un coup de poing en marchant pour traverser le vide à droite et atteignez la prochaine zone.

Affrontez l'ennemi suivant, aspirez le Chabloc qui se trouve à l'intérieur et poursuivez à droite. Traversez le tapis roulant, avancez au sud et détruisez le cube au bout du chemin. Effectuez un coup de poing en marchant pour revenir en arrière, partez au nord et trouvez la sortie de la zone au nord-est.

Après la courte scène, descendez la pente et détruisez la cage à droite. Par la suite, remontez, allez à droite et utilisez les coups de poing en marchant pour passer au-dessus du vide.

Dans la zone suivante, battez les ennemis, traversez le pont au nord et prenez à droite. Continuez à droite, regardez la scène cinématique puis sauvegardez à droite. Avancez toujours à droite, achevez les monstres puis traversez un pont qui mène vers le sud. Suivez le chemin à gauche, regardez la scène puis regagnez le contrôle de Mario et Luigi.

Canon brachial

Après la scène, retournez au canon brachial et effectuez les mêmes opérations pour stimuler les muscles de Bowser.

De retour à Bowser, retournez à droite, traversez le pont et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Par la suite, sauvegardez et traversez le pont au nord. Brulez les posters qui sont accrochés à l'extérieur du château puis entrez.

Chapitre 4 : La reconquête du château

Château de Bowser

Après la scène cinématique, parlez avec les personnages qui se trouvent dans le hall, entrez dans les pièces à l'Est et à

l'Ouest et discutez avec tout le monde. Après quelques discussions, la porte qui se trouve au nord du hall principale s'ouvre.

Entrez par cette porte, sauvegardez et avancez au nord. Détruisez les deux cubes qui se trouvent dans les petites ruelles à gauche, à droite, poursuivez au nord et entrez dans le théâtre.

Avancez en avant de la scène pour déclencher une courte scène. Ensuite, revenez à l'entrée, regardez une autre scène et préparez-vous à affronter Métaboss.

Boss : Métaboss
Ce boss possède trois types d'attaques différentes. Dans la première attaque, il utilise une boule de fer et tourne autour de lui en s'approchant de Bowser. Réfugiez-vous dans la carapace et attendez qu'il parte. A la fin de l'attaque, il jette la boule de deux façons. Soit directement en face de Bowser ou au-dessus de celui-ci. Dans le premier cas, utilisez le coup de poing pour contrer et dans le second cas ayez recours à la carapace.

Lorsque les spectateurs lui donnent à manger, utilisez l'Aspirobloc et aspirez le tout. Ensuite, attaquez-le avec un coup de poing bien placé et préparez-vous à contre-attaquer.

Dans la seconde attaque, il se gonfle, s'approche de vous et frappe. Lorsqu'il s'approche, appuyez rapidement sur les coups de poing pour le contrer. Dans l'attaque suivante, il commence à rebondir sur le sol puis retombe sur Bowser de deux manières. S'il tombe devant Bowser, utilisez le coup de poing pour le contrer. S'il tombe sur Bowser, utilisez la carapace pour contrer.

Utilisez toujours les coups de poing pour l'attaquer, empêchez-le de manger la nourriture que les spectateurs lui donnent et battez-le.

Après le combat, une scène se déclenche et vous rejoignez une grande salle remplie de nourriture. Mangez toute la nourriture pour qu'une scène se déclenche puis reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Zone adipeuse

Avancez à droite, sautez sur les plates-formes et allez à gauche. Détruisez le bloc, revenez à droite et sauvegardez la partie.

Poursuivez à droite, détruisez le bloc A et sautez sur la couche de graisse. Détruisez deux blocs, poursuivez à droite et rejoignez la prochaine zone.

Après la scène, sautez pardessus les plates-formes et atteignez la prochaine zone. Une autre scène se déclenche suivie d'un tutoriel. Effectuez ce tutoriel et apprenez comment utiliser les badges. Par la suite, sautez sur les plates-formes à gauche et partez à droite. Descendez et continuez à droite.

Sautez sur les plates-formes et entrez dans le canal de droite. Sautez sur d'autres plates-formes suspendues, détruisez deux bloc et avancez en bas à droite. Frappez le bloc quinze fois dans l'ordre grâce aux deux personnages, récupérez quatre pièces d'attaque puis entrez par le canal vert à droite.
Descendez, avancez à droite et entrez dans le canal rouge. Sauvegardez votre progression, frappez le bloc vingt fois en effectuant des vas-et-viens et obtenez quatre autres pièces d'attaque. Par la suite, poursuivez à droite et entrez dans le canal rouge. Sautez sur les plates-formes, frappez les deux blocs et revenez à gauche pour entrer dans le canal vert.

Frappez l'Emoglobing, répondez aux trois questions du quizz et gagnez 100 pièces. Par la suite, sautez sur les plates-formes et entrez dans le canal rouge en haut à droite. Avancez encore à droite et entrez par le canal rouge. Sauvegardez de nouveau et entrez dans le canal vert à droite.

Descendez, martelez le bouton en bas et effectuez des sauts en vrille pour traverser les ravins à gauche. Frappez la dernière pièce d'attaque, apprenez la nouvelle attaque et entrez dans le canal de gauche.

A présent, sautez sur les plates-formes et frappez les deux blocs. Ensuite, sautez sur la couche de graisse qui se trouve à gauche des plates-formes et révélez-en une. Ensuite, sautez sur les plates-formes de droite et effectuez un saut en vrille pour atteindre la nouvelle plateforme. Effectuez un autre saut en vrille pour atteindre celle d'en haut à gauche et entrez dans le canal rouge.

Rétrécissez Mario et entrez dans le petit chemin à droite. Sautez sur les plates-formes, révélez une plateforme de cubes et montez dessus pour frapper le bouton à droite. Ensuite, revenez sur vos pas, sautez sur la couche de graisse, à gauche du canal rouge, et atteignez la plateforme en haut à droite. Répondez au quiz de l'Emoglobing et prenez le canal rouge.

Sautez sur les plates-formes à droite, frappez les deux blocs et atteignez celle en haut à droite. Effectuez un saut en vrille vers la droite pour atteindre les canaux et entrez dans le tube vert.

Frappez les deux blocs, sauvegardez la partie et avancez à droite. Après la scène, sautez sur les plates-formes et effectuez un saut en vrille pour libérer la princesse. Après une autre scène, préparez-vous à affronter un autre boss.

Boss : Alpha
Repérez les couleurs du boss, utilisez Mario pour attaquer les orbes rouges et Luigi pour attaquer les orbes verts. Lorsqu'il attaque, repérez l'ordre des orbes qui s'allument et utilisez le personnage approprié pour les contrer avec le marteau. Lorsque tous les orbes virent au bleu, le boss se divise en six clones et entourent les deux héros. Ces premiers lancent des faisceaux électriques. Sautez au bon moment pour les esquiver. Ensuite, repérez le vrai boss qui s'illumine avant de se confondre avec les autres et attaquez-le. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après le combat, avancez à droite et entrez dans la zone suivante. Après une autre scène, sautez sur les plates-formes et atteignez la pièce suivante. Après une troisième scène, vous reprenez le contrôle de Bowser.

Chapitre 5 : Retour sur terre

Tunnel souterrain

Achetez de nouveaux équipements et objets, sauvegardez la partie et avancez à droite. Soufflez du feu pour allumer la bombe, poursuivez à droite et tombez dans le trou. Avancez à gauche, allumez la bombe pour détruire le mur et avancez.

Affrontez l'ennemi qui se trouve dans la zone et utilisez l'Aspirobloc pour récupérer un Chabloc. Détruisez le deux blocs de briques se trouvant en haut, prenez l'entrée qui est au sud, détruisez un autre bloc à gauche et prenez la sortie au sud-est.

Détruisez deux blocs en briques pour obtenir un super sirop et 10 pièces, puis poursuivez au nord-est. Détruisez les caisses à droite pour découvrir un portail et revenez dans la zone précédente.

Descendez et prenez la sortie sud-est. Avancez au fond à droite, détruisez un bloc et donnez un coup de poing au bouton rouge de l'appareil. Frappez la bombe à droite pour la déplacer à gauche et allumez-la pour créer un nouveau passage. Ignorez d'abord ce passage, frappez le bouton une autre fois et, cette fois-ci, allumez la mèche avant de lancer la bombe pour révéler deux autres passages au milieu et à droite du mur.

Une fois que vous aurez découvert les trois passages, visitez d'abord celui de gauche. Achevez l'ennemi, détruisez les deux blocs au nord et revenez sur vos pas.

Prenez le passage de droite, détruisez le bloc qui est au fond, rebroussez chemin et prenez le passage du milieu.

D'abord, détruisez le bloc à gauche puis détruisez les roches sur la droite. Explosez la bombe au nord pour détruire le mur, sauvegardez et revenez. Montez la rampe à droite, effectuez des coups de poing en marchant pour rester sur la partie supérieur de la rampe et continuez la même opération à droite jusqu'à la sortie au nord-est. Après la scène, vous

reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Salle des jambes

Entrez dans la salle des jambes, regardez la scène et appuyez sur les boutons correspondant aux personnages au bon moment pour stimuler les jambes de Bowser. Suivez les instructions, effectuez cette opération et rejoignez ainsi le village des Toad en moins d'une minute trente.

Village des Toad

Prenez l'entrée au nord, avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche puis reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Foire aux tuyaux

Entrez dans la foire aux tuyaux au nord, avancez à gauche et regardez d'abord la scène. Entrez dans le canal violet et permettez ainsi à Mario et Luigi de rejoindre la grotte du village des Toad.

Village des Toad

Sauvegardez votre partie, partez à gauche, ignorez les canaux et poursuivez à gauche. Descendez les escaliers, entrez au nord et rejoignez Bowser.

Après la scène, revenez sur vos pas et partez au nord juste après les marches. Suivez le chemin de la plateforme de droite, frappez les deux blocs et rebroussez chemin vers la zone précédente. Avancez à droite, éliminez les ennemis et entrez dans le canal jaune qui se trouve à droite.

Avancez au sud de la forêt, sautez sur les grandes marches à gauche et atteignez la zone suivante. Passez derrière les arbres, descendez la rampe, frappez le bloc et continuez au sud. Prenez le passage qui est sous le chemin précédent, frappez le bloc au fond et rebroussez chemin jusqu'à la source d'air près des marches. Effectuez un saut en vrille pour sauter en haut, continuez à gauche à l'intérieur d'un autre tourbillon et atteignez les nuages en haut à gauche.

Entrez dans le canal, effectuez d'autres sauts en vrille et sautez d'un nuage à l'autre. Atteignez un autre canal en haut à droite et entrez.

Frappez le grand bloc pour déclencher une scène, suivez les instructions et récupérez les 10 pièces du bloc A pour acquérir une autre attaque spéciale. Ensuite, rebroussez chemin et retournez à la grotte du village des Toad.

Grotte du village des Toad

Avancez à gauche et prenez le chemin que vous aviez emprunté plus tôt, vers le nord. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un petit bloc carapace, frappez-le. Maintenant que Mario a changé de forme, descendez à gauche et frappez-le pour déplacer le levier. Mettez-vous au milieu de la plateforme pour viser le levier et utilisez Luigi pour frapper Mario.

Traversez le pont qui vient de se former, avancez légèrement à droite et repérez les trois leviers. Ignorez celui qui se trouve en haut à droite et changez la direction des deux autres. Ensuite, avancez à gauche, frappez le Bloc " ! " puis revenez au sud. Suivez le chemin que vous avez créé et rejoignez la prochaine zone.

Avancez d'abord au nord-ouest, frappez le bloc pour récupérer des pièces puis frappez le bloc carapace qui se trouve au sud-ouest. Descendez les marches, frappez le Bloc " ! " puis le Bloc " ? " au nord-ouest et suivez le chemin du nord-est.

Utilisez le bloc carapace pour frapper le levier, traversez le pont et retournez vers les trois leviers. Frappez les trois leviers, suivez le chemin au nord-ouest et atteignez ainsi le dernier Bloc " ! ". Frappez-le pour ouvrir la porte, revenez et entrez.

Sauvegardez votre progression, avancez et discutez avec les deux champignons. Après la scène, affrontez les deux insectes et déclenchez une autre scène.

Par la suite, traversez le pont à droite et frappez le bloc pour gagner des pièces. Revenez, partez à gauche, traversez le pont et entrez.

Détruisez les blocs à gauche et à droite de la zone, abattez les ennemis et prenez la sortie au nord-ouest.

Abattez les ennemis, sautez sur la plateforme à droite et effectuez des sauts en vrille pour atteindre les plates-formes suivantes. Récupérez deux sirops, 100 pièces et une socquette pièce. Enfin, descendez des plates-formes et prenez la sortie à l'Est.

Avancez au fond à droite, détruisez les deux blocs puis entrez dans le canal au nord.

Village des Toad

Avancez au nord, sauvegardez la partie et partez à droite. Sautez sur la plateforme au nord, effectuez un saut en vrille et détruisez le bloc à gauche. Gagnez un bonbon étoile, revenez à la zone précédente et avancez au nord pour déclencher une scène.

Par la suite, rebroussez chemin vers le sud et partez à gauche. Avancez au sud, passez à gauche du champignon malade et atteignez la zone suivante. Poursuivez à droite vers la zone suivante, sauvegardez et entrez par la porte au nord.

Après la scène, préparez-vous à combattre Bowser.

Boss : Bowser
Puisque vous connaissez déjà les attaques de Bowser, utilisez le saut pour esquiver ses coups de poing. Lorsqu'il utilise l'attaque Goomba, sautez par-dessus les bêtes pour les esquiver puis utilisez le marteau pour contrer ceux qui tombent du ciel. Repérez sur quel personnage les Goomba retombent et appuyez sur le bouton correspondant pour les contrer.

Lorsqu'il utilise son souffle de feu, accrochez-vous à l'étoile et maintenez les boutons enfoncés pour ne pas tomber. Utilisez également le marteau pour contrer sa dernière attaque enroulée. Effectuez des attaques spéciales qui provoquent un maximum de dégâts (les Barils cloneurs par exemple) et battez ainsi Bowser.

Après le combat et la scène cinématique, quittez l'infirmerie et allez à droite pour déclencher une autre scène. Avant d'entrer dans le canal jaune, allez au sud et effectuez quelques achats. Achetez de nouveaux badges, de nouveaux objets et revenez sur vos pas.

A présent, entrez dans le canal qui mène à l'intérieur de Bowser et suivez le premier sage jusqu'à la zone énergétique.

Zone énergétique

Suivez simplement la scène cinématique jusqu'à ce que vous repreniez le contrôle du puissant Bowser.

Chapitre 6 : Le premier vaccin étoile

Lac boboteth

Sauvegardez votre progression, avancez à gauche et entrez dans la maison. Discutez avec la jeune dame sur le lit et effectuez le mini-jeu qu'elle propose. Enflammez autant de Goombas que possible pour gagner des pièces.

Ensuite, revenez en arrière et prenez la sortie du sud-ouest. Affrontez la fleur de tournesol et utilisez l'Aspirobloc pour récupérer un Chabloc. Ensuite, avancez au sud, détruisez le bloc et rejoignez la zone suivante.

Détruisez un autre bloc, poursuivez à droite jusqu'à ce qu'une courte scène se déclenche puis allez au nord.

Remontez la rampe à gauche, allez à gauche et brulez les cordes grâce à vos flammes. Ensuite, revenez à droite et partez au nord-est. Montez la rampe et poursuivez au nord. Effectuez un coup de poing en marchant pour faire tomber le mur qui est à gauche et revenez en arrière. Ensuite, remontez la rampe au sud-est et frappez la grosse boule noire pour descendre sous l'eau.

Avancez à droite, détruisez le bloc et atteignez la zone suivante à droite. Affrontez les ennemis sous-marins, utilisez l'Aspirobloc et récupérez un Chabloc. Ensuite, allez au nord-est, détruisez le bloc et prenez l'entrée de la zone suivante.

Détruisez le bloc qui est au nord-est, continuez au sud puis à gauche vers la zone suivante. Détruisez les deux blocs, revenez en arrière ver la zone précédente et mettez-vous sur le coquillage pour retourner sur la terre ferme.

Après la courte scène, montez sur les planches et donnez des coups de poing pour atteindre une autre rive. Descendez des planches, remontez la rampe et changez de personnages.

Chambre Nasale

Marchez à droite et entrez dans le conduit d'air. Après une autre scène, utilisez le stylet et renvoyez le pollen contre les parois. Ensuite, heurtez les parois épaisses sans toucher les pollens bleus et déclenchez ainsi une scène.

Lac boboteth

A présent, revenez sur les planches et frappez à gauche, en haut et à gauche pour revenir sur la terre ferme. Détruisez le bloc à droite, sauvegardez et remontez la pente au nord-est. Regardez une autre scène et reprenez le contrôle de Mario et Luigi à nouveau.

Chambre nasale

Entrez dans la chambre nasale, refaites la même opération avec le pollen et les parois et stimulez ainsi l'éternuement.

Lac boboteth

Après la scène, détruisez la cage et libérez les Koopa. Effectuez le tutoriel puis descendez la rampe et montez sur les planches. Partez à droite, descendez, détruisez les deux blocs et montez sur d'autres planches au sud-est.
Partez à droite, suivez le chemin des roches jusqu'à ce que vous atteignez la terre ferme au nord-est. Montez la rampe, avancez au sud-est et détruisez le bloc. Ensuite, traversez le pont au sud, détruisez le bloc et sauvegardez la partie.

Avancez à droite, regardez la scène et approchez-vous des fleurs pour une autre scène.

Chambre nasale

Entrez dans la chambre nasale, refaites la même chose et stimulez Bowser.

Sanctuaire postérieur

Après la scène, entrez dans le sanctuaire postérieur et sauvegardez. Ensuite, parlez à l'Emoglobing violet et entrez dans le fleuve d'adrénaline. Répétez le même mini-jeu effectué auparavant, repoussez les boules d'énergie et réanimez ainsi Bowser.

Lac boboteth

Boss : la Tour Ronflosky
Ce combat est assez facile. En effet, vous devez donner un excellent coup de poing à la tour pour la propulser dans le lac. Une fois que ceci est fait, donnez un autre coup de poing excellent sur la tête de la tour pour lui infliger des dégâts.

Lorsqu'elle essaye de sortir du lac, tapotez rapidement sur la zone indiquée sur l'écran pour l'en empêcher. Ainsi, vous obtenez une autre chance pour la frapper sur la tête et ainsi de suite.

Toutefois, si elle réussit à sortir du lac, elle utilisera deux sortes d'attaques. Donnez des coups de poing pour contrer la grosse bombe qu'elle jette. Lancez des flammes pour détruire les mini-bombes qu'elle lance. Répétez les attaques de coups de poing et battez ainsi la tour Ronflosky.
Après le combat, avancez au nord et entrez dans la tour.

Tour Ronflosky

Achetez de nouveaux équipements, sauvegardez et prenez l'élévateur au nord. Avancez au nord jusqu'à la zone suivante et avancez au nord jusqu'au bureau. Après la scène, placez-vous sur la marque devant la machine Photobooïque et frappez-la. Ensuite, reprenez le contrôle de Mario et Luigi et partez vers la zone énergétique.

Zone énergétique

Entrez dans cette zone, effectuez des sauts en vrille pour passer les deux premiers lacs et sautez simplement à la fin pour atteindre la prochaine zone, à droite.

Sauvegardez, avancez à droite et sautez sur les plates-formes translucides.
Sautez à gauche, utilisez Bowser et frappez la lumière pour faire apparaitre des plates-formes. Sautez sur ces dernières, frappez le bloc " ! " pour dégager le passage et affrontez l'ennemi.

Avancez à droite, descendez, frappez le bloc pour ouvrir le passage et poursuivez à droite. Entrez, activez la lumière et sautez sur les plates-formes translucides. Mettez-vous sur la petite plateforme graisseuse, éteignez la lumière et sautez sur les plates-formes de Boo à gauche. Sautez en vrille à gauche, récupérez le contenu du bloc et revenez sur les plates-formes de droite. Dépassez les canalisations et entrez dans la zone suivante.

Entrez dans le canal rouge pour sauter très haut, détruisez le bloc " ! " et poursuivez à gauche. Descendez dans le trou, frappez le bloc M et ramassez les pièces. Refaites le même chemin, continuez cette fois-ci à gauche et entrez dans le tube rouge.

Après la courte scène, descendez à droite et sauvegardez. Allez au sud-ouest, ramassez la pièce d'attaque dans le bloc A puis entrez dans le tube qui se trouve en haut à droite.

1er Angle

Avancez à droite, éteignez la lumière pour déplacer les plates-formes puis éteignez-les. Sautez sur ces dernières, atteignez le rebord à droite et poursuivez jusqu'à la zone suivante.

Eteignez la lumière afin de déplacer les plates-formes Boo à droite, allumez de nouveau et traversez-les pour atteindre la plateforme fixe. Eteignez à nouveau la lumière, attendez que les deux plates-formes mobiles à gauche remontent vers le haut et allumez la lumière. Sautez sur ces deux plates-formes et atteignez le bord gauche. Grimpez les deux plates-formes au fond à gauche, effectuez un saut en vrille à droite et continuez d'abord à droite. Frappez le bloc, revenez en arrière et frappez le bloc carapace. Descendez dans le trou entre les deux plates-formes, éteignez la lumière pour faire remonter une plateforme et approchez-vous ainsi du bouton. Martelez Mario pour activer le bouton et descendez sur la première plateforme fixe. Effectuez un saut en vrille, atteignez ainsi le rebord de droite et poursuivez vers la zone suivante.

Frappez le grand bloc pour l'allumer partiellement et poursuivez à droite. Frappez le bloc, grimpez sur les plates-formes translucides et frappez un autre bloc. Ensuite, descendez et entrez dans le canal vert.

2ème angle

Récupérez la plaque étoile incomplète, avancez à gauche et entrez dans le canal, en haut à gauche. Avancez à droite

jusqu'à la prochaine zone.

Poursuivez à droite et entrez dans la zone cachée par un genre de film. Si vous allumez la lumière, vous apercevrez les lignes des plateformes et si vous l'éteignez, vous apercevrez l'emplacement des deux personnages. Par conséquent, alternez entre les deux conditions, atteignez les deux blocs en haut et détruisez-les. Ensuite, poursuivez à droite, repérez un autre bloc en haut et détruisez-le. Puis, effectuez un saut en vrille pour atteindre l'autre section et descendez entre les plates-formes. Détruisez un bloc, remontez les plates-formes et continuez le long de la plateforme visible, en haut à droite.

Frappez le bloc " ? " et gagnez quatre pièces d'attaque. Descendez, frappez le bloc du milieu et poursuivez à droite. Frappez le grand bloc pour allumer le côté gauche de l'étoile et continuez à droite. Frappez le bloc " ! " et descendez dans le canal vert.

3ème angle

Allumez la lumière, récupérez la nouvelle plaque de l'étoile puis entrez dans le canal qui se trouve au milieu. Avancez à droite jusqu'à la zone suivante, placez la plaque que vous aviez récupérée devant la porte et entrez.

Avancez à droite, effectuez un saut en vrille pour enfoncer le vis et regardez la scène. Ensuite, avancez à droite, effectuez un forage en duo et passez par la petite ouverture. Effectuez un autre forage en duo sur le nerf, sautez sur les plates-formes qui viennent d'apparaitre, frappez le bloc et continuez à gauche. Effectuez un forage en duo sur un autre nerf à gauche, descendez et faites la même chose pour passer par la brèche. Ressortez devant la porte et entrez.

Avancez à droite jusqu'à la zone suivante, effectuez un forage en duo pour passer la brèche et sautez sur les plates-formes. Effectuez plusieurs forages et ressortez là où les points brillent pour gagner des fèves. Ensuite, passez par la brèche de droite, martelez le bouton et revenez en arrière. Sautez sur les plates-formes, avancez à droite, ignorez les tubes et récupérez les fèves au sol. Ensuite, allez à droite vers la zone suivante, frappez le grand bloc et poursuivez à droite. Frappez le bloc, allumez la lumière et grimpez les plates-formes translucides. Frappez un autre bloc, descendez et entrez dans le canal vert.

Récupérez le fragment de l'étoile et entrez dans le tube qui se trouve en bas à gauche.

4ème angle

Effectuez un forage en duo et passez sous la brèche de droite. Avancez au fond à droite, frappez le bloc et récupérez 50 pièces. Eteignez la lumière, sautez sur les plates-formes et atteignez celle qui est fixe. Effectuez un saut en vrille à gauche, frappez un bloc " ! " et revenez. Allumez la lumière, rappelez-vous de l'ordre des blocs Boo, éteignez et frappez-les dans cet ordre. Par la suite, utilisez cette plateforme mobile et effectuez un saut en vrille pour atteindre l'autre bord à droite. Placez le fragment de l'étoile sur le réceptacle en haut de la porte et entrez. Frappez les trois blocs, récupérez les trois fèves au sol et sortez.

Avancez à droite, frappez le grand bloc pour allumer le quatrième cône et continuez à droite. Frappez le bloc " ! ", grimpez sur les plates-formes visibles à la lumière et récupérez un Super champi. Ensuite, descendez et prenez le canal vert. Récupérez le nouveau fragment de l'étoile et entrez dans le canal vert qui se trouve en bas à droite.

5ème angle

Avancez à droite, effectuez un forage duo et passez par la brèche de droite. Éliminez les ennemis, rapetissez Mario et entrez par la brèche de droite. Dans cet endroit rempli de plates-formes suspendues, montez d'abord au sommet et frappez les deux blocs " ? ". Ensuite, sautez à droite pour revenir au point de départ et atteignez le Bloc A à droite. Ensuite, récupérez les pièces d'attaque éparpillées sur les plates-formes et empruntez l'accès qui est en haut, à gauche. Martelez le bouton, revenez en arrière et revenez au point de départ pour trouver la sortie.

Allumez la lumière, entrez dans le canal rouge et atteignez la plateforme supérieure. Sautez d'abord à gauche, effectuez

la séquence de blocs et récupérez la dernière pièce d'attaque. Apprenez la nouvelle attaque, revenez en arrière et sautez à droite vers la zone suivante.

Frappez le grand bloc pour allumer le dernier angle, poursuivez à droite et frappez le bloc. Sautez sur les plates-formes translucides, frappez un autre bloc puis entrez dans le canal vert en bas.

Sauvegardez votre progression si vous le voulez, récupérez la plaque d'étoile complète et utilisez-la pour entrer par la porte qui se trouve au centre de l'endroit.

Après une courte scène, frappez le bloc à gauche et allez à droite. Frappez un autre bloc, battez l'ennemi et poursuivez à droite. Après la scène, effectuez un forage en duo pour passer à travers la brèche de droite et rejoignez la prochaine zone à droite.

D'abord, repérez le premier canal orange et entrez. Frappez le bloc avec Luigi, ramassez les pièces et sortez. Entrez dans le onzième canal (rouge), frappez les deux blocs et sortez.

A présent, allumez la lumière et sautez sur les plates-formes à l'extrême droite. Effectuez un saut en vrille à gauche, passez à travers les tourbillons et atterrissez d'abord en haut, à gauche de la zone. Frappez un bloc, effectuez un autre saut en vrille à droite et atterrissez en haut, à droite de la zone. Eteignez la lumière, descendez sur les plates-formes, détruisez les deux blocs " ? " et remontez.

Continuez à droite vers la prochaine zone, descendez le long des plates-formes dissimulées et frappez un autre bloc à gauche. Poursuivez à droite, abattez l'ennemi et poursuivez à droite.

Sautez sur les plates-formes, détruisez deux blocs et descendez. Avancez à gauche et atteignez la nouvelle zone.

Entrez dans la zone cachée, descendez et allez à droite. Descendez encore, effectuez un forage en duo pour passer sous le bloc qui affiche une flèche et hissez-vous pour le faire remonter. Répétez la même chose avec le second bloc, détruisez celui de droite et remontez via les plates-formes de gauche. Avancez à droite, sauvegardez et entrez dans la zone suivante.

A présent, assurez-vous que la lumière est éteinte et avancez à droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Boss : Jeannille
Jeannille peut changer de forme selon les coups que vous lui infligez. Lorsqu'elle est petite, elle effectue une seule attaque. Elle se balance via une corde et attaque l'un des deux personnages. Donnez simplement un coup de marteau au bon moment pour la contrer.

Lorsqu'elle change de forme, elle réalise trois types d'attaques. Dans la première, elle projette un cristal dans les airs puis le lance sur l'un des héros. Repérez l'image du héros qui s'affiche sur le cristal et utilisez son marteau pour casser ce dernier. Dans la seconde attaque, elle souffle un rayon d'étoiles qui inflige des dégâts à chaque fois qu'il touche un des personnages. Sautez simplement par-dessus ce rayon. Dans la dernière attaque, elle lance une boule d'énergie afin de rapetisser l'un des personnages puis le poursuit pour l'écraser.
Utilisez le marteau trois fois au bon moment et évitez ainsi cette attaque. Frappez-la à votre tour en utilisant les barils cloneurs, effectuez des attaques qui infligent d'importants dégâts et battez-la.

Après le combat et la scène, sautez sur les plates-formes, à droite, et prenez la porte en haut. Entrez dans la tour de force.

Tour de force

Entrez dans le canal rouge pour sauter très haut, allez à droite puis effectuez un saut en vrille sur l'engrenage de droite. Ensuite, effectuez un forage en duo sur les trois cercles lumineux et regardez la scène.

Regagnez le contrôle de Bowser, approchez-vous du bouton qui affiche un point d'exclamation sur le sol et effectuez

l'attaque Carapace pilon pour l'activer.

Chapitre 7 : Le second vaccin étoile

Tour Ronflosky

Maintenant, avancez jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite. Activez l'interrupteur grâce à l'attaque Carapace pilon, traversez le pont qui vient de se former et détruisez les deux blocs. Revenez au croisement, partez à présent au sud jusqu'au nouveau croisement et prenez à gauche. Activez l'interrupteur, traversez le pont et détruisez le bloc. Revenez au croisement, poursuivez au sud et prenez l'élévateur.

Effectuez quelques achats, sauvegardez votre partie et quittez la tour au sud.

Lac boboteth

Avancez à présent à droite, activez l'interrupteur, traversez le pont qui apparait et poursuivez à droite vers la zone suivante. Après la scène, partez au nord vers la zone suivante et détruisez les deux blocs. Continuez au nord, remontez la rampe et détruisez les blocs de briques. Mettez-vous sur la plaque jaune et soufflez du feu pour allumer la mèche.

De retour à la première zone, revenez sur vos pas (à droite), dépassez la plaque jaune et allez au sud. Avancez jusqu'à la fin du chemin et partez à droite.

D'abord, avancez en haut à droite et activez l'interrupteur pour faire descendre un roche. Ensuite, remontez la rampe de gauche, effectuez une attaque carapace pilon sur la poutre de gauche et atteignez ainsi la plateforme supérieure. Avancez à droite jusqu'à la prochaine zone, effectuez une carapace pilon sur le rocher pour descendre puis activez l'interrupteur plus loin, au sud.

Par la suite, ignorez le pont que vous aviez créé et avancez à droite vers les Prairies O'rayon.

Prairies O'Rayon

Dépassez le portail et avancez à droite jusqu'à la prochaine zone. Allez au nord-ouest, brulez les herbes pour révéler une fissure au sol et effectuez une carapace pilon pour y descendre.

Explorez cette zone, détruisez le bloc au nord et entrez par le canal de droite. Effectuez un coup de poing en marchant à droite, avancez et détruisez le cube au fond. Descendez, allez au sud vers la zone précédente.

Allez maintenant à droite, montez la rampe et glissez dans le vide avec des coups de poing en marchant. Atteignez les plates-formes de droite, allez aux nord et faites la même chose pour atteindre la porte au nord-est.

Route du château

Achetez de nouveau objets si vous avez assez d'argent, sauvegardez et allez au nord. Continuez vers le nord, montez les marches et avancez jusqu'aux planches en bois. Effectuez une carapace pilon et descendez ainsi dans le trou. Avancez à droite, entrez dans le canal vert et atteignez ainsi le château.

Château de Bowser

Frappez le pont, descendez et poursuivez à droite jusqu'à la prochaine zone. Partez au nord vers la zone suivante, sauvegardez puis prenez le chemin au nord-ouest.

Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte, entrez et avancez au nord. Remontez la rampe pour qu'une scène se déclenche, détruisez la roche à droite pour révéler un portail et avancez à gauche. Détruisez les deux blocs sur votre chemin et continuez à gauche vers la zone suivante.

Affrontez un robot policier et un genre de biscuit. Récupérez deux Chablocs supplémentaires et poursuivez à gauche. Descendez la rampe, suivez le chemin jusqu'à la prochaine zone et descendez une autre rampe puis suivez le chemin de gauche.

Détruisez le bloc qui est à gauche pour récupérer son contenu, revenez en arrière et remontez en haut des rampes jusqu'à un embranchement. Allez d'abord à gauche, détruisez le cube qui est au fond et revenez à l'embranchement. Partez au nord, sauvegardez votre progression, détruisez le bloc au nord-est puis continuez à droite. Détruisez deux cubes, au nord-ouest et au nord-est, puis suivez le chemin vers le sud-est.

Avancez à gauche, examinez la statue pour qu'une scène se déclenche puis reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Salle des jambes

Entrez dans la salle des Jambes, sautez à nouveau d'un muscle à l'autre et augmentez ainsi la force de Bowser. Si vous tombez, remontez la pente et revenez près de la statue pour recommencer. Une fois que cette tâche est achevée, une scène se déclenche et vous reprenez le contrôle de Bowser.

Château de Bowser

Avancez au sud, sauvegardez et continuez vers la prochaine zone. A présent, allez à gauche et effectuez une attaque Carapace pilon sur la plaque verte, au milieu. Avancez à gauche, détruisez le cube et descendez par la plaque verte qui est à droite. Allez à gauche, entrez dans le canal et revenez au point de départ, en haut. Effectuez une carapace-pilon sur la plaque qui se trouve juste à proximité du canal vert (celui à gauche) et allez à gauche.

Descendez la rampe, avancez à gauche, faites attention au tapis roulant qui peut vous désorienter et traversez le petit pont.
Détruisez la cage pour libérer les Bob-ombs, apprenez la nouvelle attaque spéciale et continuez au sud. Eliminez les ennemis et poursuivez au sud-ouest.

Maintenant, avancez à gauche et utilisez Carapace pilon pour sauter au-dessus des Bob-ombs. Prenez au nord puis à gauche, faites attention à ne pas tomber dans la lave et récupérez le contenu du cube avant de revenir sur vos pas. Avancez au nord-est, suivez le chemin qui vire à gauche et esquivez les Bob-ombs avec la même méthode. Enfin, Suivez le chemin qui mène à la zone suivante.

Avancez à l'extrême gauche, détruisez deux blocs et suivez le chemin du sud. Evitez les Bob-ombs qui arrivent sur le tapis roulant et traversez-le par la gauche. Soyez vigilant et rapide pour traverser ce tapis puis continuez à gauche.

Effectuez des achats, sauvegardez et poursuivez à gauche. Détruisez les deux blocs qui sont à gauche et continuez au sud-ouest pour rejoindre la nouvelle zone. Détruisez un bloc juste à gauche, un autre au nord-est de la zone et un dernier au nord-ouest. Enfin, allez au sud-ouest et entrez dans la zone suivante.

Effectuez des carapaces pilon pour faire bouger la plateforme verte et atteindre ainsi les zones lointaines. D'abord, atteignez le balcon qui se trouve juste au-dessus du point de départ et détruisez le bloc. Atteignez le balcon en haut à droite, continuez vers la zone suivante, prenez le contenu du bloc et revenez sur vos pas. Par la suite, atteignez les deux premiers balcons à gauche et récupérez le contenu des cubes. Atteignez celui qui est en haut à gauche et continuez votre aventure vers la zone suivante.

Montez la rampe et avancez au nord vers la zone suivante. Continuez, activez l'interrupteur et rappelez-vous de l'ordre des cercles. Ensuite, avancez au nord et placez les roches dans les cuves afin de reproduire le même schéma. Donnez un simple coup de poing pour envoyer la roche dans la cuve la plus proche et donnez un coup de poing glissant pour la placer dans celui qui est plus loin.

Ensuite, entrez dans la zone suivante, au nord, et regardez la scène. Vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi par la suite.

Sanctuaire postérieure

Sauvegardez votre progression si vous le voulez et entrez dans le lac d'adrénaline. Jouez au mini-jeu qui devient de plus en plus difficile et retrouvez de nouveau le géant Bowser.

Boss : express
Pour battre cet express, attendez qu'il s'arrête et effectuez le souffle de feu pour lui infliger des dégâts. Les coups de poing ne lui font aucun effet donc inutile de les effectuer. La seule occasion où il faut effectuer des coups de poing c'est lorsque l'express est couvert par la montagne verte. A chaque fois qu'il s'arrête, contrez ses attaques et effectuez le souffle de feu. L'une des attaques consiste à lancer des missiles. Pour la contrer, tapotez rapidement sur le rocher pour le détruire avant que le missile ne vous atteigne. L'autre attaque consiste à envoyer des Goomba pour exploser à proximité de votre personnage. Appuyez sur la bonne région et écrasez-les avant qu'ils n'explosent. La dernière attaque comprend une armée de robots qui vous attaque. Donnez un puissant coup de poing pour les contrer. Lorsque l'express s'arrête à mi-chemin et se cache derrière la grotte verte. Utilisez les boules de feu pour contrer les nuages et poussez-le rapidement pour le détruire. Effectuez le souffle de feu à chaque fois que l'occasion se présente et battez cet express avant qu'il n'arrive au pont.

Après le combat, une scène se déclenche et vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Archives mémorielles

Entrez dans les archives mémorielles près de la tête de Bowser et avancez à droite jusqu'à l'élévateur. Prenez ce dernier, sauvegardez et poursuivez à droite. Après la scène cinématique, préparez-vous à affronter un autre boss.

Boss : CDROM M/L
Dans ce combat, Mario dispose de deux attaques et Luigi de trois attaques. En ce qui concerne Mario, lorsqu'il fait apparaitre deux blocs de briques, repérez la couleur des briques et utilisez le marteau au bon moment pour le contrer. Dans la seconde attaque, il absorbe une étoile et fonce sur l'un des deux personnages. Attendez le moment adéquat et sautez pour esquiver.

En ce qui concerne Luigi, il envoie son marteau dans les airs et le fait tomber sur l'un des personnages. Utilisez le marteau à votre tour et contrez-le. Il attaque aussi en compagnie de Boo. Sautez au bon moment et esquivez ainsi ces attaques.

Dans le combat, concentrez-vous d'abord sur Luigi car il possède plusieurs champignons capables de réanimer Mario. Effectuez des attaques puissantes, esquivez les leurs et battez-les.

Après le combat, vous devez résoudre un puzzle pour que Bowser se rappelle du numéro. Une fois que vous aurez résolu le puzzle, une autre scène se déclenche et vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Poche stomacale

Entrez dans la poche stomacale de Bowser, avancez à gauche et récupérez le second vaccin étoile. Sortez, allez dans la foire aux tuyaus près de l'oreille et entrez. Ensuite, entrez dans le canal jaune et atteignez le village des Toad.

Chapitre 8 : Le dernier vaccin étoile

Village des Toad

Avancez à gauche, sauvegardez et entrez dans la clinique. Rejoignez le docteur dans sa cabine et discutez avec lui. Regardez la scène puis soufflez dans le micro pour effectuer un test d'endurance. Par la suite, sortez de la cabine et déclenchez ainsi une autre scène. Approchez-vous du conduit d'air rouge (à droite) et apprenez la nouvelle aptitude. Effectuez un saut en ballon pour atteindre la plateforme au nord-est et attrapez Dinny l'oiseau. Après une autre scène,

quittez la clinique et partez à gauche.

Avancez au nord-ouest et atteignez la prochaine zone. Dans le centre du village, partez à gauche jusqu'à ce que vous aperceviez une clôture dans la zone suivante. Effectuez un forage en duo pour passer à travers la grille dans le mur et entrez dans le canal jaune.

Grotte du Village des Toad

Entrez dans le réseau souterrain et allez d'abord à droite vers la prochaine zone. Creusez au sud, récupérez deux fèves et revenez en arrière. Avancez à gauche et prenez la sortie au nord. Suivez le chemin, repérez trois croix au sol sur les grandes plates-formes et creusez pour récupérer des fèves. Puis, suivez le chemin et rejoignez la zone suivante.

Partez au nord jusqu'à la zone suivante, sauvegardez si vous le voulez et continuez au nord. Traversez le pont qui se trouve à gauche et atteignez la prochaine section.

Dans cette zone, allez d'abord à l'extrême droite et récupérez les quatre fèves sur la grande plateforme. Par la suite, allez au nord-ouest et prenez la sortie vers la prochaine zone. Enfin, avancez à droite vers la section suivante et prenez le canal au nord-est.

Village des Toad

Avancez simplement au sud jusqu'à la section suivante et continuez jusqu'au Lac Boboteth.

Lac Boboteth

Après la scène, suivez le chemin au sud-ouest et atteignez la zone suivante. Détruisez un bloc au nord-ouest, remontez la rampe au sud et atteignez la prochaine zone à droite.

Détruisez le bloc au nord-ouest de la zone, récupérez son contenu et partez au nord-est. Remontez la rampe et avancez au nord vers la section suivante. Descendez et prenez la sortie au nord-est.

Avancez toujours à droite jusqu'à la plaque jaune, sautez par-dessus les briques puis prenez au sud. Repérez les sept croix au sol, creusez à ces emplacements et repérez les fèves qu'elles contiennent. Ensuite, poursuivez au sud vers la section suivante.

Sautez sur la plateforme au milieu et traversez le pont. Récupérez quatre fèves éparpillées dans les quatre coins de la zone puis suivez la passerelle violette. Récupérez une autre fève à la fin du chemin, revenez en arrière et entrez dans le canal bleu. Frappez le bloc " ! " pour libérer le passage, revenez en arrière vers le Lac et retournez à la zone précédente, au sud.

Avancez à droite vers la section suivante et allez au nord jusqu'à ce que vous aperceviez une grille dans le mur. Effectuez un forage en duo et entrez. Frappez le bloc au nord-est pour révéler une roche puis sautez sur la plateforme de gauche et récupérez des socquettes dans un autre bloc. Ensuite, effectuez des sauts en vrille pour atteindre les plates-formes circulaires et récupérez un bon étoile dans le bloc et une fève puis quittez cet endroit.

Avancez toujours à gauche jusqu'à ce que vous atteigniez la tour Ronflosky, ignorez-la et poursuivez à gauche. Récupérez une fève dans le coin près des roches et continuez vers la zone suivante. Sauvegardez votre partie, récupérez une fève près du cercle en bois violet et traversez le pont, à gauche.

Frappez le bloc qui est sur la plateforme, récupérez trois fèves au sud-est et revenez en arrière. À présent, rebroussez chemin, dépassez la tour et rejoignez la zone suivante. Prenez la sortie au nord-est, suivez le long chemin qui vire à gauche et atteignez ainsi la zone où se trouve le point de sauvegarde. Partez au sud-est vers la zone suivante, continuez au sud et prenez une autre sortie au sud-ouest.

Dans cette section, allez d'abord au sud et martelez l'arbre pour faire tomber le fruit. Ensuite, frappez le bloc carapace

pour que Mario avale cette dernière et frappez un premier levier à droite. Allez au sud, traversez sur le fruit et frappez un second levier pour engendrer un passage à gauche. Suivez-le, récupérez le contenu du bloc, revenez en arrière et prenez la sortie au sud-est.

Frappez le bloc, descendez et sautez sur les plates-formes au nord-est. Récupérez une fève se trouvant à proximité de la dernière plateforme, sautez et entrez dans la zone suivante.

Détruisez les deux blocs au nord, récupérez une fève se trouvant entre les deux blocs et entrez dans le canal bleu. Frappez le bloc pour libérer le passage et revenez en arrière. Retournez encore à la zone précédente et prenez la sortie sud.

Cap Rototo

Allez à gauche, descendez les marches et récupérez une fève. Ensuite, descendez les grandes marches au sud et atteignez la zone suivante. Descendez toujours vers le sud, prenez le chemin de droite et allez jusqu'à la sortie sud.

Plage Kari-Kari

Maintenant que vous êtes arrivé à la plage, sauvegardez la partie et atteignez la prochaine section au nord.

Détruisez un bloc à gauche, deux autres à droite puis avancez vers le nord. Détruisez un autre bloc à droite, revenez à gauche et montez sur les grandes marches. Entrez dans la zone suivante, à gauche, sautez d'un pilier à l'autre grâce au saut en vrille, récupérez trois fèves et détruisez deux blocs. Revenez à la zone précédente et allez au nord vers la prochaine zone.

Montez sur la plaine à droite, détruisez deux blocs et allez à gauche. Récupérez une fève à gauche près de l'arbre et une autre fève en haut près des plates-formes puis montez sur ces dernières et dirigez-vous vers la gauche.

Suivez le chemin des plates-formes, détruisez deux blocs puis allez au sud. Récupérez une fève au sud-ouest et revenez au nord. Grimpez sur la grande structure qui se trouve au nord et récupérez quatre fèves, détruisez un bloc et retrouvez à la zone précédente.

Dirigez-vous au nord, détruisez le bloc à gauche et avancez jusqu'aux plates-formes au nord-ouest. Détruisez un bloc, revenez aux plates-formes centrales et allez à gauche.

Récupérez une fève entre les arbres et poursuivez au nord. Détruisez les deux blocs, effectuez un forage en duo et pénétrez à travers la grille. Refaites la même chose et entrez dans la troisième section, à gauche. Utilisez le conduit d'air, effectuez un saut en ballon pour atteindre la clôture à gauche et récupérez le bonbon étoile dans le cube. Marchez sur la clôture et descendez au sud. Détruisez le bloc, utilisez la carapace et détruisez la dent pour revenir en arrière. Utilisez le conduit d'air une autre fois et sautez cette fois-ci à l'extrême droite. Détruisez un autre bloc légèrement au sud, effectuez un saut en vrille pour revenir au point de départ et quittez cet endroit.

Avancez à droite puis allez au nord jusqu'à la prochaine section. Détruisez le bloc au sud-est, revenez au nord et passez à la zone suivante.

Sauvegardez votre progression, allez derrière la maison de droite et récupérez deux fèves sur les plates-formes. Creusez une autre fois au sud-ouest et récupérez une fève. Ensuite, entrez à l'intérieur de la maison et discutez avec Sounion la Tortue. Résolvez le puzzle qu'il vous propose et apprenez une nouvelle attaque spéciale. Par la suite, il vous demande de trouver d'autres puzzles éparpillés (ils s'affichent sur la carte). A chaque fois que vous en complétez un, vous recevez des fèves. Dès que vous aurez terminé, allez à l'ouest de la zone et grimpez sur les grandes marches pour atteindre la zone suivante.

Détruisez les deux blocs, avancez à gauche, détruisez-en un autre et prenez la sortie à gauche.

Grimpez sur la structure au nord, utilisez le conduit d'air pour sauter à gauche puis faites la même chose pour atteindre l'élévateur, à gauche. Montez à droite grâce à l'élévateur, détruisez le cube et revenez. Ensuite, utilisez les conduits et sautez très haut à gauche sur les tourbillons pour monter. Explorez la zone, ramassez le maximum de pièces dans les airs et atteignez le chemin principal qui se trouve au plus haut point, à droite. Remontez la pente, sauvegardez en chemin, récupérez un bonbon étoile et atteignez la dernière plateforme.

Après la scène, vous devez combattre Chakron. Restez sur vos gardes, ne gaspillez pas les champignons et attendez que le combat s'achève après quelques coups.

Par la suite, rebroussez chemin et entrez dans le canal vert. Frappez le bloc rose, descendez et revenez à droite. Sauvegardez à nouveau si vous le souhaitez et partez au nord. Dépassez la fontaine, allez à droite et rejoignez la prochaine section. Récupérez le puzzle à droite, récupérez une fève sur les plates-formes au nord-ouest puis partez au nord-est vers la prochaine section avant de rejoindre la forêt Fousset.

Forêt Fousset

En entrant dans la forêt, grimpez au rebord de droite et atteignez la zone suivante. Utilisez le conduit d'air pour sauter par-dessus la clôture. Avancez à droite et sautez sur les marches qui sont aussi à droite. Récupérez le contenu du cube, avancez au nord et récupérez un bloc A. Creusez pour récupérer une fève à gauche du bloc et revenez en arrière. Suivez le chemin du milieu puis à gauche. Ramassez une fève à gauche et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la forêt.

Avancez au nord, jusqu'à la prochaine zone et partez de nouveau au nord vers la section suivante. Grimpez sur la plateforme de droite, creusez et ramassez une fève.
Ensuite, partez à gauche pour atteindre la zone suivante.

Avancez au nord-est, repérez les branches entre les roches, effectuez un forage en duo et entrez. Récupérez une fève près du pont, traversez ce dernier et détruisez le cube. Revenez en arrière, passez de nouveau sous les branches et continuez à gauche. Repérez une brèche entre les arbres et entrez. Suivez le chemin jusqu'au cube et prenez son contenu. Récupérez une fève à proximité et revenez en arrière. Continuez à gauche, grimpez les marches au nord-ouest et atteignez la zone suivante.

Grimpez les marches, utilisez la carapace et frappez le bloc à droite pour dégager le pont. Traversez-le, récupérez le bloc A au nord, sautez sur les plates-formes (à droite) et récupérez le contenu du cube. Creusez à droite du cube, ramassez une fève et rebroussez chemin jusqu'à la zone qui contient un portail.

Avancez toujours au nord dans les deux prochaines zones puis prenez le chemin sableux à droite. Grimpez aux marches, frappez le bloc A, détruisez le cube et allez au nord.

Allez au nord-est, creusez afin de récupérer une fève et partez à droite. Grimpez à la plateforme, prenez le contenu du bloc A, récupérez une fève au sud-est et revenez à gauche. Traversez le pont à l'ouest, avancez au nord et rejoignez la zone suivante.

Grimpez sur la plateforme de droite, récupérez le contenu du cube puis effectuez des sauts en vrille pour atteindre les deux autres cubes. Creusez à l'endroit de la croix de droite, prenez la fève et poursuivez au nord. Détruisez les deux cubes, récupérez la fève au nord et rebroussez chemin.

Partez cette fois à droite, grimpez les marches au milieu et effectuez un forage en duo. Récupérez la fève et continuez à droite vers la zone suivante. Partez au nord à l'intérieur du tronc d'arbre, sauvegardez la partie et poursuivez au nord. Récupérez les deux fèves au nord, revenez en arrière jusqu'au champ de fleur. Allez à gauche jusqu'à ce que vous aperceviez la forme de Bowser au sol. Récupérez une fève au sud-est et continuez au sud.

Sauvegardez si vous le souhaitez, partez au sud deux fois puis allez à gauche. Avancez toujours à gauche, récupérez le contenu du bloc A et partez au sud-ouest. Grimpez sur les plates-formes de gauche, effectuez des sauts en vrille et atteignez le Bloc A. Prenez la pièce d'attaque, récupérez une fève dans le trou de la plateforme de gauche puis allez au

sud-est et rejoignez la zone suivante.

Sautez sur la plateforme, récupérez la fève entre les fleurs et allez à droite. Récupérez une autre fève, entrez dans le canal vert au nord, frappez le bloc et revenez dans la forêt. Revenez en arrière vers la zone avec plusieurs embranchement et rebroussez tout le chemin jusqu'à la zone qui contient le magasin de Blocdogue.

A partir de cette zone, partez à l'ouest et grimpez sur les palissades. Sauvegardez la partie, partez à gauche et passez sur la plateforme. Ramassez une fève, grimpez au rebord au nord et récupérez une fève au fond. Ensuite, avancez à gauche et atteignez la zone suivante.

Récupérez une fève au sud-ouest de la zone, rapetissez Mario et entrez par la brèche dans le mur. Frappez le bloc " ! " et regardez la scène. Par la suite, vous ne contrôlez que de Luigi et vous devez frapper le second bloc qui apparait. Entrez au nord puis à gauche et passez à la zone suivante. Sautez sur les plates-formes et suivez le chemin qui se termine au sud-ouest. N'essayez pas de récupérer les blocs pour l'instant et suivez le chemin afin de retrouver votre frère.

Une fois que vous aurez rejoint Mario, une scène se déclenche et vous entrez dans le ventre de l'ennemi pour le sauver. Effectuez un simple combat contre des insectes et libérez-le. Maintenant que vous avez changé de forme, sautez sur les plates-formes au nord, frappez le Bloc A puis le cube qui se trouve au nord-ouest et revenez dans la zone de droite.

Avancez toujours à droite jusqu'à la zone suivante. Maintenant, vous pouvez sauter sur les plantes épineuses, récupérez les deux blocs A, frappez le bloc " ! " au nord-est pour étaler un pont de fleurs. Sautez sur les plates-formes et avancez au nord vers la zone suivante.

Avancez à gauche, dépassez les plantes épineuses et regardez une scène. Ensuite, battez les ennemis et récupérez le dernier bloc A. Apprenez la nouvelle attaque, récupérez une fève à l'extrême gauche et une autre l'extrême droite de la zone et revenez en arrière vers le sud.

Récupérez une fève sur la marche inférieure, traversez le pont et allez en premier lieu à gauche. Sautez sur les plates-formes jusqu'à la zone suivante, récupérez deux fèves dans cette zone et revenez à droite. Partez encore à droite jusqu'à la zone qui contient le magasin de Blocdogue et dirigez-vous vers le sud jusqu'à la sortie de la forêt.

Plage Kari-Kari

De retour à la plage Kari-Kari, revenez dans la zone où se trouve la maison de Sounion et partez à gauche le long des plates-formes. Entrez dans le canal vert, retournez auprès du troisième sage (à droite) et effectuez la nouvelle attaque Panier gourmant pour qu'il vous donne le troisième vaccin. Vous devez avaler autant de gâteaux que possible pour réaliser un Excellent lors de l'attaque.
Après la scène, obtenez le dernier vaccin et revenez au village des Toad.

Chapitre 9 : le combat final

Village des Toad

De retour au village des Toad, partez au sud puis prenez à gauche. Sauvegardez si vous le voulez, entrez dans la clinique et parlez au docteur dans son cabinet. Après la scène cinématique, quittez le cabinet et discutez avec la secrétaire pour apprendre une autre attaque spéciale.

Ensuite, faites un tour aux boutiques qui se trouvent à gauche et au sud et faites le plein de stocks. Revenez à droite, partez au nord et atteignez le pont qui mène au château de Peach.

Après la scène, traversez le pont qui est désormais débloqué et entrez dans le château de Peach.

Château de Peach

Entrez dans le château et avancez en direction du nord jusqu'à la première zone. Récupérez une fève cachée par un poteau au sud-ouest de la zone, sautez sur les plates-formes qui sont à l'est et atteignez la zone suivante.

Descendez, allez au sud, montez les grandes marches et sautez sur la clôture. Entrez dans la tour, achevez l'ennemi et poursuivez au nord. Descendez d'abord à droite, récupérez le contenu du bloc et revenez à gauche. Utilisez le bloc carapace pour frapper le bloc " ! " qui se trouve à proximité et le Bloc A à gauche. Après la scène, payez 300 pièces pour connaitre l'emplacement des pièces d'attaques manquantes et rebroussez chemin sur la clôture. Continuez cette fois-ci à gauche et atteignez la première zone. Frappez le bloc supérieur et continuez à gauche vers la zone suivante.

Descendez sur la haie, explorez la zone et frappez quatre blocs " ! ". Repérez le cercle qui se trouve sur la carte du monde et sautez partout dans cette zone (sur la haie, en haut du bloc, à gauche) pour révéler un bloc A invisible. Ensuite, partez à gauche de la haie et prenez l'entrée au nord-ouest.

Sautez sur la haie puis sur la clôture, allez d'abord à droite et effectuez un saut en vrille pour entrer dans la tour. Abattez l'ennemi, partez à droite et continuez encore à droite. Grimpez au rebord, allez d'abord à gauche, détruisez le bloc et revenez. Partez cette fois à droite, frappez les quatre blocs et repérez une brèche dans le mur. Rapetissez Mario et entrez.

Frappez un bloc à gauche, sautez sur le mur qui se trouve au milieu de la zone et frappez deux blocs au nord-ouest et au nord-est. Ensuite, revenez sur le mur grâce aux marches. Repérez la petite zone rabaissée du mur et sautez sur le troisième carré en partant de la droite. Récupérez ainsi le bloc A, poursuivez sur le mur pour frapper un autre bloc et allez à droite. Frappez deux blocs, revenez en arrière et quittez cet endroit.

De retour avec Luigi, revenez dans la tour puis dans la zone précédente. Allez au nord-ouest de la zone, repérez la brèche, effectuez un forage en duo et atteignez la zone suivante.

Grimpez aux marches, utilisez le conduit d'air (à gauche) et sautez sur le pilier, en haut à droite. Sautez dans les airs pour révéler le dernier Bloc A invisible. Apprenez la nouvelle attaque spéciale, effectuez la même opération et sautez cette-fois sur le pilier de droite, au milieu. Sautez de nouveau devant la tour et entrez.

Avancez à droite, frappez les deux blocs " ! ", récupérez deux fèves au sud-ouest et rebroussez chemin. Descendez de la tour et partez au nord, sautez sur la plateforme grise et atteignez la section suivante.

Descendez, sautez sur les plates-formes jaunes et effectuez des sauts en vrille à droite pour atteindre la haie qui est au nord. Avancez à droite, récupérez le contenu du bloc et descendez de la haie. Récupérez les pièces dans un autre bloc et poursuivez à droite.

Allez au sud, sautez sur les plates-formes grises et frappez un bloc à droite. Descendez des plates-formes et passez entre les statues, à droite.

Partez d'abord au sud, sautez sur les sections de haies successives et récupérez les pièces du le bloc puis revenez sur vos pas. Ignorez le chemin du nord, revenez entre les statues et passez à travers le trou dans la plateforme. Allez au nord vers la zone suivante puis à gauche. Dépassez les plates-formes jaunes et entrez dans la tour, au nord-ouest. Sauvegardez la partie, avancez au nord et atteignez la prochaine section.

Buvez l'eau qui sort du conduit, approchez-vous du feu, à droite, et martelez Mario pour l'éteindre. Ensuite, sautez sur les plates-formes, effectuez un saut en vrille vers la droite et atteignez l'autre côté. Descendez les marches et préparez-vous à un combat après la scène.

Boss : Tous
Le combat contre cette poubelle peut s'avérer facile. En effet, il utilise deux types d'attaques. Soit, il lance deux boules remplies de déchets puis fonce sur vous. Soit, il vous lance le contenu des petites poubelles qui l'accompagnent pendant le combat.

Dans le premier cas, sautez juste avant qu'il ne fonce sur vous pour l'esquiver. Dans le second, repérez les ennemis qu'il relâche, sautez lorsqu'il s'agit d'une bombe ou d'un insecte, et restez immobile lorsqu'il s'agit d'un poisson. Lorsque c'est votre tour d'attaquer, effectuez des attaques spéciales dévastatrices comme Météore mystère ou Bébétoiles. Esquivez ses attaques à nouveau jusqu'à en venir à bout.

Après le combat et la scène, récupérez une fève là où vous aviez combattu le dernier boss puis descendez la rampe à gauche. Partez au sud, ignorez d'abord le canal et partez au sud-ouest. Frappez le bloc " ! ", revenez dans la tour, sauvegardez et entrez dans le canal. Descendez et avancez en direction du sud-est.

Après la scène, entrez dans le repaire lombaire qui se trouve près de la jambe de Bowser.

Repaire Lombaire

Une fois que vous êtes dans le repaire lombaire, regardez la scène et effectuez un forage en duo sur la section rouge qui est entre les os. Regardez la longue scène puis appuyez sur le bouton qui s'affiche pour débloquer le dos de Bowser.

Château de Peach

Maintenant que vous contrôlez Bowser, effectuez la nouvelle aptitude (Boule d'épines) et escaladez le mur, au nord. Poursuivez à droite puis au sud vers la section suivante.

Effectuez quelques achats, enroulez-vous et détruisez la statue au sud pour révéler un portail. Dans le château, affrontez quatre ennemis différents pour récupérer les quatre Chablocs restants. Ensuite, utilisez ce portail pour atteindre la Forêt Fousset, rejoignez le magasin de Blocdogue et recevez ainsi une attaque spéciale. Ensuite, revenez au château par le portail.

Entrez dans la zone de gauche et escaladez le mur pour atteindre la tour ouest. Effectuez Boule d'épine à l'intérieur de la tour, détruisez les statues et les deux blocs de briques au sud-ouest et au nord-est, puis sortez par le nord-ouest.

Détruisez plusieurs autres statues, ainsi que deux autres blocs et trouvez la sortie sud-ouest.

Remontez la rampe qui est au nord, détruisez le bloc qui est au sud et prenez la sortie sud-ouest. Avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche puis poursuivez à gauche jusqu'à la chambre de Peach. Eliminez les ennemis et poursuivez à gauche vers la zone suivante. Escaladez le mur grâce à Boule d'épines, récupérez le contenu du bloc puis redescendez et partez à gauche.

Escaladez le mur encore une fois, détruisez un bloc en haut à droite puis poursuivez le robot en haut à gauche. Récupérez la clé rouge, descendez et rebroussez chemin jusqu'à la zone où se trouve la porte rouge. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et entrez. Détruisez la cage, apprenez une nouvelle attaque spéciale puis partez au sud de la zone.

Effectuez une sauvegarde, détruisez le bloc de briques à gauche et allez au nord-ouest pour attraper le robot. Ensuite, suivez ce dernier dans la section suivante à gauche. Escaladez le mur au nord et atteignez les plates-formes élevées à gauche puis entrez dans le trou au nord-ouest. Poursuivez vers la pièce suivante à droite, effectuez une carapace pilon sur la plaque et choisissez ainsi l'un des objets. Prenez la sortie sud puis continuez au sud-est. Escaladez le mur et détruisez le bloc de briques à gauche. Escaladez le mur à nouveau, montez sur le balcon et détruisez les statues à gauche. Essayez d'attraper le robot, revenez en arrière et poursuivez-le au nord-est. Continuez à le poursuivre jusqu'à ce qu'il revienne à ce même endroit puis poursuivez-le au sud-est.

Détruisez le bloc, remontez la pente au nord et allez au sud-ouest. Effectuez un coup de poing glissant pour atteindre la plateforme qui est au sud et suivez le robot dans la zone suivante.

Effectuez Boule d'épines et descendez dans le sol pointu au sud. Poussez le demi-cercle vert vers la gauche et relâchez pour sauter sur la rampe et attraper ainsi la seconde clé. Ensuite, escaladez la section dans le mur et entrez par la porte du milieu. Avancez au nord, récupérez le contenu du bloc à gauche et continuez au nord. Sauvegardez à

nouveau si vous le voulez et allez à droite vers la zone suivante.

Escaladez le mur au nord pour atteindre les plates-formes élevées et entrez par le trou. Passez dans la pièce suivante à gauche, détruisez les trois blocs et sortez. Avancez au sud et prenez la sortie qui se trouve au sud-ouest.

Enroulez-vous sur les épines, poursuivez le robot à droite puis montez sur la plateforme au nord-est. Effectuez un coup de poing glissant, atteignez la plateforme qui est au sud et isolez ainsi le robot dans le coin. Récupérez la clé et revenez à la zone précédente. Allez à gauche, partez au nord du bloc de sauvegarde et rejoignez la salle où se trouvent les portes colorées.

D'abord, ouvrez la porte verte, détruisez le bloc de briques à l'intérieur et sortez. Ensuite, allez au nord, ouvrez la porte bleue et entrez. Détruisez le bloc de briques qui est à gauche puis continuez au nord.

Dans cette zone, enroulez-vous de nouveau sur le demi-cercle (à gauche) et poussez-le jusqu'à la moitié du ressort. Vous tombez dans le trou au milieu, récupérez le contenu du bloc à gauche et revenez au point de départ vers la droite. Poussez cette-fois légèrement moins fort et atteignez ainsi le premier trou en haut. Entrez, détruisez le bloc à l'intérieur et revenez en arrière jusqu'au point de lancer. Poussez maintenant le dispositif encore plus fort, atteignez le trou de gauche et entrez pour atteindre une nouvelle zone.

Sauvegardez la partie, avancez au nord puis prenez à droite. Allez encore une fois à droite, détruisez le bloc et continuez à droite jusqu'à la section suivante.

Détruisez un bloc en entrant, escaladez le mur et atteignez d'abord la plateforme tout en haut à gauche. Détruisez le bloc et revenez en bas. A présent, escaladez le mur et atteignez la plateforme de droite. Faites tourner le dispositif pour remonter la grille, escaladez rapidement le mur et atteignez la plateforme à gauche avant que la grille ne revienne à sa position initiale.

Allez à gauche jusqu'au croisement et prenez d'abord à gauche. Détruisez le bloc au fond du couloir, revenez au croisement et partez au nord. Suivez le chemin, détruisez le bloc et descendez puis allez à gauche. Effectuez Boule d'épines sur le tapis vert et enroulez-vous pour faire descendre le mur. Donnez un coup de poing au bouton rouge pour faire sortir une bombe, allumez-la. Attendez deux à trois secondes et donnez un coup de poing pour qu'elle explose sur le mur fragile, près du tapis. Ignorez cette entrée pour l'instant et allez à gauche de la machine à bombes. Escaladez le mur et allez à gauche. Détruisez les blocs qui sont à gauche, descendez et continuez à gauche.

Dans cette section, suivez le chemin et esquivez les Bob-ombs qui se trouvent sur le tapis roulant. Effectuez carapace pilon pour sauter au-dessus de ces bombes et avancez jusqu'au nord-est.

Avancez simplement à droite vers la zone suivante, enroulez-vous à nouveau sur le tapis vert pour faire descendre le mur. Frappez le bouton encore une fois, allumez la bombe et détruisez le mur fragile à gauche.

Entrez par ce chemin, détruisez un bloc au nord-est et poursuivez au nord. Sauvegardez la partie et allez encore au nord.

Vous vous retrouvez à nouveau dans une sorte de flipper, poussez légèrement le demi-cercle et partez à droite. Récupérez le contenu du bloc et revenez en arrière. Poussez cette fois l'appareil au maximum et atteignez la zone élevée pour déclencher une scène.

Cage thoracique

Entrez dans la cage thoracique de Bowser, avancez à droite et entrez dans le canon. Ensuite, utilisez le stylet et déplacez Mario et Luigi afin de propulser Bowser vers le haut. Heurtez constamment les plantes piranhas jusqu'à ce qu'elles cessent d'apparaitre et qu'une autre scène se déclenche.

Château de Peach

De retour au château, avancez d'abord à droite et allez au sud. Détruisez le bloc qui est à droite, faites tourner le tapis roulant pour dégager le mur et revenez là où vous étiez tombé de haut. Partez cette fois à gauche, effectuez une attaque carapace pilon sur la craquelure au sol et descendez dans une nouvelle zone.

Tournez le tapis roulant au sud-est puis prenez la sortie sud-ouest. Détruisez le bloc à droite, descendez les escaliers et sortez à gauche. Détruisez les deux blocs en bas à gauche et prenez la sortie au sud-est. Avancez, sauvegardez la partie et prenez la sortie sud.

Avancez à gauche, entrez par la porte au nord et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Métaboss
Le combat contre Métaboss est assez long puisqu'il dispose de mini bonshommes de neige qui lui régénèrent ses points vitaux. En effet, vous devez aspirer un maximum de ces bonshommes. Ainsi, Mario et Luigi n'auront aucun mal à battre ces ennemis car ils ne disposent que d'une seule attaque et qu'ils ne peuvent esquiver qu'avec un simple saut.

Lorsque Métaboss s'envole dans les airs et lance des boules de neige, enroulez-vous simplement dans votre carapace pour les esquiver. Ensuite, faites attention lorsqu'il redescend et fonce sur Bowser avec un coup de poing. Soyez légèrement plus rapide et donnez un coup de poing pour le contrer. Lorsqu'il crée une grande boule de neige, visez le bob-ombs et frappez-le pour exploser la boule. Effectuez des attaques spéciales puissantes, infligez-lui au moins 200 points de dégâts et battez-le. Après le combat, une scène se déclenche et vous reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Voies respiratoires

Entrez dans les voies respiratoires de Bowser et remarquez que lorsque ce dernier aspire de l'air froid, toute l'eau devient glacée. D'abord, gardez l'eau gelée, sautez sur les plates-formes, sauvegardez et poursuivez en haut à droite. Faites attention au sol glissant, sautez simplement au-dessus des creux et détruisez deux cubes en chemin.

Ensuite, décongelez la zone, sautez sur les plates-formes en haut à gauche et frappez le bouton. Ensuite, surgelez l'endroit, poussez le bloc qui vient de tomber à droite et utilisez-le pour atteindre le rebord de droite. Avancez jusqu'au fond, à droite, décongelez la zone pour voir le bouton sur la paroi et frappez-le. Poussez le nouveau bloc à gauche, utilisez-le pour sauter sur les plates-formes et allez d'abord à gauche pour frapper un autre bouton. Allez ensuite à droite, entrez dans le canal vert, frappez le cube et entrez dans un autre canal, à gauche.

Sautez sur la plateforme supérieure et frappez les deux cubes qui sont à gauche. Ensuite, surgelez l'endroit pour éteindre le feu et passez en haut à droite. Décongelez, frappez le bloc " ! " pour éteindre le feu, frappez le bouton stimuli et allez à gauche. Frappez le bloc qui se trouve après le canal vert et suivez le chemin qui vient de s'ouvrir, à gauche.

Avancez, détruisez deux cubes en chemin puis congelez l'endroit. Sautez sur les plates-formes de gauche, décongelez et détruisez un autre cube. Ensuite, allez à droite sur une autre plateforme élevée et frappez le bloc rose. Congelez la zone pour former un grand cube de glace, frappez le petit bloc qui se trouve en bas du récipient puis poussez le cube vers la droite. Utilisez-le pour atteindre le bouton qui est en haut à droite, décongelez la zone et frappez-le. Enfin, redescendez, formez un autre cube, poussez-le cette fois à gauche et décongelez la zone pour éteindre le feu. Frappez le bouton qui est en bas et poursuivez vers la zone suivante. Sauvegardez votre progression, sautez sur les plates-formes, récupérez le contenu du bloc et entrez dans le canal vert, en bas.

Après la scène, avancez à droite et approchez-vous de l'astre noir. Frappez le bloc " ! " afin de créer un autre grand cube de glaçon et poussez-le à droite pour qu'il heurte l'astre noir. Ensuite, poursuivez à droite vers la section suivante.

Décongelez l'endroit, frappez le cube jaune mobile pour vous y accrocher puis congelez la zone lorsqu'il arrive de l'autre côté. Sautez sur les plates-formes de droite, récupérez le contenu du bloc et effectuez un saut en vrille pour atteindre une autre plateforme élevée, à gauche. Utilisez le cube mobile pour atteindre le côté nord-ouest et entrez dans le canal vert.

D'abord, descendez, grimpez sur les plates-formes qui sont à gauche et récupérez le contenu du bloc. Entrez dans le

canal pour revenir au point de départ et utilisez le cube mobile pour atteindre l'extrême droite. Détruisez un cube à droite, un autre en bas et prenez le canal pour revenir au point de départ. Utilisez à nouveau le cube mobile, relâchez cette fois-ci sur les pièces qui se trouvent à mi-chemin et entrez ainsi dans le canal.

D'abord, creusez deux trous et récupérez deux fèves. Ensuite, rapetissez Mario et entrez dans le trou de droite. D'abord, congelez la zone et faites descendre Mario au sud-ouest. Détruisez deux blocs, décongelez, frappez le bouton et avancez à droite jusqu'au sud-est. Détruisez un autre bloc puis sautez sur les plates-formes pour remonter. Repérez un autre bouton à mi-chemin (à droite), atteignez-le et frappez-le. Allez en haut à droite, récupérez le contenu d'un bloc puis utilisez le cube mobile pour atteindre le côté gauche de la zone. Frappez un troisième bouton, descendez et retrouvez Luigi. Sautez sur les trois plates-formes qui viennent d'apparaitre et entrez dans le canal jaune.

Frappez deux blocs à droite, revenez à gauche, frappez un autre bloc et entrez dans le canal bleu. Frappez le bloc " ! ", sauvegardez votre partie et revenez en arrière pour prendre le canal bleu. Allez à l'extrême droite et entrez dans le canal vert.

Après la scène, avancez à droite et frappez le bouton jaune. Ensuite, sautez sur la plateforme qui vient de se former, sauvegardez et entrez dans le canal vert, en haut à gauche.

D'abord, entrez dans le canal jaune à gauche, frappez le bloc " ! " et revenez en arrière. Avancez à droite, sautez par-dessus les creux et approchez-vous d'une plateforme Emoglobing. Congelez la zone, montez sur l'Ascensobing et déplacez la plateforme au nord-ouest. Récupérez le contenu du bloc, suivez le chemin qui vire au nord-est, puis au sud, et faites attention à l'électricité. Frappez le bloc " ! " pour dégager le mur gauche, descendez et faites le même chemin pour arriver au nord-est de cet endroit.
Frappez deux blocs, récupérez leur contenu et entrez dans le canal vert.

Descendez, récupérez quatre fèves sur les grandes marches puis utilisez la plateforme pour remonter au nord-ouest de la zone. Approchez-vous des Totembing, frappez-les dans le bon ordre et entrez dans le canal vert.

Avancez à droite, utilisez la plateforme et suivez le chemin qui passe entre les faisceaux électriques. Détruisez deux blocs au nord-est, poursuivez le long du chemin électrifié et atteignez le côté gauche de la zone. Détruisez un bloc en haut à gauche, un autre en bas et prenez le canal vert à gauche.

Grimpez sur les plates-formes supérieures, détruisez trois blocs et effectuez un saut en vrille pour atteindre les plates-formes de gauche. Descendez à gauche, entrez dans le canal rouge et sautez très haut. Détruisez le bloc dans le coin, redescendez et poursuivez à gauche.

Après la courte scène, descendez dans le trou et entrez dans le canal rouge pour sauter en haut. Frappez le bloc " ! ", redescendez et poursuivez à gauche.

Sautez sur les plates-formes, détruisez un bloc au nord-est, deux blocs en haut et descendez. Allez en bas à gauche, détruisez deux blocs et entrez dans le canal. Frappez le bloc " ! " et revenez en arrière. Sautez de nouveau sur les plates-formes et atteignez la sortie nord-ouest.

Décongelez la zone, descendez à gauche et récupérez les deux fèves au sol. Entrez dans le canal pour retourner au point de départ, congelez la zone et sautez par-dessus le premier trou. Avancez jusqu'au second trou, décongelez et descendez. Allez à droite, frappez le bloc et entrez dans le canal pour revenir au point de départ. Retournez près du second trou, congelez la zone, dépassez-le et sautez près du rebord supérieur pour révéler deux blocs invisibles. Retournez dans le second trou, allez cette fois à gauche et descendez dans le bassin.

Avancez à droite, détruisez deux blocs et descendez. Détruisez deux autres blocs à gauche, sauvegardez et entrez dans le canal vert à droite.

Après la scène, avancez à droite, frappez le bloc " ! " et préparez-vous à combattre l'Astre noir.

Boss : Astre noir

La méthode pour battre ce boss est assez simple. En effet, vous devez d'abord attaquer les deux mini-astres qu'il produit et les battre. Ensuite, l'Astre noir fournit des bombes à ses deux compagnons battus et les lance sur l'un des deux héros. Martelez les bombes pour les renvoyer sur l'ennemi et infligez-lui ainsi d'importants dégâts. Une fois que les deux bombes sont renvoyées sur le boss, ce dernier arrête de flotter dans les airs et atterrit. A ce moment, utilisez des attaques très puissantes comme Bébétoiles et infligez-lui un maximum de dégâts. Répétez cette technique deux à trois fois, battez ainsi l'astre puis courez rapidement à la fin du combat pour ne pas être aspiré.

En ce qui concerne les attaques de l'Astre noir, ce dernier utilise quatre attaques. Dans la première, il lance des boules qui disparaissent à mi-chemin. Utilisez le marteau, attendez le moment adéquat et frappez pour les contrer.

Dans la seconde, il crée une ombre sous les deux personnages et commence à les électrocuter. Attendez que le réticule apparaisse et sautez à ce moment pour éviter le faisceau.

Dans la troisième attaque, il produit un grand rayon de poison qui inflige des dégâts aux deux héros. Accrochez-vous simplement à l'étoile et évitez ainsi le rayon. Ensuite, relâchez rapidement avant qu'il ne vous rattrape en hauteur.

Dans la dernière attaque, il s'envole en haut et lance des boules d'énergie. Sautez simplement au bon moment afin de les esquiver. Les compagnons de l'astre utilisent également une attaque laser. Trouvez le bon timing et sautez pour les esquiver.

Une fois que l'astre est vaincu, vous reprenez le contrôle de Bowser.

Château de Peach

Après la scène, suivez le clone de Bowser et prenez la sortie sud-est. Sauvegardez la partie, descendez et poursuivez l'astre en prenant la porte sud. Après la scène, vous regagnez le contrôle de Mario et Luigi.

Sanctuaire postérieur

Sauvegardez, entrez de nouveau dans le lac d'adrénaline et effectuez le même mini-jeu pour réveiller le géant Bowser une dernière fois.

Boss : Château de Peach
Dès que le combat commence, l'ennemi projette un trou noir derrière vous. D'abord, effectuez un souffle de feu pour que le château brulé lance un champignon. Lorsque l'astre commence à vous aspirer, courez en utilisant le stylet puis propulsez-vous pour attaquer le château. Lorsque l'ennemi utilise une armée de mini robots, crachez du feu pour les détruire rapidement et récupérez un autre champignon.

Ensuite, l'ennemi lance un autre trou noir que Bowser renvoie derrière l'ennemi et utilise également un bouclier.
A ce moment, donnez des coups de poing puissants et poussez-le ainsi dans le trou noir. Ensuite, attendez qu'il arrive vers vous et donnez un coup de poing au bon moment pour le contrer.

Par la suite, les délais entre les trous noirs diminuent et l'ennemi tentera de vous pousser dedans. Faites tourner rapidement le stylet et poussez-le avant qu'il ne le fasse. Lorsqu'il fonce à nouveau vers vous, il deviendra invisible. Imaginez le moment de l'impact et assénez-lui un coup de poing pour le contrer. Continuez à lui infliger vos coups de poing jusqu'à ce qu'il entre dans la dernière phase du combat.

Enfin, dans la dernière phase, Bowser et l'ennemi sont aspirés dans les trous noirs. A ce moment, attendez que les épines disparaissent et effectuez votre attaque pour lui provoquer d'importants dégâts. Dans le cas contraire, c'est Bowser qui perd ses points vitaux.

Après le combat et la scène, entrez dans le château et sauvegardez la partie nord-ouest. Détruisez les statues qui sont en bas et entrez. Avancez au nord, suivez le sorcier et entrez dans la pièce en haut à droite.

Boss : Gracowitz Noir

Dans la première attaque de Gracowitz noir, il se balance avec une corde et vous attaque. D'abord, contrez son attaque avec un coup de poing puis réfugiez-vous dans la carapace.

Dans la seconde attaque, il lance des étoiles dans les airs et les projette sur vous. Attendez le bon moment et détruisez-les avec des coups de poing.

Dans la troisième attaque, il crée des trous noirs et projette des boules à travers ces trous. Si les boules tombent d'en haut, utilisez la carapace et si elles arrivent par la droite, utilisez les coups de poing pour les contrer.

Durant les cinq premiers tours, vous ne pouvez pas infliger de dégâts à votre ennemi. Ensuite, il enlève son casque et vous pourrez effectuer des attaques spéciales puissantes. A ce moment, aspirez le casque et utilisez Mario et Luigi pour le détruire à l'aide d'attaques spéciales. Une fois détruit, vous pouvez effectuer des attaques Bob-ombs et battre Gracowitz noir.

Après le combat, une scène se déclenche et vous atteignez une nouvelle zone. Détruisez les blocs de briques en montant les marches et poursuivez au nord jusqu'à la zone suivante. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche puis reprenez le contrôle de Mario et Luigi.

Cage Thoracique

Entrez dans la cage thoracique, entrez dans le canon et balancez la boule à nouveau pour heurter Bowser Noir. Frappez-le cinq fois pour le battre puis remontez jusqu'au nouvel endroit.

Château de Peach

Sauvegardez, détruisez le bloc et partez au nord. Détruisez deux autres blocs en chemin et avancez au nord pour qu'une scène se déclenche.

Boss final : Bowser Noir
Ce combat se divise en deux grandes phases.

Phase 1

Dans la première phase, Bowser noir utilise trois types d'attaques. Dans la première, il lance une grande roche dans les airs puis l'écrase pour qu'elle fasse tomber plusieurs petites roches. Réfugiez-vous simplement dans votre carapace lorsque la pluie de roches commence puis frappez l'une d'entre elles pour heurter l'ennemi et éviter son souffle de feu.

Dans la seconde attaque, il effectue plusieurs coups de poing glissants dans votre direction. Trouvez le bon timing et donnez un coup de poing à votre tour pour le contrer. Une fois que ceci est fait, il s'enroule dans les airs et atterrit sur vous. Réfugiez-vous dans la carapace pour esquiver le reste de l'attaque.

Dans la dernière attaque, il crée une cage et vous emprisonne à l'intérieur. Il crée par la suite une grosse boule d'énergie et la lance sur vous. Dès que vous entrez dans la cage, donnez rapidement des coups de poing pour détruire l'étoile et esquiver ainsi l'attaque.

Lorsque c'est votre tour d'attaquer, effectuez des attaques puissantes comme Assaut Kamek et infligez-lui un maximum de dégâts. Une fois qu'il aura encaissé plusieurs coups, il s'écroule par terre et vous entrez dans une autre phase du combat.

Phase 2

Dans la seconde phase du combat, Bowser noir devient géant et effectue une attaque spéciale. Il lance plusieurs ennemis qui infligent différents dégâts. Pour esquiver son attaque qui peut s'avérer dévastatrice, concentrez-vous sur les ennemis qui arrivent, donnez des coups de poing lorsqu'il s'agit de Goomba, Bob-ombs ou canon et réfugiez-vous lorsqu'il s'agit de blocs ou de l'attaque finale de Bowser Noir.

Répétez les attaques puissantes et esquivez au maximum ses assauts jusqu'à ce que l'ennemi crache le coeur de l'Astre noir. A ce moment, utilisez l'Aspirobloc et aspirez-le pour passer à la phase de combat avec Mario et Luigi.

Lors de cette phase, le coeur de l'Astre noir réalise trois types d'attaques.
Dans la première, il lance des boules d'énergie qui peuvent être contrées avec le marteau. Dans la seconde, il lance des anneaux électriques qui peuvent être esquivés en sautant au bon moment. Dans la dernière, il commence à vous poursuivre et vous devez sauter pour l'éviter.

Aussi, il peut changer de forme et ainsi d'attaque. Lorsqu'il change, il effectue deux autres attaques qui peuvent être esquivées en sautant.

Pour battre le coeur de l'astre, attaquez d'abord ses yeux et ses jambes pour qu'il change de forme. A ce moment, effectuez vos plus puissantes attaques et infligez-lui un max de dégâts pour le battre. Répétez ces attaques, contrez-le, esquivez-le et achevez ainsi l'astre et Bowser Noir. Félicitations ! Vous avez complété le jeu !

OBTENIR LA FENÊTRE MAGIQUE

Village des Toads

Dans la clinique du village, il y a un Toad amnésique, assis sur les sièges à l'entrée. Il pense avoir vu des pièces d'attaque à la plage Kari-Kari et au Château de Bowser. Demandez-lui pour le Château de Bowser, puis sortez de la clinique. Il faut que les tuyaux d'air soient activés, sinon, c'est impossible.

Si vous avez débloqué le tuyau noir amenant au château de Bowser, retournez dans le corps de Bowser puis entrez dans celui-ci. Sinon, passez par le Lac Boboteth et la Prairie O'Rayon pour y arriver.

Château de Bowser

Si vous avez pris le tuyau noir, plongez sous terre avec la technique de la foreuse, puis dirigez-vous en bas. Sinon, dirigez-vous dans la pièce à droite depuis l'entrée du château.

Pas très loin de la sortie de cette nouvelle pièce, il y a une grille. Faites la technique de la foreuse pour passer en dessous, puis entrez dans le tuyau. Vous arrivez dans une nouvelle pièce. Amenez Mario au tuyau d'air puis montez.

Une petite cinématique s'enclenche. Une fois celle-ci terminée, sortez de cette pièce par le bas, puis allez vers la droite. Vous devez aller chercher des mémos qui servent d'indices pour savoir le code de la pièce. Si vous avez la flemme d'aller chercher les mémos, lisez le paragraphe suivant.

Code d'ouverture de la porte (à effectuer dans l'ordre) : 2 fois sur le carré, 1 fois sur le rond et 3 fois sur le triangle. Chippy vous conseille de restaurer vos PV et PS. Faites ce qu'elle demande et restaurez vos PV et vos PS.

Frappez le bouton vert de la porte au bout de cette pièce. Si vous ne vous êtes pas trompé, la porte s'ouvrira. Dans cette nouvelle pièce, frappez le bouton rouge, et une cinématique s'enclenchera.

Boss : Shroob

A la fin de cette cinématique, 3 Shroob vous attaqueront (ce sont les extra-terrestres de Mario & Luigi : Partners in time). Leur première attaque consiste à vous tirer dessus en duo, la seconde est de tirer sur vous seul. Utilisez vos attaques spéciales les plus puissantes pour les vaincre.

Une fois les Shroob vaincus, vous obtenez une nouvelle attaque spéciale : Fenêtre Magique.

ACTIVER L'ALARME

Lorsque vous êtes dans le repaire lombaire, vous devez normalement attendre entre 5 et 10 minutes que activer l'alarme. Pour ne pas avoir à attendre, il suffit d'appuyer sur les boutons suivants : **A, B, X, Y, L, R, Y, X, B et A**.

Mario & Sonic Aux Jeux Olympiques

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES EMBLÈMES

Amy	Terminer le mode Mission avec Amy
Aquatic Champ	Toutes les médailles d'or des défis aquatiques
Blaze	Terminer le mode Mission avec Blaze
Bouncing	Obtenir un Perfect 10 sur le trampoline
Bowser	Terminer le mode Mission avec Bowser
Knuckles	Terminer le mode Mission avec Knuckles
Luigi	Terminer le mode Mission avec Luigi
Mario	Terminer le mode Mission avec Mario
Shadow	Terminer le mode Mission avec Shadow
Sonic	Terminer le mode Mission avec Sonic
Vector	Terminer le mode Mission avec Vector
Waluigi	Terminer le mode Mission avec Waluigi
Wario	Terminer le mode Mission avec Wario

MUSIQUES DE MARIO ET SONIC

Terminez les 5 niveaux de chaque mini-jeu dans n'importe laquelle des 5 portes de la Galerie.

COURONNES

Couronne Amy	Obtenir l'or avec Amy
Couronne Blaze	Obtenir l'or avec Blaze
Couronne Bowser	Obtenir l'or avec Bowser
Couronne Daisy	Obtenir l'or avec Daisy
Couronne Knuckles	Obtenir l'or avec Knuckles
Couronne Luigi	Obtenir l'or avec Luigi
Couronne Mario	Obtenir l'or avec Mario
Couronne Peach	Obtenir l'or avec Peach
Couronne Robotnik	Obtenir l'or avec Robotnik
Couronne Shadow	Obtenir l'or avec Shadow
Couronne Sonic	Obtenir l'or avec Sonic
Couronne Tails	Obtenir l'or avec Tails
Couronne Vector	Obtenir l'or avec Vector
Couronne Waluigi	Obtenir l'or avec Waluigi
Couronne Wario	Obtenir l'or avec Wario
Couronne Yoshi	Obtenir l'or avec Yoshi
Couronne spéciale	Obtenir l'or avec tous les personnages

Mario & Sonic aux Jeux Olympiques d'Hiver

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES DES MIIS

Charmy

Acheter la carte or dans la boutique secrète.

Diddy Kong

Acheter la carte platine dans la boutique secrète.

Dry Bones

Battre l'équipe Dry Bones au curling en mode Team Festival.

Dry Bowser

Battre l'équipe Dry Bowser au hockey sur glace en mode Team Festival.

Espio

Acheter la carte noire dans la boutique secrète.

Mario abeille

Acheter la carte noire dans la boutique secrète.

Omega

Battre Omega au patinage de vitesse (en individuel) ou au relais court (en équipe).

Rouge

Battre Rouge en patinage artistique (en indiviuel ou en équipe).

BOUTIQUE SECRÈTE

Si vous jouez un certain temps en mode Festival, vous devriez recevoir un message indiquant qu'il existe une boutique secrète dans le quartier des magasins. Allez-y et stoppez la caméra entre le bâtiment le plus à gauche et celui qui se trouve au milieu pour cibler la boutique secrète au fond de l'allée.

EMBLÈMES

Emblème du slalomeur

Atteindre l'arrivée du Ski alpin Slalom géant avant 50 sec

Emblème du saut en longueur

Sauter au-delà de 133m en Saut Grand tremplin individuel

Emblème du dossard jaune

Obtenir plus de 25 000 points aux bosses

Emblème du surfeur extrême

Atteindre l'arrivée en Snowboard cross avant 55 sec

Emblème du sprinteur

Atteindre l'arrivée en Patinage de vitesse 500m avant 33 sec

Emblème express

Atteindre l'arrivée en Bobsleigh avant 57 sec

Emblème du skeleton rapide

Atteindre l'arrivée en Skeleton avant 57 sec

Emblème de grande vitesse

Atteindre l'arrivée en Luge avant 50 sec

Emblème du Hockeyeur d'élite

Gagner au Hockey sur glace avec un score de 10-0

Emblème du balayeur

Obtenir plus de 3 point en une manche au Curling

Emblème du Voltigeur

Battre le record de 2000m en Saut Fusée

Emblème du skieur extrême

Atteindre l'arrivée en ski cross avant 1 min 30 sec

Emblème bonsoir

Commencer le jeu entre 18h00 et 18h30

Emblème de personnage

Finir dix missions en mode aventure (dix fois la même fonctionnne) avec un personnage en particulier.

Emblème de ville

Finir toutes les missions (défis de fin de jeu compris) dans une ville pour débloquer cet emblème. Un deuxième emblème de ville vous sera atribué si vous finissez avec des étoiles d'or.

Emblème biathlon

Finir avant 15.00.00

Emblème patinage artistique

Obtenir plus de 100 points

Emblème courte piste 500m

Finir avant 00.40.000

Emblème patinage de vitesse

Finir avant 00.33.000

Emblème combiné nordique

Finir avant 14.30.000

Emblème patinage artistique ultime

Obtenir plus de 3000 points

Emblème courte piste intense

Finir avant 02.00.000

Emblème snowboard extrême

Finir avant 03.00.000

Emblème combat de canons à neige

Obtenir au moins 5 badges

Emblème hockey délirant

Obtenir plus de 100 points

Autres emblèmes

Jouer avec tous les personnages, faire toutes les épreuves, recevoir toutes les médailles d'or en mode difficile, jouer en jeu une carte ou multi-cartes, échanger un fantôme, gagner un match multi-tours.

COSTUMES DES PERSONNAGES

Pour débloquer le costume spécial d'un personnage, vous devez remporter 5 médailles d'or avec lui dans les disciplines olympiques ou les épreuves rêve (en solo, en coop et en mode Festival).

Mario Kart DS

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Daisy
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Rétro en 50cc.

Skelerex
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Nitro en 50cc.

Waluigi
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Rétro en 100cc.

R.O.B.
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Nitro en mode Miroir 150cc.

Maskass
Le Maskass se débloque automatiquement lorsque vous jouez à plusieurs via une seule cartouche, mais il n'est accessible que dans ce mode.

TOUTES LES COUPES

Coupe Feuille
Obtenez le trophée or pour les coupes Carapace et Banane.

Coupe Eclair
Obtenez le trophée or pour la coupe Feuille.

Coupe Spéciale
Obtenez le trophée or pour la coupe Etoile.

Coupe Etoile
Obtenez le trophée or pour les coupes Champignon et Fleur.

MODE MIROIR

Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Rétro en 150cc.

NOUVEAUX KARTS

3 karts pour chaque personnage
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Nitro en 100cc.

7 karts pour chaque personnage
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Nitro en 150cc.

Tous les karts pour chaque personnage (36 karts)
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes du Grand Prix Rétro du mode Miroir en 150cc.

MISSION 7

Pour débloquer ce nouveau défi du mode Mission, obtenez au moins une étoile pour chaque niveau des 6 autres missions.

DÉPART CANON

Pour prendre un bon départ, il faut commencer à accélérer pendant le décompte lorsque le chiffre "2" commence à disparaître de l'écran.

ECRANS ALTERNATIFS

Nouvel écran de fin
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes de chaque catégorie, y compris en mode Miroir.

Nouvel écran titre
Obtenez le trophée or pour toutes les coupes de chaque catégorie.

TECHNIQUE DU SNAKE

Pour effectuer la technique du "Snake" (serpent), il faut maintenir la touche R puis faire gauche, droite, gauche, droite très rapidemment pour que des étincelles rouges sortent de votre Kart. Donc pour snaker, il faut faire un dérapage turbo vers la gauche puis vers la droite et ainsi de suite. En quelques sortes, il faut enchaîner les turbos. Cette technique est assez délicate à maîtriser mais permet de prendre de la vitesse. Elle est réalisable avec tous les personnages et tous les karts, mais elle est plus facile avec les persos légers et les karts Egg1, Dry bomber et Ecoblast 400.

PASSER LES CRÉDITS

Appuyez sur Start + Select pour couper les crédits de fin après les avoir vus au moins une fois.

TURBO BOOST APRÈS UNE CHUTE

Il est possible de bénéficier d'un turbo après avoir été repêché par le Lakitu. Pour cela, vous devez appuyez sur l'accélérateur au moment où vos roues touchent la piste.

ESQUIVER LES CARAPACES BLEUES

Pour esquiver les carapaces bleues, il faut effectuer un dérapage en appuyant sur la touche R puis sur gauche, droite, gauche, droite, de sorte à faire jaillir les étincelles rouges. Puis, au moment où la carapace bleue commence à vous tomber dessus, relâchez rapidement la touche R et appuyez à nouveau sur la touche R rapidement pour exécuter un petit saut boosté grâce aux étincelles et ainsi éviter que la carapace ne vous explose dessus... Une manip' un peu difficile à effectuer au début, mais qui devient un peu plus aisée avec de l'entrainement.

Mario Party DS

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Difficulté Expert

Terminer le mode Story.

Sound Test

Terminer le mode Story.

Triangle Twister (Mode Puzzle)

Terminer le mode Story.

TRICHE

Si vous voulez être sûr de gagner la partie et que vous n'avez pas peur de tricher, vous pouvez annuler une épreuve ratée. Pour cela, faites Reset au moment de l'affichage des scores à la fin d'un mini-jeu avant que la console ne sauvegarde automatiquement.

TOUS LES MINI-JEUX

Il existe un moyen de débloquer tous les mini-jeux sans avoir à les découvrir une première fois en solo. Pour cela, connectez-vous avec un autre joueur en mode Party, et vous verrez la totalité des épreuves devenir disponibles automatiquement.

Mario Slam Basketball

© Nintendo / Square Enix 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COUPES À DÉBLOQUER

Coupe fleur : terminez la coupe champignon
Coupe étoile : terminez la coupe fleur
Coupe arc-en-ciel : terminez la coupe étoile

En terminant la coupe arc-en-ciel, vous débloquerez le mode difficile.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Birdo

Terminer la Coupe Champignon en Difficile avec le bronze.

Boo

Terminer la Coupe Fleur en Difficile avec le bronze.

Bowser

Terminer la Coupe Etoile.

Dixie Kong

Terminer la Coupe Fleur avec le bronze.

Mage Blanc

Terminer la Coupe Arc-en-ciel avec l'argent.

Mage Noir

Terminer la Coupe Arc-en-ciel avec l'or.

Maskass volant

Terminer la Coupe Etoile en Difficile avec le bronze.

Mog

Terminer la Coupe Etoile avec l'argent.

Ninja

Terminer la Coupe Arc-en-ciel.

Paratroopa

Terminer la Coupe Champignon avec le bronze.

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour choisir les costumes une fois débloqués, appuyez sur l'une des quatre directions quand vous faites glisser un personnage dans le panier pour le sélectionner. Chaque direction peut donner une tenue ou une couleur différentes.

Daisy

Terminer la coupe Fleur avec l'argent.

Mage blanc

Terminer la coupe Arc-en-ciel en difficile avec l'or.

Mage noir

Terminer la coupe Arc-en-ciel en difficile avec le bronze.

Maskass volant

Terminer la coupe Etoile en difficile avec l'argent.

Ninja

Terminer la coupe Arc-en-ciel en difficile avec l'argent.

Peach

Terminer la coupe Champignon avec l'argent.

Yoshi

Terminer la coupe Fleur en difficile avec l'argent.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES EN MULTI

Pour débloquer deux niveaux inédits dans le mode Coin Hunter en multijoueur, vous devez remporter 5 manches à la suite.

STADES

Gira Gira Desert (Coupe Etoile)

Remportez un match de la coupe Etoile avec 800 points.

Malboro Garden (Coupe Fleur)

Faire 3 dunks à Daisy Garden pour voir apparaître une dalle qui renferme l'option graine bleue.

Sunset Beach (Coupe Champignon)

Durant un match d'Exhibition, remportez la partie par 200 points à Noko Noko Beach.

BALLONS SPÉCIAUX

Type de ballon	Conditions
Arc-en-ciel	Gagner 5 fois en Exhibition sans fil
Argent	Totaliser 2000 points de profil
Bleu et argent	Terminer le mode Entraînement
Cheep-Cheep	Obtenir l'or sur la coupe Champignon en Difficile
Citrouille	Perdre 5 fois en Exhibition sans fil
Dé	Obtenir l'or sur la coupe Fleur en Difficile
Etoile	Utiliser tous les coups spéciaux en tournoi
Football	Obtenir l'argent sur la coupe Champignon en Difficile
Goomba	Obtenir l'or sur la coupe Etoile en Difficile
Jaune et vert	Faire le Jardin de Daisy en Exhibition au moins une fois
Oeuf de Yoshi	Obtenir l'or sur la coupe Champignon
Or	Totaliser 5000 points de profil
Pastèque	Obtenir l'or sur la coupe Fleur
Rouge et noir	Gagner sur le Bateau Arc-en-ciel sans aucune pièce (Exhibition)
Rouge, blanc et bleu	En tournoi, ne gagner qu'avec des tirs chargés
Violet et orange	Faire le Château de Bowser en Exhibition au moins une fois

JOUER AVEC PAMPA

Pour débloquer le cactus Pampa, rendez-vous au terrain Désert Chatouillant en mode Exhibition. Dès que vous avez marqué environ 200 points, vous verrez une boule verte dépasser du sol. Il vous suffit de dribbler à plusieurs reprises dessus pour que Pampa sorte du sable. Pour vous faciliter la tâche, mettez le CPU au niveau "Amateur". Si vous gagnez le match, un message vous dira que Pampa est disponible à l'écran de sélection des personnages.

Mario vs. Donkey Kong 2 : March of the Minis

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉOS

Vidéo d'introduction

Lancer une nouvelle partie.

Vidéo de fin

Battre le boss de fin sur le toit.

Vidéo musicale

Battre le 2ème boss caché au sous-sol.

BOSS CACHÉS

Après avoir terminé le jeu, vous avez accès à un sous-sol secret où vous pouvez affronter deux boss cachés.

1er boss caché

Trouvez 40 étoiles d'argent.

2ème boss caché

Trouvez 40 étoiles d'or.

MINI-JEUX ET KITS SPÉCIAUX

Le mini-jeu (Shy Guy Smash) est accessible à chaque fois que vous rassemblez toutes les cartes permettant d'épeler MINIMARIO dans chaque niveau. La difficulté du Shy Guy Smash est progressive, et vous devrez terminer ce mini-jeu un certain nombre de fois pour obtenir des kits de construction spéciaux.

1er Kit Spécial (Mini-Toad)

Réussir 3 mini-jeux.

2ème Kit Spécial (Mini-Peach)

Réussir 6 mini-jeux.

3ème Kit Spécial (Mini-DK)

Réussir 9 mini-jeux.

TITRE ALTERNATIF

Vous pouvez remplacer les Mini Mario par d'autres Minis en remplissant les conditions suivantes. La musique sera également différente.

Mini-Toad

Obtenez les 80 médailles de bronze.

Mini-Peach

Obtenez les 80 médailles d'argent.

Mini-Donkey Kong

Obtenez les 80 médailles d'or.

KITS DE CONSTRUCTION

A chaque fois que vous battez Donkey Kong à la fin d'un monde, vous gagnez automatiquement un nouveau kit de construction pour l'éditeur de niveaux.

IMAGES

1 et 2	Battre DK au stage 1
3 et 4	Battre DK au stage 2
5 et 6	Battre DK au stage 3
7 et 8	Battre DK au stage 4
9 et 10	Battre DK au stage 5
11 et 12	Battre DK au stage 6
13 et 14	Battre DK au stage 7
15 et 16	Battre DK au stage 8
17	Battre DK sur le toit
18	Battre le boss caché au sous-sol

Mario vs. Donkey Kong : Le Retour des Minis !

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

MINIS BONUS

Une fois débloqués, ces personnages peuvent être sélectionnés dans les options.

Mini Donkey Kong

Terminer les salles R-7, R-8 et R-9.

Mini Peach

Terminer les salles R-4, R-5 et R-6.

Mini Toad

Terminer les salles R-1, R-2 et R-3.

Mini Party (Donkey Kong, Mario, Peach ou Toad)

Terminer les salles R-10, R-11 et R-12.

ETAGES SECRETS

Sous-sol (B-1 à B-8)

Terminer le mode Normal pour débloquer ces niveaux.

Toit (R-1 à R-12)

Terminer le mode Normal pour débloquer ces niveaux.

ETOILE D'OR

Obtenez une étoile d'or sur chacun des 100 niveaux du jeu pour voir apparaître une nouvelle étoile d'or à côté de votre fichier de sauvegarde.

DÉBLOQUER LE NIVEAU "SPÉCIAL" DE CHAQUE ÉTAGE

Pour débloquer le niveau "Spécial" de chaque étage, il vous faut récupérer dans chaque niveau les 9 lettres formant M-I-N-I-M-A-R-I-O. Le niveau "Spécial" apparaîtra alors en jaune au bas de la page de sélection de l'étage. Il y a en tout 8 niveaux spéciaux à débloquer (4 en Mode Normal et 4 en Mode +).

MODE +

Pour débloquer le Mode +, vous devez battre Donkey Kong au 3ème étage du mode Normal. Après un court scénario, le Mode + sera accessible.

Mario vs. Donkey Kong : Pagaille à Mini-Land !

© Nintendo 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE PLUS

Terminer le jeu une fois pour débloquer le mode Plus.

TROPHÉES

Terminez tous les niveaux en atteignant à chaque fois l'objectif de score indiqué pour débloquer la totalité des trophées.

NIVEAUX EXPERT

Les niveaux Experts sont disponibles une fois que vous avez terminé le jeu. Ils se trouvent dans la section X de l'écran de sélection des niveaux. Vous devez obtenir un certain nombre de trophées pour débloquer l'ensemble des niveaux Expert.

Niveau X-1 10 trophées requis
Niveau X-2 20 trophées requis
Niveau X-3 30 trophées requis
Niveau X-4 40 trophées requis
Niveau X-5 50 trophées requis
Niveau X-6 60 trophées requis
Niveau X-7 70 trophées requis
Niveau X-8 80 trophées requis
Niveau X-9 90 trophées requis
Niveau X-10 100 trophées requis

ZONES SPÉCIALES

Les zones spéciales sont disponibles à condition d'obtenir suffisamment de jetons M dans les niveaux. Ils se trouvent dans la section S de l'écran de sélection des niveaux.

Niveau S-1 5 Jetons M
Niveau S-2 10 Jetons M
Niveau S-3 15 Jetons M
Niveau S-4 20 Jetons M
Niveau S-5 25 Jetons M
Niveau S-6 30 Jetons M
Niveau S-7 35 Jetons M
Niveau S-8 40 Jetons M
Niveau S-9 45 Jetons M

Niveau S-10	50 Jetons M
Niveau S-11	55 Jetons M
Niveau S-12	60 Jetons M
Niveau S-13	65 Jetons M
Niveau S-14	70 Jetons M
Niveau S-15	75 Jetons M
Niveau S-16	80 Jetons M
Niveau S-17	85 Jetons M
Niveau S-18	90 Jetons M
Niveau S-19	95 Jetons M
Niveau S-20	100 Jetons M

SOUND TEST

Terminez le jeu en Normal pour débloquer le Sound Test permettant d'écouter les musiques du jeu. Il se trouve dans la section Options du menu principal.

MINI PAULINE

Trouvez la totalité des trophées et des jetons-M cachés dans chaque niveau pour débloquer Mini Pauline dans la zone de construction.

MINI DONKEY KONG

Créez et terminez 99 niveaux dans la zone de construction pour débloquer Mini Donkey Kong.

MINI PRINCESSE

Créez et terminez 49 niveaux dans la zone de construction pour débloquer Mini Princesse.

MINI TOAD

Créez un niveau et soumettez-le au concours du mode Challenge pour débloquer Mini Toad dans la zone de construction.

Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Tous ces bonus sont à acheter dans la boutique après les avoir débloqués.

Niveau "Negative Zone"

Terminez le mode histoire de la Torche Humaine en Long.

Electra

Terminez le mode histoire de Wolverine en Medium.

Hazmat

Beat Iron Man's Short Arcade then pay 8k at the Comic Shop.

Iron Man

Beat Wolverine's Long story then pay 9k in the shop.

Costume sans flammes pour la Torche Humaine

Terminez le mode histoire de la Torche Humaine en Medium

The Wink

Terminez le mode histoire d'Electra en Short.

Marvel Super Hero Squad

© THQ / The Amazing Society 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Allez dans la section Codes des paramètres du menu principal et entrez les codes suivants.

Costume noir pour Spider-Man

Spider-Man, Captain America, Abomination, Mystique, Spider-Man.

U.S. Agent débloqué

Abomination, Iron Man, Dr. Doom, Abomination, Magneto.

MODE APOCALYPSE

Allez dans la section des codes de triche du menu Options et entrez le code suivant : **Wolverine, Wolverine, Dr Doom, Abomination, Wolverine**. Vous devez activer le code dans le menu pour qu'il fonctionne. Vous aurez alors accès au mode Apocalypse où tous les dégâts infligés conduisent à une mort subite.

Marvel Trading Card Game

© Konami / 1st Playable Productions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE POINTS

Les points sont indispensables pour acquérir de nouvelles cartes ou des objets supplémentaires. Pour en obtenir facilement, ne faites pas avancer l'histoire du mode Story tant que vous n'avez pas recommencé plusieurs fois chaque Tutorial et complété les puzzles associés. Donc quittez la mission sans la réussir, afin de pouvoir refaire les puzzles et tutoriaux. Vous pouvez recommencer aussi longtemps que vous le désirez.

Mazes of Fate

© Neko Entertainment / Sabarasa Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMPAGNONS À ENRÔLER

Mardred

Il se trouve dans la guilde des voleurs, à droite du chef. Vous n'avez qu'à lui parler pour l'enrôler.

Ludren

Trouvez-le à l'entrée du Temple Abandonné après avoir parlé à l'homme blessé au deuxième étage du donjon.

Uruam

Sauvez-le de la pétrification dans Ubar Na Kur pour qu'il vous rejoigne.

Gurel

Allez le voir dans sa maison à Rulme.

Sarina

Vous la trouverez dans l'une des maisons de Rulme.

MechAssault : Phantom War

© Majesco / Backbone Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES CHEAT CODES

Terminez le jeu à 100%.

Mega Man Battle Network : Operate Shooting Star

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

ETOILES SUR L'ÉCRAN TITRE

Etoile bleue

Terminer tous les programmes avancés

Etoile jaune

Terminer le jeu

Etoile rouge

Obtenir tous les Battle Chips

Etoile verte

Eliminer tous les Net Navi

SHOOTING STAR ROCKMAN

Terminez le scénario ElecMan.EXE pour accéder au scénario Shooting Star Rockman / ClockMan.EXE. Terminez-le pour pouvoir choisir entre Rockman EXE et Shooting Star Rockman dans le menu Rockman.

BATTLE CHIP : GUTSMAN

Faites : **Haut, X, Gauche, Y, Droite, A, Bas et B** à l'écran titre où apparaissent les mots "press start".

Mega Man Star Force 2 : Zerker X Ninja

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER DE FORME

Allez dans le menu Mega et appuyez sur Select pour accéder à un écran codé par des lettres comme sur ce tableau.

```
[A] [E] [I] [M] [Q]
[B] [F] [J] [N] [R]
[C] [G] [K] [O] [S]
[D] [H] [L] [P] [T]
```

Entrez ensuite les codes suivants pour vous transformer. Notez que vous devrez faire un Reset si vous voulez redevenir normal.

`ICGOSL`	Roi tribal
`IMFCGO`	Dinosaure
`NIFCDG`	Zerker
`QRICAE`	Ninja
`SLNDPC`	Rouge

ICÔNES

Etoile G Comp

Collectez les 5 cartes Giga Class.

Etoile M Comp

Collectez les 42 cartes Mega Class.

Etoile Mega Man

Terminez l'histoire principale.

Etoile Mu Continent

Battez RaMu Xa.

Etoile OoPart

Battez ApollonFlame.

Etoile S Comp

Collectez les 150 cartes Standard Class.

Mega Man Star Force 2 : Zerker X Saurian

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER DE FORME

Allez dans le menu Mega et appuyez sur Select pour accéder à un écran codé par des lettres comme sur ce tableau.

```
[A] [E] [I] [M] [Q]
[B] [F] [J] [N] [R]
[C] [G] [K] [O] [S]
[D] [H] [L] [P] [T]
```

Entrez ensuite les codes suivants pour vous transformer. Notez que vous devrez faire un Reset si vous voulez redevenir normal.

`ICGOSL`	Roi tribal
`IMFCGO`	Dinosaure
`NIFCDG`	Zerker
`QRICAE`	Ninja
`SLNDPC`	Rouge

ICÔNES

Etoile G Comp

Collectez les 5 cartes Giga Class.

Etoile M Comp

Collectez les 42 cartes Mega Class.

Etoile Mega Man

Terminez l'histoire principale.

Etoile Mu Continent

Battez RaMu Xa.

Etoile OoPart

Battez ApollonFlame.

Etoile S Comp

Collectez les 150 cartes Standard Class.

Mega Man Star Force 3 : Black Ace

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARTES REZON

Sur l'écran de profil du frère-auto, entrez les codes suivants.

BTRLPD Battle Master ultime
CMDGPL Guard Master ultime
DOFMAP Fire Master ultime
GDHQPM Thunder Master ultime
GDIEHP Wood Master ultime
GPELAI Sword Master ultime
KLADJE Finalize ultime
KOEAIQ Aqua Master ultime
PADMLS Break Master ultime
SGALMK Paralyze Master ultime

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Après avoir terminé l'aventure, le jeu redémarre et propose un nouvel écran titre, différent de celui proposé par défaut.

ETOILES D'OR

Ces étoiles apparaissent à l'écran titre. Vous devez en regrouper 5 pour pouvoir affronter Crimson Dragon SP.

Etoile Black Ace

Terminer le jeu une fois.

Etoile G Comp

Collecter toutes les cartes Giga.

Etoile M Comp

Collecter toutes les cartes Mega.

Etoile S Comp

Collecter toutes les cartes Standard.

Etoile SS

Battre Sirius.

ETOILES D'ARGENT

Vous avez besoin d'utiliser la connexion sans fil spéciale ou bien un cheat code pour les débloquer.

Etoile AA/GJ

Battre Acid Ace BB ou Grave Joker RR.

Etoile Mu

Battre Burai ZZ.

Etoile Sigma

Battre Moon Disaster Sigma, Apollo Flame Sigma et Sirius Sigma.

BOSS SIGMA

Pour que les boss Sigma apparaissent aléatoirement, faites la manipulation suivante à l'écran titre. **Maintenez L et cliquez sur les étoiles d'or dans l'ordre suivant : S Comp, G Comp, S Comp, M Comp, SS, SS et Black Ace**. Un son confirmera la validité du code.

AFFRONTER ROGUEZZ

Pour affronter RogueZZ, faites la manipulation suivante à l'écran titre.

Maintenez L et cliquez sur les étoiles d'or dans l'ordre suivant : G Comp, M Comp, M Comp, SS, G Comp, S Comp et Red Joker. Vous pourrez le trouver au Meteor G Ctrl CC qui se trouve dans la base orbitale.

Mega Man Star Force 3 : Red Joker

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARTES REZON

Sur l'écran de profil du frère-auto, entrez les codes suivants.

BTRLPD Battle Master ultime
CMDGPL Guard Master ultime
DOFMAP Fire Master ultime
GDHQPM Thunder Master ultime
GDIEHP Wood Master ultime
GPELAI Sword Master ultime
KLADJE Finalize ultime
KOEAIQ Aqua Master ultime
PADMLS Break Master ultime
SGALMK Paralyze Master ultime

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Après avoir terminé l'aventure, le jeu redémarre et propose un nouvel écran titre, différent de celui proposé par défaut.

ETOILES D'OR

Ces étoiles apparaissent à l'écran titre. Vous devez en regrouper 5 pour pouvoir affronter Crimson Dragon SP.

Etoile Red Joker

Terminer le jeu une fois.

Etoile G Comp

Collecter toutes les cartes Giga.

Etoile M Comp

Collecter toutes les cartes Mega.

Etoile S Comp

Collecter toutes les cartes Standard.

Etoile SS

Battre Sirius.

ETOILES D'ARGENT

Vous avez besoin d'utiliser la connexion sans fil spéciale ou bien un cheat code pour les débloquer.

Etoile AA/GJ

Battre Acid Ace BB ou Grave Joker RR.

Etoile Mu

Battre Burai ZZ.

Etoile Sigma

Battre Moon Disaster Sigma, Apollo Flame Sigma et Sirius Sigma.

BOSS SIGMA

Pour que les boss Sigma apparaissent aléatoirement, faites la manipulation suivante à l'écran titre. **Maintenez L et cliquez sur les étoiles d'or dans l'ordre suivant : S Comp, G Comp, S Comp, M Comp, SS, SS et Red Joker**. Un son confirmera la validité du code.

AFFRONTER ROGUEZZ

Pour affronter RogueZZ, faites la manipulation suivante à l'écran titre.

Maintenez L et cliquez sur les étoiles d'or dans l'ordre suivant : G Comp, M Comp, M Comp, SS, G Comp, S Comp et Red Joker. Vous pourrez le trouver au Meteor G Ctrl CC qui se trouve dans la base orbitale.

FOND D'ÉCRAN RED JOKER

Après avoir réuni les 5 étoiles d'or, allez affronter le Crimson Dragon et battez-le pour recevoir une image en récompense. Vous pourrez la mettre en fond d'écran de votre Hunter VG.

Mega Man Star Force Dragon

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ICÔNES

Dragon Star	Battre DragonSky
G Comp Star	Trouver 5 cartes Giga
M Comp Star	Trouver 30 cartes Mega
Megaman Star	Terminer l'aventure
S Comp Star	Trouver 150 cartes Standard
SP Comp Star	Battre tous les FM/AM Seijin

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici un Megaman de plus pour la DS qui voit le jour, décliné cette fois en trois versions : Leo, Dragon et Pegasus. L'histoire restera strictement identique selon les versions, à la seule différence que vous rencontrerez et serez doté des pouvoirs d'un admin différent au cours de l'aventure (" admin " ? Késako ? Vous le saurez en temps voulu). Vous êtes Geo Stelar (nous avons gardé le nom du héros par défaut, mais il est possible bien entendu de le modifier à votre guise) et allez vous lier d'amitié avec un alien de la planète FM, Omega-Xis, également appelé Mega. Grâce à ses pouvoirs, vous deviendrez Megaman et aurez pour mission de nettoyer les ondes qui nous entourent de toute trace du mal. Comme dans tout RPG classique, vous avancerez en étant constamment assailli par l'ennemi, et devrez l'éliminer sur un plan quadrillé sur lequel vous ne pourrez vous déplacer que latéralement (hormis durant la MegaAttaque et son système de visée). Vous avez à votre disposition différentes cartes à choisir pour attaquer ou défendre, une fois celles-ci utilisées, il vous faudra attendre un certain temps avant de pouvoir en sélectionner de nouvelles, ne vous laissant ainsi la possibilité que d'utiliser votre canon ou bien d'esquiver durant ce laps de temps. Mais laissons place maintenant à la pratique, car Mega vous fera bientôt mieux saisir les nuances du combat lors de vos premiers duels...

Episode 1 - Taurus

Suite à une première séquence avec votre mère et Aaron, un ami de votre père, on vous demande de donner votre nom (par défaut Geo Stelar). Vous obtenez le visualiseur et sortez de chez vous. Après avoir reçu un premier mail au sujet du Transer, avancez jusqu'au Point Vista, à droite de la carte. Juste avant de monter les escaliers, une fille vous accoste avec deux autres garçons. Il s'agit de Luna, Bud et Zack. Viendra ensuite une phase explicative sur votre page personnelle de la part de la jeune fille, puis un nouveau mail de cette dernière qui ne fait que récapituler ce dont elle vient de vous parler. Rendez-vous ensuite tout en haut des marches pour observer le ciel et bientôt faire la connaissance du FM-ien, Omega-Xis. Vous apprendrez entre autres l'existence des Wavehole et devrez d'ailleurs vous diriger à l'intérieur de celui de droite et appuyer sur R. Continuez à lire les informations de votre Mega, puis suivez la route qui vous mène à proximité du train. Touchez alors le Wavehole avec le stylet pour ainsi vous retrouver dans l'espace ordi de la machine. Avancez pour avoir à mener votre premier combat, en apprenant ainsi les bases grâce aux explications.

Mega commence par vous parler de l'écran de sélection des cartes et vous apprend que vous ne pouvez utiliser que

deux cartes faisant partie de la même colonne ou bien deux cartes identiques. Après vous avoir laissé le choix des deux cartes, il poursuit les explications et vous apprend notamment que vous pouvez utiliser votre MegaBuster grâce au bouton B (attendez un instant qu'il soit rechargé pour envoyer une attaque plus puissante en un coup). Vient ensuite une deuxième bataille où Mega vous informe de l'utilité des cartes blanches, qui sont des cartes de soutien. Choisissez donc " Difusair ", " Attaq+10 ", puis " Epée " pour ce combat. Après avoir éliminé les deux ennemis du premier plan, appuyez sur la touche bas pour viser le dernier monstre et lui foncer dessus au bon moment (quand le viseur apparaît) pour le couper en deux. Il s'agit de la MegaAttaque. Pour le troisième combat, Mega vous parle du système de contres et de cartes bonus. Sachez enfin que vous pouvez utiliser un bouclier en appuyant sur Y. Après votre victoire, la journée se termine.

Vous voici de retour chez vous, votre môman part au travail. Suite à la discussion avec Mega, sortez de chez vous, lisez vos mails si vous le souhaitez (il s'agit de récapitulatifs au sujet du système de combat, ainsi que de quelques précisions supplémentaires), puis parlez aux cinq personnes que vous verrez en vous promenant. Suite à cela, Mega vous demandera de mettre vos lunettes (en appuyant sur Y) et de trouver un Wavehole afin de rentrer dans un Transer. Allez trouver le Wavehole près du magasin " GDVague " et effectuez un " pulse-in " avec le bouton R. A partir de maintenant, comme dans tout RPG du même genre, vous aurez à mener des combats aléatoires alors que vous vous déplacez sur le parcours d'ondes. Vous remporterez de l'argent ou différents items à la suite de vos combats et gagnerez de l'expérience. Vous trouverez également des ondes mystères renfermant divers objets à certains endroits de la carte. Le but ici est d'aller fouiner dans le Transer de chacune des personnes à qui vous avez parlé précédemment.

Pour pénétrer dans un Transer, touchez l'icône en forme de texte située au-dessus de la tête des personnes avec votre stylet. Lisez leur message personnel, puis après avoir effectué ceci avec chaque personne, Mega aura un pressentiment. Il faudra alors vous rendre dans l'espace ordi de la voiture jaune, située au nord-ouest, à gauche de l'école (vous trouverez un marchand à cet endroit). Pointez au stylet sur son Wavehole lorsqu'il clignote, et vous voici dans l'espace ordi de la voiture. Il vous faut rejoindre l'ennemi situé en haut de la carte. Il s'agit d'un Jammer, avec 200 HP. Attention à ses déplacements rapides et à ses longues attaques. Pensez à utiliser votre bouclier en appuyant sur Y. Après l'avoir vaincu, rentrez chez vous. Vous pouvez effectuer un premier " pulse-out " pour sortir directement de l'espace ordi de la voiture, puis un deuxième " pulse-out " pour vous retrouver dans le monde réel, tout ceci grâce à la touche R. Une fois face à votre porte d'entrée, Luna vous rejoint, accompagnée de ses acolytes. Suivez la séquence, puis vous verrez ensuite Bud se laisser attirer par le côté obscur. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre héros, montez donc vous coucher.

Trois soirs plus tard, vous apprenez que différents actes de vandalisme ont récemment été commis, vous sortez de chez vous. Rendez-vous au Point Vista. Suivez la séquence avec Luna et Zack, une nouvelle scène se déclenchera lorsque vous quitterez les lieux.
Vous reprenez le contrôle de votre personnage alors qu'il s'est transformé. Il vous faut stopper le camion afin d'accéder à son espace ordi. Pour ce faire, retournez dans l'espace ordi de la voiture jaune, puis allez à l'endroit où vous aviez affronté le Jammer. Utilisez le panneau de contrôle, battez les virus qu'il contient. Quittez l'espace ordi de la voiture pour maintenant rejoindre celui du camion.

Les choses sérieuses vont commencer à partir de maintenant, vous devrez avancer jusqu'à vous trouver obligatoirement devant un taureau mécanique rouge. Préparez votre stylet car il va vous falloir être vigilant. Montez sur le taureau pour qu'il vous mène à l'autre bout, puis appuyez rapidement sur les icônes lorsqu'elles apparaissent afin de ne pas être éjecté. Vous le serez et perdrez 25 HP si vous récoltez trois croix. Une fois de l'autre côté, suivez le parcours pour trouver une onde mystère et faire face à un panneau de contrôle rouge. Activez-le, vous obtiendrez une clé rouge. Revenez utiliser le taureau pour aller ouvrir la porte de droite avec la clé rouge. Empruntez le taureau de ce secteur en le maîtrisant comme le précédent, puis dirigez-vous vers le panneau de contrôle situé en bas afin d'obtenir la clé bleue. Revenez ouvrir la porte nécessitant cette clé, pour emprunter un dernier taureau et rejoindre le panneau de contrôle de gauche afin d'obtenir la clé jaune. Ouvrez la prochaine porte à l'aide de celle-ci, vous gagnerez le second secteur.

Après le premier taureau, descendez le long du chemin, pour aller trouver à gauche une onde mystère bleue qui vous permettra d'augmenter vos HP maximum de 20 unités. Partez ensuite à droite récupérer la clé TetA au niveau du panneau de contrôle, remontez pour utiliser le taureau suivant. Il va vous mener au panneau de contrôle de la clé TetB. Le prochain taureau vous permet d'atteindre la clé TetC sur le panneau de contrôle situé plus bas à droite, alors qu'il

vous faudra remonter utiliser le dernier taureau plus haut. Vous obtiendrez la clé TetD, puis devrez rejoindre le carré mauve en haut à gauche, qui vous téléportera devant la porte nécessitant les 4 clés. Après l'avoir franchie, descendez le long de la pente pour ouvrir une nouvelle porte de la même manière, vous ferez bientôt face à Taurus.

Boss : Taurus

Il n'est pas vraiment difficile de venir à bout de ce boss, étant donné qu'il se déplace lentement et que ses charges rectilignes sont annoncées suffisamment à l'avance. Il faudra tout de même vous méfier de son attaque enflammée où vous n'aurez aucun endroit sécurisé. Vous devrez donc vous servir de votre bouclier. Pour ce qui est de vos attaques, quelques coups d'épée ciblés viendront à bout de Taurus. Viendront ensuite différentes séquences avant que la journée ne se clôture.

Episode 2 - Cygnus

Alors que vous êtes en train d'observer le ciel, un type ailé apparaît et s'écrase non loin de là. Allez lui parler, il se montrera mystérieux quant à son engin, le Flap Pack. Vous décidez de rentrer chez vous. En partant, vous recevez un signal. Il provient des enfants situés en haut à gauche de la carte. Ils ont coincé leur ballon dans un arbre. Retournez au Point Vista pour demander de l'aide à l'homme de tout à l'heure mais il refusera catégoriquement. Allez alors parler au personnage situé à côté de votre maison, fan d'hélicoptères miniatures. Il acceptera de vous céder son ancien modèle contre un jus de fruits. Le distributeur se trouve à droite du magasin " GDVague ", mais vous vous rendez compte qu'il est cassé. Il vous faut alors effectuer un " pulse-in " (mettez vos lunettes, entrez via le Wavehole, puis suivez le chemin jusqu'au Wavehole du distributeur afin de vous jeter dedans une fois qu'il clignote).

Une fois dans l'espace ordi du distributeur, affrontez l'ennemi du milieu pour ainsi réparer la machine et obtenir votre jus de fruits, de retour dans le monde réel. Apportez-le au type de l'hélicoptère, vous recevez l'hélicoRC. Retournez voir les enfants, vous devrez bientôt piloter l'hélico en pointant sur les différentes directions avec le stylet (dirigez-vous bien sûr sur le ballon). Une fois le problème réglé, vous obtenez 10 HP supplémentaires pour votre jauge maximum, puis en rentrant chez vous vous entendrez une voix familière. En effet, près du camion des événements précédents se trouve Aaron. Parlez-lui, il vous présentera bientôt Tom, le gars ailé de tout à l'heure. Il vous proposera de venir lui rendre visite à son labo demain. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre personnage, rentrez vous coucher une séquence se déclenchera...

Le jour se lève et il vous faut rejoindre l'arrêt de bus qui se trouve juste à côté de votre école. Observez-le pour que le bus arrive, puis parlez à Aaron une fois arrivé à AMAKEN. Luna vous rejoint avec ses deux compères, il vous faut entrer à votre tour dans le complexe. Allez parler à Aaron sur la droite, entrez dans le grand bâtiment dont il vous parle, sur la gauche. Aaron vous proposera une visite gratuite du musée. Avant d'y entrer, demandez-lui le passe, puis pénétrez à l'intérieur. Vous devrez parler à tout le monde et observer chaque objet présenté avant de revenir vers Aaron et qu'il vous donne le passe pour prendre l'ascenseur vers son labo. Celui-ci se trouve en bas à gauche de l'écran. Rejoignez ensuite l'ascenseur suivant en haut à droite, une séquence se déclenchera une fois au labo. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, sortez du labo (en bas à gauche) pour retourner au musée. Montez les marches jusqu'à l'entrée interdite et parlez à l'homme à votre gauche. Suite à la séquence avec Tom et Cygnus, vous voici dans le SimEspace.

Parlez à toutes les personnes en combinaison et vous effectuerez ensuite une visite guidée de cet endroit. C'est alors que Tom, accompagné de Cygnus, vont apparaître, tout le monde sera bientôt sous son emprise. Tout le monde ? Evidemment que non... Vous avez pu échapper à ce maléfice et il vous faut stopper ce fauteur de troubles. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, enfilez vos lunettes pour faire apparaître les ondes mais ne trouver aucun Wavehole. Repartez vers la maquette de la Terre et observez-la. Vous ne pouvez sortir sans récupérer la " CartClé " auprès de la guide, qui se trouve juste au-dessous et ne cesse de tournoyer comme tout le monde. Revenez vers la Terre pour quitter les lieux, il vous faudra donner un mot de passe. Entrez 8, puis " ok ".

Une fois sorti du SimEspace, enfilez à nouveau le visualiseur et dirigez-vous en bas à gauche pour effectuer un " pulse-in " au niveau de ce Wavehole (près de la fusée). Commencez par vous diriger vers le bas et poursuivre vers la droite, puis plus haut, pour récupérer une nouvelle arme (à équiper dans le menu, via l'onglet " Mega ") : les Griffes. Remontez ensuite vers le chemin détruit pour trouver le Wavehole de l'espace ordi du générateur de trou noir. Une fois

à l'intérieur de celui-ci, dirigez-vous vers son panneau de contrôle (en haut à droite) pour rétablir la machine suite à un combat. Après être sorti de cet espace ordi, empruntez le chemin vers le SimEspace. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le bas et suivez le parcours jusqu'à trouver le Wavehole au sommet du gros projecteur, là où se tenait précédemment Cygnus. Entrez donc en pointant dessus. Avancez le long du chemin pour vous trouver obligatoirement confronté à un groupe de canards. Ils ne tarderont pas à vous bombarder d'étoiles, dans ce secteur quadrillé grisâtre, et ça sera à vous de ne pas vous trouver sur un des carrés clignotant en jaune au moment de franchir ce secteur.
Vous atteindrez un premier missile, qu'il faudra envoyer dans la face d'un premier canard avec l'aide du stylet. Ayez le bon timing pour y parvenir, en sachant que vous disposez d'un nombre illimité de tentatives.

Franchissez ensuite une deuxième zone quadrillée, puis une suivante, et allez récupérer l'onde mystère en bas à droite, pour gagner 20 HP de plus sur votre jauge maximum. Franchissez la zone quadrillée, puis empruntez le chemin gauche, afin d'aller lancer un nouveau missile. Ceci permettra de débloquer l'entrée vers le second secteur. Rendez-vous y sans perdre un instant, puis suivez la route jusqu'à la première zone quadrillée. Allez tout droit et sortez par le haut une fois au bout pour vous trouver dans une seconde zone du même type. En sortant par la droite, vous pourrez acquérir une carte d'attaque, tandis qu'en poursuivant plus loin à gauche, vous trouverez un missile. Eliminez le canard et vous voici bientôt dans la zone quadrillée précédente. Sortez cette fois par le passage le plus bas à droite, vers une nouvelle zone quadrillée. Sortez de celle-ci par le haut gauche pour aller lancer un nouveau missile, puis revenez sur vos pas pour sortir de cette zone par le bas droit. Suivez alors le chemin droit, vers devinez quoi ? Une nouvelle zone quadrillée ! En sortant par la droite vous trouverez 1000 zennys, tandis qu'il vous faudra prendre la sortie de gauche pour poursuivre vers le missile. Le fait d'éliminer le canard vous ouvre la porte du troisième secteur, donc revenez à gauche pour emprunter cette sortie.

Suivez la route et passez par la zone quadrillée du bas. Sortez alors par le chemin du coin bas gauche pour rejoindre un missile, puis après vous être occupé du canard, repartez vers la droite. De retour dans la zone quadrillée, sortez par le passage au bout à droite pour bientôt gagner une autre zone identique. Allez tirer le missile au bout du parcours, puis suivez le chemin vers le haut. Repartez ensuite à gauche pour avoir à nouveau le choix entre la zone quadrillée du bas et celle du haut. Prenez cette fois la direction de cette dernière, puis passez par la sortie de gauche. Franchissez la zone suivante, allez au fond et sortez par le bas dans le but de tirer le prochain missile sur votre passage. Poursuivez par la droite, puis sortez par le haut une fois dans la zone quadrillée. Vous voici au niveau d'une nouvelle zone et il vous faut sortir par la droite. Tirez le dernier missile, puis partez sur la droite pour enfin aller trouver Cygnus (n'oubliez pas de sauvegarder...).

Boss : Cygnus

Ce boss dispose de trois attaques. Il peut lancer des plumes droit devant vous, mais elles restent assez simples à esquiver. Il vous foncera dessus en traversant deux colonnes, mais là aussi, vous aurez le temps de vous déplacer sur la colonne sécurisée. Enfin, il vous enverra une série de 3 canards et il vous faudra alors soit vous protéger, soit éliminer le canard blanc avec votre MegaBuster. A vous de lui en faire baver avec vos attaques les plus dévastatrices !

Suite au combat, suivez les différentes séquences, puis un nouveau chapitre débutera...

Episode 3 - Harp Note

Geo se réveille et Mega a disparu. Lorsque le bip se fera entendre, lisez votre mail au sujet de l'ouverture du magasin et allez ouvrir votre porte. Un policier débarque et vous explique qu'il enquête sur les derniers événements survenus. Une fois qu'il est parti, sortez de chez vous pour rejoindre le Point Vista et y faire une rencontre. Vous retrouverez ensuite Mega et devrez rentrer chez vous suite à la conversation. Sur la route du retour, une nouvelle séquence aura lieu et à la fin de celle-ci, Mega vous mettra en tête de rentrer dans le Transer de Copper.

Rendez-vous donc au niveau du magasin " GDVague " (à visiter au préalable dans le monde réel si vous le souhaitez) après avoir enfilé vos lunettes, afin d'effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole habituel. Une fois sur les ondes, contournez le magasin pour vous approcher du Wavehole de Copper, mais il vous sera impossible de rentrer à l'intérieur. Effectuez un " pulse out ", puis rendez-vous aux escaliers du Point Vista, pour aller observer un petit robot bleu sur la droite. Vous ne pouvez pas l'utiliser, mais vous pouvez aller demander à Joe qu'il vous l'active. Il se trouve

en face du magasin " GDVague ". Parlez-lui, mais il ne voudra pas vous aider. Effectuez alors un " pulse-in " pour pénétrer dans son Transer. Lisez son message, pour apprendre qu'il a caché la carte Pitcher-Man sous un banc. Reste à savoir lequel. Il s'agit du banc rouge (sous forme de 3 carrés rouges) qui se trouve au Point Vista. Observez-le pour trouver la carte, puis allez de nouveau observer le robot bleu.

Mettez les lunettes et effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole situé un peu plus haut, afin d'aller pénétrer dans l'espace ordi de ce robot. Vous trouverez 10 HP supplémentaires pour votre réserve maximum au bas de la carte, tandis qu'il vous faudra parler à cette machine en forme de balle de base-ball située au centre. Eliminez ses virus, puis une séquence va suivre, dans laquelle Mega va attirer Copper vers la machine. Lorsque cela vous est demandé, pointez sur l'écran pour lui lancer une balle en pleine face. Effectuez alors un " pulse-in " au niveau du Wavehole du coin après avoir enfilé vos lunettes, puis dirigez-vous vers Copper, afin de pénétrer dans son Transer et y lire le message. Suite à ceci, Mega va effacer toutes les données et Copper va se réveiller et partir. Retournez donc chez vous faire un gros dodo...

Vous vous réveillez et devez à nouveau aller ouvrir votre porte. Suite à la discussion, sortez de chez vous et rendez-vous au Point Vista après avoir reçu un signal. Observez le train et vous parlerez à Sonia. Vous devrez l'aider à se cacher. Une fois que Zack est parti, vous reprenez le contrôle de Geo. Allez parler à Aaron dans son labo à AMAKEN, puis suite à la conversation et à l'apparition des ondes Z, rendez-vous au musée pour aller effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole de la fusée. Dirigez-vous vers le haut pour aller trouver une première boule et l'éliminer, puis allez jeter un oeil dans le SimEspace (en passant par le bas et en remontant) pour y trouver une autre boule à combattre. Une fois ceci fait, revenez au musée, puis dirigez-vous vers le bas, vers les foyers AMAKEN. Si vous aviez parlé au garçon en rouge dans le magasin " GDVague ", vous vous souvenez sûrement du défi qu'il vous avait lancé. Il se trouvera alors non loin de là, et vous attendra comme promis. Il a la forme d'un crabe rouge et vous pourrez engager un combat dès maintenant si vous le souhaitez.

Si vous décidez de le combattre, sachez qu'il dispose de trois attaques distinctes. Il commencera par vous envoyer des bulles qui se parent facilement avec Y, puis une grande vague dont vous pourrez vous protéger de la même manière, ou bien il pourra également envoyer ses pinces, mais votre bouclier sera cette fois inefficace. Vous ne pourrez alors qu'esquiver sur les côtés. Pas de panique, vous aurez la possibilité de le combattre autant de fois que vous le souhaitez... Vous gagnerez sa carte et ainsi le pouvoir d'invoquer cette vague par la suite.

En repartant par ce chemin qui fait face au crabe, prenez la deuxième sur votre gauche pour rejoindre une nouvelle boule à affronter, tandis que vous trouverez un vendeur en prenant la troisième à droite. Après avoir détruit la boule, poursuivez jusqu'au secteur du labo. Empruntez le chemin droit pour aller détruire une nouvelle boule, revenez sur vos pas et partez cette fois vers la gauche, jusqu'à atteindre un téléporteur bleu. Celui-ci va vous mener à la dernière boule vers la gauche, après avoir contourné par la droite. Attention de ne pas descendre tout à fait en bas pour récupérer l'onde mystère verte que vous apercevez, à moins que vous ne souhaitiez vous frotter à un Cygnus Wing de retour, rôdant dans les parages avec pas moins de 1000 HP.
Si vous le battez, vous gagnerez sa carte.

Effectuez un " pulse-out " une fois toutes les boules détruites, puis allez parler à Sonia au labo. Elle vous demandera d'aller l'attendre sur le toit, accessible par la porte située en bas à droite de la pièce. Suivez les séquences, jusqu'à reprendre le contrôle de Geo, rentrez chez vous. Vous rencontrerez Bud et Zack avant de franchir votre porte, puis une nouvelle séquence aura lieu, apparaîtra bientôt Harp Note, la nouvelle FM-ienne qu'il vous faudra bientôt combattre. Dès que vous contrôlez à nouveau votre perso, dirigez-vous vers le Wavehole de " GDVague " afin de poursuivre Harp Note sur les ondes. Avancez donc jusqu'au troisième carré bleu (deux tout droit, puis un à droite), Mega vous dira de préparer votre stylet. Vous devrez tirer en pointant sur l'une des 4 directions afin de détruire les notes de musique qui vous foncent dessus. Une fois ceci effectué, vous gagnez 500 zennys et devez poursuivre par le bas, pour ensuite prendre à droite au prochain carré bleu et bientôt faire face à Sonia. Elle va disparaître et il vous faudra continuer sur le secteur suivant, en avançant jusqu'au quatrième carré/rectangle bleu, où vous serez encore attaqué par ces notes de musique. Réussissez pour poursuivre et pour empocher 700 zennys, puis poursuivez vers la gauche pour bientôt à nouveau faire face à Sonia. Elle s'échappe une fois de plus... Effectuez un " pulse-out " et rendez-vous alors à AMAKEN.

N'entrez pas dans le bâtiment, mais effectuez plutôt un " pulse-in " à droite de l'étoile qui se trouve non loin de l'entrée.

Avancez jusqu'à un premier téléporteur, puis empruntez la route du bas (l'autre mène à un marchand) pour ensuite contourner par la gauche jusqu'au prochain carré bleu où vous serez une fois de plus attaqué par les notes. Réussissez l'épreuve et vous remporterez 1000 zennys en plus de la possibilité de continuer. Avancez, puis prenez à droite au prochain croisement, pour vous trouver face à Harp Note. Vous engagerez le combat après le dialogue.

Boss : Harp Note

Elle dispose de 700 HP et de trois attaques. L'une consiste à faire apparaître deux caissons de basse qui vous enverront une note si vous vous trouvez en face, mais vous aurez assez de temps pour vous protéger en vous décalant en face de Harp Note, vous laissant en plus l'opportunité de la frapper. Elle fera également vibrer ses cordes de temps à autre, mais seulement sur une colonne. Là aussi, ceci peut être facilement esquivé. Enfin, la dernière attaque touche toutes les cases sur lesquelles vous vous déplacez, donc tentez de la bloquer avec le bouclier ou vous serez non seulement blessé mais étourdi un court instant.

Suivez les séquences qui suivent votre victoire, et où vous ajouterez Sonia à votre liste de frères, vous permettant ainsi d'acquérir différentes capacités supplémentaires ainsi que 30 HP de plus à votre jauge maximum. Vous disposerez enfin d'une carte spéciale, vous permettant d'invoquer un pouvoir de Sonia. Elle vous quitte et vous rentrez chez vous...

Episode 4 - Libra

Après avoir fait un rêve étrange, vous vous réveillez et décidez d'aller parler à votre mère. Suite à la séquence, allez prendre le bus pour AMAKEN et Luna apparaîtra pour vous forcer à aller à l'école. Sous une telle insistance, vous cédez et devez donc faire un crochet par l'école (juste à côté du panneau de bus). Vous ferez ensuite la connaissance d'un professeur hyper cool, Mr Shepar, puis devrez aller jeter un oeil au décor de la pièce dont vous parle Luna. Allez donc sur la droite trouver le gymnase, puis au fond. Suite à la séquence, vous aurez à éliminer le Jammer qui a failli vous blesser. Pour ce faire, mettez le visualiseur, puis partez dans le coin de la pièce effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole, vers les ballons de basket. Vous voyez le Jammer s'échapper vers les foyers. Poursuivez-le, à un moment il apparaîtra derrière-vous. Un combat va s'engager contre lui, mais sachez que vous ne pourrez pas le blesser. Inutile donc de tenter quoi que ce soit, mais tâchez plutôt d'éviter ses attaques et de vous soigner durant trois tours. Suite à cet affrontement, vous ferez la connaissance d'un de vos camarades de classe, Patrick. Allez ensuite rejoindre Luna au gymnase, elle vous demandera de revenir demain, vous laissant libre d'aller à AMAKEN. Faites donc.

Montez parler à Aaron dans son labo, allez sur le toit lorsqu'il vous le demande. Il va s'ensuivre une séquence où vont apparaître les êtres dont vous aviez rêvé la nuit dernière et qui vous expliqueront votre rôle dans cette histoire. Pour acquérir le pouvoir qu'ils veulent vous transmettre, vous devrez vous en montrer digne et vaincre cinq gardiens. Avant cela, descendez pour sortir du bâtiment AMAKEN et effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole près de l'étoile. Prenez le téléporteur que vous trouverez sur la route, puis dirigez-vous vers le haut pour affronter un premier gardien, à côté d'un vendeur. Après l'avoir vaincu, vous obtenez " LumStel1 ". Continuez vers la droite pour aller trouver le deuxième gardien et vous en occuper. Revenez au croisement du téléporteur pour vous diriger cette fois vers le bas, puis sur votre gauche. Vous trouverez le gardien suivant. Descendez cette fois jusqu'à faire face au quatrième gardien, puis suite au combat vous arriverez à un croisement. Partez vers le bas afin de trouver le dernier gardien.

Après avoir vaincu tous les gardiens, vous aurez à battre votre admin, qui se trouvera en haut du chemin, sur la gauche. Selon la version sur laquelle vous jouez, l'admin à combattre peut être différent. Ainsi, vous devrez affronter Dragon, Pegasus ou Leo. Cette soluce ayant été réalisée sur la version Leo, sachez qu'il vous enverra une boule de feu à bloquer ou éviter sur les côtés, et qu'il sautera dans les airs, ne vous laissant que la possibilité d'esquiver son point de chute. Suite au combat, il vous remet la Star Force, qui pour l'instant, sommeille en vous... Effectuez un " pulse-out " et rentrez donc faire un dodo bien mérité.

Après que votre mère vous ait parlé de l'école, rendez-vous à l'entrée de celle-ci, et vous parlerez à Luna. Entrez dans l'école et allez trouver votre professeur principal, Mr Shepar, sur la gauche. Il vous annonce que vous faites partie de la classe 5-A. Filez à gauche pour prendre l'ascenseur au bout du couloir, puis une fois au deuxième étage, prenez la première porte sur votre gauche. Suivez les séquences, et vous aurez ensuite à parler à tous les élèves de votre classe (Luna vous remettra un dossier supplémentaire). Suite à ceci, sortez de la classe et redescendez au gymnase. Vous

allez bientôt découvrir le rôle que vous êtes censé jouer et qui est si important selon Luna... Après la répétition, rentrez chez vous piquer un petit somme.

Après la séquence avec Shepar et Libra, la balance, allez à l'école et rejoignez votre classe. Suivez la nouvelle scène jusqu'à ce que Mega vous suggère de poursuivre Libra. Pat vous dit de vous rendre au studio. Sortez de la classe et foncez à droite pour franchir la porte rose au fond du couloir. Dans cette pièce, avancez vers la gauche pour trouver Libra. Il va s'échapper dans l'espace ordi de l'école, mais vous ne trouverez pas de Wavehole pour effectuer le " pulse-in ". Il vous faudra donc retourner dans votre classe pour y parvenir, le Wavehole se trouvant au fond de la pièce, dans le coin. Vous pourrez rajouter 10 HP supplémentaires à votre jauge max en ramassant l'onde mystère sur la gauche, tandis que vous devrez avancer jusqu'au gros rectangle bleu à l'autre bout de la salle. Vous allez à nouveau faire face au Jammer qui vous avait mis à mal tout à l'heure. Votre admin va apparaître et vous donner le pouvoir de la Star Force. Après ses explications, vous engagez un combat contre le Jammer, qui est cette fois vulnérable.

Suite au combat, prenez le passage qui vous mènera sur les ondes de droite, puis descendez pour trouver le raccourci suivant qui vous dirigera une fois de plus sur la droite. Remontez pour sortir de ce secteur et vous retrouver au studio. Allez alors emprunter le passage le plus au fond à gauche, puis poursuivez par l'unique chemin sur la droite. Prenez ensuite la flèche située plus en bas à gauche, puis vous ferez bientôt face au Wavehole de l'espace ordi de l'école. Glissez-vous donc dedans.

Avancez vers la gauche et vous serez assailli de questions. Répondez correctement et rapidement pour pouvoir avancer, puis arrivé au bout du couloir, vous détruirez une sorte de tête de pierre. Prenez ensuite le passage du bas, prenez à droite au croisement, descendez, puis prenez sur votre droite pour faire bientôt face à un nouveau couloir de questions. Réussissez et une deuxième tête sera ainsi détruite. Dirigez-vous vers le haut, puis encore une fois, pour ensuite aller à gauche de ce livre et récupérer 1600 zennys. Revenez vers la droite et franchissez un troisième parcours questionné. Suite à cela, choisissez la route qui vous fait face, puis allez à gauche pour vous retrouver face à la barrière électrique. Observez-la pour qu'elle disparaisse et vous laisse accéder au prochain secteur.

Avancez tout droit jusqu'au premier livre, puis prenez en bas vers un deuxième. Entamez le parcours questionné, puis après avoir détruit la statue, allez vers le livre du haut, puis à gauche vers un suivant. Sortez par le passage situé en haut à droite, puis dirigez-vous vers le prochain livre afin de poursuivre le long d'un nouveau couloir de questions. Choisissez de suivre le passage qui va vers le haut-gauche pour déboucher devant la porte verrouillée, puis vous devrez aller vers le bas vous occuper de détruire la dernière statue avant de pouvoir revenir ouvrir cette porte. Vous vous trouverez alors dans le secteur suivant. Prenez le chemin du bas pour un premier questionnaire, puis une fois au bout, prenez en haut et tout à fait à gauche pour aller trouver au bout un nouveau parcours de questions. A partir du livre sur lequel vous arrivez, prenez en haut pour aller trouver 20 HP qui iront s'ajouter à votre jauge max, puis partez à gauche au croisement que vous venez de franchir. Vous allez bientôt atteindre le livre à partir duquel commencera le prochain parcours questionné. Allez ensuite en haut à droite pour passer sous l'agrafeuse, puis à droite. Suite à ce dernier parcours questionné, vous revoici sous l'agrafeuse. Contournez-la pour la monter et ouvrir la porte au bout. N'oubliez pas de sauvegarder, car le combat contre Libra s'annonce imminent...

Boss : Libra

Les trois attaques de Libra consisteront à vous envoyer des boules de feu ou de glace, desquelles vous pouvez vous protéger avec le bouclier, ou même esquiver si une des cases est sécurisée. Il fera également tomber deux poids sur votre tête, mais vous pourrez esquiver ou bloquer sans trop de problèmes. Enfin, il tournera sur lui-même et vous ne pourrez que bloquer ici, car toutes les cases seront affectées par l'attaque.

Suite à votre victoire, observez les différentes séquences avant qu'un nouvel épisode ne commence pour notre héros...

Episode 5 - Queen Ophiuca

Une semaine plus tard, Luna et les autres viennent vous chercher pour vous accompagner à l'école. Une fois là-bas, lisez vos mails, puis allez dans votre classe et parlez à tout le monde. Une séquence annonce ensuite la fin du cours. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, allez au studio (les portes mauves au fond du couloir en sortant de votre

classe). Cooper est là et discute avec Shepar. Après cette nouvelle scène, retournez donc en cours. Zack et Bud vont être contrôlés par un nouveau Jammer... Lorsque vous reprenez les commandes de votre perso, dirigez-vous avec Luna vers la sortie de l'école, mais vous serez bloqué par les mêmes monstres. Revenez alors prendre l'ascenseur, et vous irez vous cacher dans la classe d'à côté. Après un speech digne d'un mec hyper cool, vous reprenez le contrôle de Geo hors de la classe.

Enfilez votre visualiseur et foncez au fond du couloir trouver le Wavehole. Allez vers le bas, puis à gauche pour vous laisser porter vers la surface d'ondes de gauche. Remontez alors et sortez de cette surface par la flèche située en haut à gauche. Filez vers la gauche et vous verrez les escaliers menant au deuxième étage. Empruntez-les donc. Entrez alors dans votre classe en allant vers le haut. Rendez-vous sur le carré du milieu, une séquence se déclenchera. Vous ne trouvez pas le Jammer. Effectuez un " pulse-out " pour revenir au Wavehole et revenez en " pulse-in ". Reprenez le même chemin jusqu'à la surface la plus à gauche sur laquelle vous aviez emprunté les escaliers, mais au lieu de les utiliser, entrez dans la classe qui se trouve à cet endroit en prenant la sortie du haut. Luna est prise au piège... Vous mènerez un combat contre le Jammer après ce qui va suivre. Battez-le de la même manière que les autres... Suite au combat, d'autres scènes suivront et vous devrez rentrer chez vous lorsque cela est possible. Vous rencontrerez alors Sonia, qui vous attendait pour vous faire une petite proposition... C'est que notre Geo a du succès... Il ne vous reste plus qu'à aller piquer un petit roupillon dans votre lit douillet.

Le lendemain, Luna a la bonne idée de venir vous rendre visite, vu que Bud et Zack ne sont pas disponibles. Elle vous surprend en train de vous diriger vers l'arrêt de bus, puis se rend compte que vous allez à Time Square. Vous reprenez d'ailleurs le contrôle de Geo à cet endroit, il vous faut prendre les escaliers, puis ceux de droite pour retrouver Sonia. Entrez dans le magasin qui vous fait face, puis allez parler à Sonia en haut à droite. Après l'annonce au sujet de l'exposition, allez franchir les portes bleues en haut pour jeter un oeil aux machines, obtenir un " DetectZ " (arme à utiliser pour votre MegaBuster, mais ne rapportant que des zennys à la fin du combat) dans le distributeur juste à côté de l'exposition, puis entrez à l'intérieur du local où elle a lieu.

Regardez toutes les pancartes, parlez au vieil homme avec le chapeau sur la gauche, à Sonia (observez le serpent qu'elle regarde également), puis à l'homme chargé de la température plus bas à droite. Sonia vous dira alors être fatiguée et souhaitera aller boire un café. Après la scène qui suit, sortez du local à serpents pour en déclencher une autre... Vous ne pourrez plus entrer dans le local à serpents, donc effectuez un " pulse-in " sur le Wavehole situé à droite du local. Une fois sur les ondes, partez quelque peu sur la gauche pour ensuite pointer sur la zone qui scintille, ressemblant à une cible lumineuse. Ceci vous téléportera vers celle-ci. Avancez jusqu'à vous trouver à proximité d'un petit Wavehole. Il vous mène au local à serpents. Pointez dessus lorsqu'il clignote, puis avancez sur ce nouveau chemin d'ondes. Montez, puis allez à gauche trouver une cible sur laquelle pointer. Empruntez la sortie de cet endroit, ce qui vous permettra d'effectuer un " pulse-out " en restant dans le local. Rendez-vous alors à l'endroit où se trouvait le gros serpent qu'observait Sonia.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez vers l'entrée du local. Allez d'abord parler au vieil homme au chapeau, spécialiste des serpents, puis effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole situé tout en bas à gauche. Prenez cette fois la flèche violette qui part vers la droite, puis sortez vers le chemin d'ondes situé à l'extérieur du local à serpents. Repartez sur la gauche et allez toucher la cible entourée d'un carré bleu. Descendez et entrez dans le Wavehole de cette antenne. Pointez sur la cible que vous voyez, puis empruntez le chemin qui monte pour pointer sur une nouvelle cible, entourée d'un carré vert. Suivez l'unique chemin jusqu'à emprunter la flèche qui va vers le bas. Allez alors tout droit et vous trouverez 2200 zennys.
Allez enfin à gauche et quittez les ondes par cette sortie.

Parlez en face de l'entrée de l'igloo et vous obtiendrez bientôt la carte du thermostat. Maintenant, " pulse-in " à cet endroit même, pour revenir sur les ondes du local à serpents. Pour ce faire, reprenez le chemin montant et la flèche située au bout, allant vers la gauche. Prenez la suivante qui va elle aussi sur la gauche et vous sortirez du Wavehole de cet endroit. Enfin, montez pour aller pointer sur la cible entourée d'un carré bleu, puis pointez enfin sur la cible entourée de vert pour pénétrer à nouveau dans le Wavehole du local à serpents. Une fois à l'intérieur, " pulse-out ", puis rejoignez Sonia. Choisissez évidemment de refroidir la pièce lorsque cela vous sera demandé, puis allez plus bas et tout à fait à droite pour trouver un Wavehole maintenant accessible et effectuer un " pulse-in ". Prenez le téléporteur et foncez rejoindre le Wavehole de l'anaconda qui retient les parents de Luna prisonniers.

Vous trouverez un Mr Hertz allongé sur le sol. Parlez-lui pour qu'il vous demande d'aller lui trouver l'antidote. Suivez donc le chemin en partant à droite, et vous trouverez le produit au bout de ce parcours linéaire. Attention, car durant votre retour vers Mr Hertz, des serpents géants pourront surgir des buissons, auquel cas vous devrez peut-être repartir un moment en sens inverse pour éviter de vous faire mordre. Si vous vous faites toucher, vous serez empoisonné et vos PV baisseront jusqu'à ce que vous remettiez l'antidote au Hertz. Après que ce dernier ait ouvert la porte, vous devrez effectuer la même chose pour le Hertz suivant, toujours le long d'un parcours assez linéaire et où il vous faudra également vous méfier des serpents sur le retour...

Dans ce nouveau secteur, commencez par soigner ce premier Hertz en allant chercher l'antidote sur la droite, tout en récoltant les items, puis après avoir franchi la première porte, vous verrez cette fois deux Hertz évanouis. Cela signifie que vous aurez deux antidotes à trouver. Récupérez l'onde mystère rajoutant 20HP à votre jauge max, puis choisissez une des deux routes au croisement, en sachant que chacune mène à un antidote. Vous pouvez en ramener un à la fois et soigner les Hertz chacun leur tour, ou bien récupérer les deux antidotes pour les soigner en même temps. Vous atteindrez alors le secteur suivant.

Ici, vous devrez soigner un premier Hertz de la même manière, puis un second, et vous vous retrouverez à nouveau face à deux Hertz évanouis. Chacun des deux chemins vous mène à un antidote. Après avoir guéri ces deux derniers Hertz, n'oubliez pas de sauvegarder, car vous imaginez ce qui va suivre...

Boss : Queen Ophiuca

Queen Ophiuca vous enverra des serpents que vous pourrez soit esquiver, soit blaster ou encore bloquer. Elle vous foncera dessus, ne vous laissant le choix que d'esquiver sur la seule case sécurisée, puis elle vous lancera également un laser, lui aussi à éviter uniquement.

Suite au combat, vous n'avez qu'à suivre les séquences annonçant l'arrivée d'un nouveau problème...

Episode 6 - Gemini Spark

Une fois l'école terminée, quittez la salle de classe pour rentrer chez vous. Vous rencontrerez Luna et aurez un message suspect de quelqu'un vous demandant de vous rendre à Time Square. Allez donc attendre le bus et choisissez cette destination. Montez les escaliers et une nouvelle scène se déclenchera. Allez " pulse-in " après les escaliers de droite, à côté de la statue de chien. Dirigiez-vous alors au-dessus de ce groupe de personnes en les contournant, puis une fois placé au-dessus d'eux, Geo ira effacer ces signes. Mais il semble que tout le monde soit affecté par ce phénomène. Vous devez alors trouver la source de tout ceci. Partez donc en haut à gauche, jusqu'à un carré vert, et vous ferez face à un Jammer.

Après votre victoire, vous ne tardez pas à recevoir un autre appel. Descendez alors les escaliers, Pat viendra à votre rencontre. Suite à la discussion, allez à l'arrêt de bus pour prendre la destination de Dream Island. Une fois arrivé, remontez la rue vers la gauche et traversez vers la droite pour aller trouver Pat en haut des marches. Parlez-lui, puis entrez dans le parc, pour avancer ensuite jusqu'aux fleurs. Après avoir discuté une fois de plus, quittez le parc, puis traversez la rue vers la gauche pour trouver Pat et lui parler une fois encore. Allez ensuite à gauche pour entrer dans la décharge, puis dirigez-vous une fois de plus à gauche jusqu'à la grue. Quittez la décharge après le discours de Pat, Rey vous contactera à nouveau. Vous serez alors pris au piège, mais trouverez un Wavehole pour vous échapper sur les ondes. Montez les escaliers, puis foncez pour descendre les marches les plus au fond. Avancez jusqu'à devoir entrer dans le Wavehole d'une antenne, et vous rencontrerez trois Jammer, bientôt rejoints par Gemini. Suite au combat, il s'éclipsera. Effectuez un " pulse-out " lorsque vous reprendrez le contrôle de Geo, puis Pat réapparaîtra. Rejoignez ensuite l'arrêt de bus pour rentrer chez vous et cela déclenchera une nouvelle discussion avec Pat. Rentrez finalement chez vous dormir, vous observerez une cinématique vous apprenant le dédoublement de personnalité de Pat...

Le lendemain, Pat vous appelle pour accepter votre demande de fraternisation. Il vous donne rendez-vous à Time Square. Une fois là-bas, montez les marches et suivez la séquence qui suit. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, partez pour Dream Island et montez à la Déchetterie. Il vous faut aller à la décharge qui se trouve sur la droite, mais une pelleteuse vous bloque le passage. Allez alors parler à l'homme qui se trouve près de la grue sur la gauche et il vous

demandera de l'aider à retrouver sa carte. Observez la grue, vous la trouverez, ce qui vous permet alors de revenir vers la pelleteuse pour la déplacer. Utilisez le stylet pour bouger le levier vers la gauche et ainsi faire reculer la pelleteuse.

Avancez maintenant pour faire face à plusieurs barils et un tas de pneus. Observez-le pour trouver 20 HP supplémentaires pour votre jauge max, puis partez vers la gauche. Suite à l'éboulement de pneus, la route est bloquée (un peu lol quand même !). Vous n'avez d'autre choix que de passer par les ondes. Au passage, repérez le distributeur de cartes plus à droite, qui, en échange de 10 de vos cartes, peut vous permettre d'obtenir une carte intéressante. Maintenant, " pulse-in " à côté du distributeur !

Prenez le téléporteur, puis montez jusqu'à vous retrouver à l'impasse, faisant face à ces ondes décomposées. Entrez alors dans le Wavehole à proximité, puis une fois à l'intérieur, avancez pour parler au Mr Hertz. Il va vous remettre un sonar. Lisez ses explications, puis allez sur la gauche pour commencer les recherches. Sachez que de temps à autre, le terrain se verra balayé par un groupe de bulldozers. Tâchez de les éviter, au risque de perdre 30 PV et de revenir au centre de la carte. Partez donc en haut à gauche pour trouver la voiture et pointez avec le stylet vers le haut gauche de celle-ci pour faire réagir le sonar. Lorsqu'il est rouge, repérez l'endroit et allez vous placer dessus pour ensuite appuyer sur A. Vous avez ainsi trouvé un premier Hertz. Faites de même pour trouver le second, qui se situe vers l'écran, en bas à gauche de la carte. Une fois les deux Hertz sauvés, vous pouvez aller affronter le Jammer. Après l'avoir vaincu, vous vous retrouverez à nouveau bloqué par des ondes décomposées et devrez alors pénétrer dans le Wavehole que vous verrez sur la gauche (vous devrez contourner par la gauche pour vous trouver à sa portée et qu'il se mette ainsi à clignoter).

Cette fois-ci, vous aurez 3 Hertz à trouver, de la même manière que précédemment. Repérez le frigo en bas à gauche de la carte, puis pointez vers les deux cristaux bleus que vous voyez dépasser plus à droite.
Le Hertz se trouve exactement à côté du cristal bleu le plus éloigné. A partir du centre, partez en haut à droite pour trouver deux piles de guitares. Le Hertz se trouve entre les deux piles, légèrement vers le bas droit. Pour trouver le dernier Hertz, allez fouiller le deuxième prolongement de terrain en partant de la gauche, à gauche de la carte. Une fois le passage vers le Jammer libéré, allez lui faire sa fête. La route d'ondes étant réparée, continuez vers le secteur suivant.

Avancez maintenant jusqu'à la sortie vers le monde normal et montez les escaliers pour faire face à Gemini Spark. Ils vont bientôt s'enfuir dans l'espace ordi de l'antenne et il vous faudra " pulse-in " au niveau du Wavehole du bas. Suivez le chemin jusqu'au Wavehole de l'antenne pour y pénétrer, puis parlez aux Mr Hertz. Vous aurez à déterrer deux Hertz de chaque côté, comme précédemment. Pour le côté gauche, l'un se trouve vers le télescope de gauche, plus en dessous, exactement au niveau du coin. Le deuxième Hertz se trouvera plus haut, à droite de la pile de Transers de couleur rouge, bleue et verte. Revenez maintenant vers les deux Hertz pour aller déterrer les deux autres de l'autre côté. L'un se trouve vers les piles de casques situées en haut à droite de la carte, plus précisément à l'angle, à droite de la pile de casques la plus à droite. Le dernier Hertz sera situé à droite du centre, lui aussi près de l'angle, un peu plus loin que le précédent. Sauvegardez et allez affronter Gemini Shark !

Boss : Gemini Spark

Cet ennemi n'est pas forcément plus difficile à battre que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à maintenant. Sachez dans un premier temps que seul celui qui dispose des points de vie est vulnérable, donc concentrez vos attaques sur ce dernier. Ils se déplaceront sur les cases en vous envoyant de temps à autre leur poing en pleine face, mais vous aurez le temps d'esquiver, de même lorsqu'ils apparaîtront brusquement devant vous pour vous trancher. Parfois, ils se rejoindront au centre pour effectuer une attaque ensemble, occupant toutes vos cases. Vous n'aurez d'autre choix que de vous protéger si vous souhaitez éviter d'être blessé. Ce sera tout pour cet ennemi, donc rien de bien sorcier en somme.

Suite à votre victoire, observez la séquence de fin de chapitre, puis une semaine va s'écouler...

Episode 7 - La Station Spatiale

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Geo dans sa chambre. Rendez-vous alors au Point Vista. Une fois que

Sonia vous quitte, vous vous retrouvez à nouveau dans votre chambre. Un mail de Aaron vous incite à vous rendre à AMAKEN. Faites donc, puis montez lui parler au labo. Une cinématique va suivre, puis une fois que vous reprenez le contrôle, filez à Time Square pour chercher votre mère. Montez les marches et observez... Une carte vous sera remise, et selon la version de votre jeu, il s'agira soit d'une DragonSkyGX, LeoKingdomGX ou bien PegasusMagicGX. Il est temps d'aller trouver Mega...

Prenez le bus pour Dream Island, puis allez à la décharge, pour ensuite prendre à droite et monter les marches sur lesquelles les pneus s'étaient écroulés ultérieurement, " bloquant " ainsi le passage. Cette fois, c'est un Jammer qui s'y trouve. Utilisez la machine à lancer des balles de base-ball et appuyez sur l'écran lorsque cela vous est demandé. Montez les escaliers et suivez la séquence. Occupez-vous du Jammer, puis vous allez à nouveau fraterniser avec Sonia.

Retournez dans votre quartier pour aller trouver Luna devant le magasin " GDVague " (sauvegardez, puis parlez à Luna, Zack et Bud). Suivez la cinématique, vous aurez à affronter 3 Jammer d'un coup suite à celle-ci. Vous fraterniserez ensuite à nouveau avec Luna et même avec Bud ! Filez alors à AMAKEN vous entretenir avec Aaron... Retournez ensuite dans votre quartier, car c'est là que le vieil homme dont parle Aaron se trouve. Il est situé près de la voiture jaune, en haut de la carte. Effectuez un " pulse-in " au Wavehole de " GDVague ", suivez les ondes pour vous retrouver près du vieil homme et rentrer dans son Transert. Lisez son message, puis revenez vers " GDVague " pour entrer dans le Wavehole de l'antenne. Empruntez la flèche violette, allez en haut récupérer 20 HP pour la jauge max. Redescendez pour utiliser la prochaine flèche violette, puis allez en haut à gauche pour quitter les ondes par ce portail. Vous vous retrouvez ainsi derrière le comptoir. Parlez au vendeur pour qu'il vous remette du thé pour 3000 zennys, puis revenez sur les ondes. Utilisez le raccourci via la flèche violette de gauche, une fois sorti de l'antenne, sortez par le portail situé plus haut à gauche (si vous effectuez un " pulse-out " directement avec R, vous vous retrouverez à nouveau derrière le comptoir). Une fois dans le monde normal, allez parler au vieil homme, après il vous faudra retourner à AMAKEN.

Entrez dans le musée et observez la maquette de la colonie spatiale pour ensuite activer l'interrupteur. Maintenant, " pulse-in " au niveau du Wavehole de la fusée de gauche, puis allez vers le bas, jusqu'au troisième carré bleu. Entrez ensuite dans l'espace ordi de la maquette de la colonie spatiale, filez en haut à droite pour aller affronter la boule d'ondes et vous obtiendrez les données de la NAZA. Lisez-les dans l'onglet " Objet " de votre menu, puis " pulse-out " pour prendre la destination de Dream Island. Allez à la décharge, puis tout à fait à droite pour monter les marches précédemment obstruées par des pneus, puis un Jammer. Observez la pelleteuse de droite puis, appuyez sur " select " jusqu'à faire apparaître Shovelman. Utilisez-le pour ensuite bouger le levier vers la droite à l'aide du stylet, une entrée secrète sera ainsi révélée. Pénétrez donc à l'intérieur et avancez jusqu'au panneau de contrôle (sauvegardez) pour ensuite l'observer... Vous devrez alors affronter à nouveau Gemini Spark, disposant de 1500 HP, mais se servant des mêmes attaques que lors de votre première rencontre. Après le combats, rentrez chez vous, puis faites un bon dodo ?.

A votre réveil, vous avez une discussion avec Mega et recevez un mail. Sortez de votre chambre, puis vous parlez avec votre mère. Rejoignez ensuite le Point Vista. Rendez-vous à la décharge de Dream Island, pour entrer à nouveau dans l'ouverture secrète, vers la station spatiale. Descendez jusqu'au panneau de contrôle pour trouver Aaron allongé par terre... Mais ne vous inquiétez pas, il ne fait que dormir (on pourrait trouver plus confortable pour piquer un petit somme)... Suite à la séquence, vous vous retrouvez sur les ondes. Vous aurez un marchand sur la gauche, puis devrez avancer jusqu'au cercle de couleur pour finalement vous retrouver dans l'espace, à l'intérieur de la station spatiale.

Allez débloquer l'onde mystère si vous le pouvez (grâce à l'objet " Débloque " disponible chez le marchand croisé juste avant) afin d'obtenir des HP supplémentaires pour la jauge max, puis marchez dans le cercle pour " pulse-out ". Obtenez également 20 HP supplémentaires en allant observer les bouteilles d'oxygène en bas à gauche, revenez plus haut et dirigez-vous face à la porte bleue au fond du couloir à gauche.
Appuyez sur " select " pour utiliser KeyMan, entrez 2183 avant de valider avec " OK ". Effectuez alors un " pulse-in " sur le Wavehole après avoir enfilé vos lunettes, dirigez-vous légèrement vers le bas, puis " pulse-in " dans le scaphandre. Allez alors vers le haut à droite récupérer l'arme Mega " DétectC ", puis sortez du scaphandre. Partez maintenant vers la droite pour effectuer un " pulse-in " sur le Wavehole de l'autre porte verrouillée.

Vous pouvez explorer les environs à la recherche de quelques items, mais sachez qu'il faudra vous diriger vers la droite, puis prendre le passage aérien. Allez vers le haut et récupérez si vous le pouvez (grâce à " Débloque ") le contenu de l'onde mystère violette, située après le prochain passage aérien sur la gauche. Il s'agit de " Aura ", une carte qui

absorbe tous les dommages inférieurs à 100.

Maintenant revenez vers la droite, devant la porte. Il vous faut relier les étoiles avec le stylet de la bonne manière pour déverrouiller cette porte. Ainsi, partez de l'étoile bleue pour la relier à l'étoile jaune du bas gauche, puis reliez maintenant cette dernière à l'étoile rouge. Repartez de l'étoile bleue pour la relier à l'étoile jaune en bas à droite, puis partez également de l'étoile bleue pour tracer un trait jusqu'à l'étoile jaune située en haut à gauche. Enfin, une fois encore en démarrant de l'étoile bleue, reliez-la à l'étoile jaune la plus proche en haut à droite, puis partez de cette dernière pour tirer un trait vers l'étoile jaune juste au-dessus. Terminez en reliant cette étoile à la rouge. La porte s'ouvre, vous ouvrant le passage vers Cygnus. Vous engagerez alors un combat contre lui, disposant de 1000 HP, mais dont la technique à utiliser pour le vaincre restera strictement identique à votre première rencontre. Une fois la victoire en poche, vous vous retrouvez à l'extérieur de cet espace ordi. Maintenant, " pulse-out " et franchissez cette porte.

Allez tenter d'ouvrir la prochaine porte sur la droite, mais en vain. Partez à gauche observer les détritus, puis sélectionnez Thermoman avec " select " pour ensuite observer le système de ventilation au centre. Appuyez sur " AIR ", puis observez à nouveau les détritus et ils disparaîtront. Vous pouvez alors " pulse-in " par cet endroit. Une fois sur les ondes, partez vers la droite pour entrer par le Wavehole de cette porte pour le moment verrouillée...

Vous voici dans l'espace ordi de la porte. Allez récupérer une nouvelle arme Mega (MirageD) en empruntant le passage aérien du haut, puis revenez sur vos pas afin de faire face à la porte du boss, sur la droite. Reliez alors les étoiles comme suit : de l'étoile rouge vers l'étoile jaune en bas à droite (peu importe laquelle), de l'étoile rouge vers l'autre étoile jaune en bas à droite, de l'étoile rouge vers l'étoile jaune située juste à sa gauche, puis de cette étoile jaune vers la verte. Partez à nouveau de l'étoile rouge vers l'étoile bleue, de l'étoile bleue vers la jaune tout de suite à gauche, puis de cette dernière vers l'étoile jaune la plus à gauche du schéma. Partez ensuite de l'étoile bleue vers l'étoile jaune la plus haute, puis reliez enfin l'étoile bleue à l'étoile grise, tout en haut. C'est Taurus que vous affronterez cette fois, disposant de 800 HP, à battre de la même manière que précédemment. Suite au combat, la porte se déverrouille. Effectuez donc un " pulse-out ", puis franchissez-la pour poursuivre.

Observez la porte de gauche, puis la porte d'en face. Equipez-vous de Propellerman et observez le panneau de contrôle de droite. Vous pilotez maintenant un robot et devez réparer trois panneaux de contrôle. L'un se trouve un peu plus haut à droite (vous n'avez qu'à vous placer dessus pour effectuer automatiquement la réparation), l'autre se trouve à l'extrémité droite de la machine disposant de plusieurs tubes sur votre droite, puis le dernier panneau est situé à gauche de là où se trouvait initialement le robot. Vous pouvez maintenant franchir la porte et effectuer le " pulse-in ". Empruntez alors le chemin de flèches violettes vers le bas droit, puis le chemin de flèches suivant. Vous trouverez sur la droite 10 HP supplémentaires pour votre jauge max, tandis qu'il vous faudra poursuivre par le chemin de flèches violettes allant vers le bas gauche. Le Wavehole de la porte se trouvera à gauche.

Une fois dans l'espace ordi de la porte, prenez le passage aérien de droite, puis poursuivez jusqu'à un croisement, pour prendre le passage au fond à gauche. Vous faites face à la porte. Reliez l'étoile grise à la jaune la plus proche, puis à partir de cette dernière, reliez la jaune suivante la plus proche. Reliez cette jaune à la bleue, puis la bleue à la jaune la plus en haut à droite.
Cette dernière sera à relier avec la jaune située juste en bas, puis partez de cette étoile vers la jaune la plus basse. Reliez l'étoile rouge à la jaune située juste à sa gauche, puis reliez-la également à la jaune la plus en haut à droite. C'est Libra que vous affronterez (1100 HP), et vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'il faudra la vaincre de la même manière que la première fois... Suite à votre victoire, " pulse-out " et franchissez la porte.

Partez en bas à gauche pour déclencher une séquence et en apprendre plus sur Mega et votre père. Effectuez ensuite un pulse au niveau du Wavehole de cet endroit, puis pointez sur la cible lumineuse pour vous téléporter à cet endroit. Choisissez à nouveau la cible du haut, puis la suivante du haut. Vous trouverez alors sur la gauche une carte capable de vous rétablir 300 HP durant un combat. Repartez vers la droite pour entrer dans le Wavehole de la porte. Prenez alors le passage aérien de gauche pour aller trouver sur la gauche une onde renfermant 20 HP supplémentaires pour la jauge max. Empruntez maintenant le chemin aérien de droite en repartant du début, puis poursuivez jusqu'à la porte en utilisant l'autre passage aérien. Voici maintenant comment relier les étoiles entre elles : partez de la jaune la plus basse vers la bleue, puis de la bleue vers la jaune de droite. Reliez également cette bleue à la jaune située à sa gauche. Reliez cette dernière à la jaune la plus à gauche, puis celle-ci à la grise. Reliez la bleue à la jaune du milieu, parmi les trois jaunes situées en haut à gauche. Reliez cette dernière à la jaune du dessus, la plus haute donc. Reliez cette

dernière à l'étoile verte. Reliez cette verte à la jaune la plus proche vers la droite, puis reliez cette jaune à la rouge. Reliez la rouge à la jaune tout de suite à sa droite, puis à la jaune située juste en bas à sa gauche. Enfin, reliez l'étoile jaune située à droite de la rouge à l'étoile jaune la plus haute à droite. C'est à Ophiuca que vous ferez face. Elle utilise les mêmes attaques que lors de votre première rencontre et dispose de 1600 HP. Après votre victoire, la dernière porte vers le combat ultime se déverrouille, et vous devez " pulse-out " pour franchir celle-ci et avancer jusqu'au Wavehole. Suite à la discussion avec Mega, sauvegardez et effectuez le " pulse-in ".

Suivez le chemin toujours vers le haut pour bientôt vous trouver face au roi FM et suite à la séquence vous affronterez Andromeda...

Boss : Andromeda

Andromeda dispose de 2500 HP et vous enverra des météorites que vous ne pourrez qu'éviter. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, il va changer de forme et vous envoyer cette fois trois météores à la suite. De temps à autre, il enverra des missiles infligeant des dommages sur deux cases, mais vous pourrez soit parer, soit esquiver. Sous sa deuxième forme, vous n'aurez d'autre choix que de bloquer, car les trois cases seront atteintes par ses missiles. Il utilise également une attaque qui touche toute les cases, et là aussi le seul recours sera de bloquer. Enfin, il tirera de temps à autre un laser sur toute une colonne durant sa deuxième forme, et vous ne pourrez qu'esquiver. Pour l'atteindre, utilisez vos techniques habituelles durant sa première forme, mais tâchez de le toucher lorsque sa partie centrale deviendra verte durant sa deuxième forme, car ce sera la seule façon de le blesser. Bon courage...

Après avoir vaincu Andromeda, observez la longue séquence qui va suivre, puis retournez à l'entrée de la station spatiale. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale (maintenez B pour accélérer les crédits).

Mega Man Star Force Leo

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ICÔNES

G Comp Star	Trouver 5 cartes Giga
Leo Star	Battre LeoKingdom
M Comp Star	Trouver 30 cartes Mega
Megaman Star	Terminer l'aventure
S Comp Star	Trouver 150 cartes Standard
SP Comp Star	Battre tous les FM/AM Seijin

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici un Megaman de plus pour la DS qui voit le jour, décliné cette fois en trois versions : Leo, Dragon et Pegasus. L'histoire restera strictement identique selon les versions, à la seule différence que vous rencontrerez et serez doté des pouvoirs d'un admin différent au cours de l'aventure (" admin " ? Késako ? Vous le saurez en temps voulu). Vous êtes Geo Stelar (nous avons gardé le nom du héros par défaut, mais il est possible bien entendu de le modifier à votre guise) et allez vous lier d'amitié avec un alien de la planète FM, Omega-Xis, également appelé Mega. Grâce à ses pouvoirs, vous deviendrez Megaman et aurez pour mission de nettoyer les ondes qui nous entourent de toute trace du mal. Comme dans tout RPG classique, vous avancerez en étant constamment assailli par l'ennemi, et devrez l'éliminer sur un plan quadrillé sur lequel vous ne pourrez vous déplacer que latéralement (hormis durant la MegaAttaque et son système de visée). Vous avez à votre disposition différentes cartes à choisir pour attaquer ou défendre, une fois celles-ci utilisées, il vous faudra attendre un certain temps avant de pouvoir en sélectionner de nouvelles, ne vous laissant ainsi la possibilité que d'utiliser votre canon ou bien d'esquiver durant ce laps de temps. Mais laissons place maintenant à la pratique, car Mega vous fera bientôt mieux saisir les nuances du combat lors de vos premiers duels...

Episode 1 - Taurus

Suite à une première séquence avec votre mère et Aaron, un ami de votre père, on vous demande de donner votre nom (par défaut Geo Stelar). Vous obtenez le visualiseur et sortez de chez vous. Après avoir reçu un premier mail au sujet du Transer, avancez jusqu'au Point Vista, à droite de la carte. Juste avant de monter les escaliers, une fille vous accoste avec deux autres garçons. Il s'agit de Luna, Bud et Zack. Viendra ensuite une phase explicative sur votre page personnelle de la part de la jeune fille, puis un nouveau mail de cette dernière qui ne fait que récapituler ce dont elle vient de vous parler. Rendez-vous ensuite tout en haut des marches pour observer le ciel et bientôt faire la connaissance du FM-ien, Omega-Xis. Vous apprendrez entre autres l'existence des Wavehole et devrez d'ailleurs vous diriger à l'intérieur de celui de droite et appuyer sur R. Continuez à lire les informations de votre Mega, puis suivez la route qui vous mène à proximité du train. Touchez alors le Wavehole avec le stylet pour ainsi vous retrouver dans l'espace ordi de la machine. Avancez pour avoir à mener votre premier combat, en apprenant ainsi les bases grâce aux explications.

Mega commence par vous parler de l'écran de sélection des cartes et vous apprend que vous ne pouvez utiliser que

deux cartes faisant partie de la même colonne ou bien deux cartes identiques. Après vous avoir laissé le choix des deux cartes, il poursuit les explications et vous apprend notamment que vous pouvez utiliser votre MegaBuster grâce au bouton B (attendez un instant qu'il soit rechargé pour envoyer une attaque plus puissante en un coup). Vient ensuite une deuxième bataille où Mega vous informe de l'utilité des cartes blanches, qui sont des cartes de soutien. Choisissez donc " Difusair ", " Attaq+10 ", puis " Epée " pour ce combat. Après avoir éliminé les deux ennemis du premier plan, appuyez sur la touche bas pour viser le dernier monstre et lui foncer dessus au bon moment (quand le viseur apparaît) pour le couper en deux. Il s'agit de la MegaAttaque. Pour le troisième combat, Mega vous parle du système de contres et de cartes bonus. Sachez enfin que vous pouvez utiliser un bouclier en appuyant sur Y. Après votre victoire, la journée se termine.

Vous voici de retour chez vous, votre môman part au travail. Suite à la discussion avec Mega, sortez de chez vous, lisez vos mails si vous le souhaitez (il s'agit de récapitulatifs au sujet du système de combat, ainsi que de quelques précisions supplémentaires), puis parlez aux cinq personnes que vous verrez en vous promenant. Suite à cela, Mega vous demandera de mettre vos lunettes (en appuyant sur Y) et de trouver un Wavehole afin de rentrer dans un Transer. Allez trouver le Wavehole près du magasin " GDVague " et effectuez un " pulse-in " avec le bouton R. A partir de maintenant, comme dans tout RPG du même genre, vous aurez à mener des combats aléatoires alors que vous vous déplacez sur le parcours d'ondes. Vous remporterez de l'argent ou différents items à la suite de vos combats et gagnerez de l'expérience. Vous trouverez également des ondes mystères renfermant divers objets à certains endroits de la carte. Le but ici est d'aller fouiner dans le Transer de chacune des personnes à qui vous avez parlé précédemment.

Pour pénétrer dans un Transer, touchez l'icône en forme de texte située au-dessus de la tête des personnes avec votre stylet. Lisez leur message personnel, puis après avoir effectué ceci avec chaque personne, Mega aura un pressentiment. Il faudra alors vous rendre dans l'espace ordi de la voiture jaune, située au nord-ouest, à gauche de l'école (vous trouverez un marchand à cet endroit). Pointez au stylet sur son Wavehole lorsqu'il clignote, et vous voici dans l'espace ordi de la voiture. Il vous faut rejoindre l'ennemi situé en haut de la carte. Il s'agit d'un Jammer, avec 200 HP. Attention à ses déplacements rapides et à ses longues attaques. Pensez à utiliser votre bouclier en appuyant sur Y. Après l'avoir vaincu, rentrez chez vous. Vous pouvez effectuer un premier " pulse-out " pour sortir directement de l'espace ordi de la voiture, puis un deuxième " pulse-out " pour vous retrouver dans le monde réel, tout ceci grâce à la touche R. Une fois face à votre porte d'entrée, Luna vous rejoint, accompagnée de ses acolytes. Suivez la séquence, puis vous verrez ensuite Bud se laisser attirer par le côté obscur. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre héros, montez donc vous coucher.

Trois soirs plus tard, vous apprenez que différents actes de vandalisme ont récemment été commis, vous sortez de chez vous. Rendez-vous au Point Vista. Suivez la séquence avec Luna et Zack, une nouvelle scène se déclenchera lorsque vous quitterez les lieux.
Vous reprenez le contrôle de votre personnage alors qu'il s'est transformé. Il vous faut stopper le camion afin d'accéder à son espace ordi. Pour ce faire, retournez dans l'espace ordi de la voiture jaune, puis allez à l'endroit où vous aviez affronté le Jammer. Utilisez le panneau de contrôle, battez les virus qu'il contient. Quittez l'espace ordi de la voiture pour maintenant rejoindre celui du camion.

Les choses sérieuses vont commencer à partir de maintenant, vous devrez avancer jusqu'à vous trouver obligatoirement devant un taureau mécanique rouge. Préparez votre stylet car il va vous falloir être vigilant. Montez sur le taureau pour qu'il vous mène à l'autre bout, puis appuyez rapidement sur les icônes lorsqu'elles apparaissent afin de ne pas être éjecté. Vous le serez et perdrez 25 HP si vous récoltez trois croix. Une fois de l'autre côté, suivez le parcours pour trouver une onde mystère et faire face à un panneau de contrôle rouge. Activez-le, vous obtiendrez une clé rouge. Revenez utiliser le taureau pour aller ouvrir la porte de droite avec la clé rouge. Empruntez le taureau de ce secteur en le maîtrisant comme le précédent, puis dirigez-vous vers le panneau de contrôle situé en bas afin d'obtenir la clé bleue. Revenez ouvrir la porte nécessitant cette clé, pour emprunter un dernier taureau et rejoindre le panneau de contrôle de gauche afin d'obtenir la clé jaune. Ouvrez la prochaine porte à l'aide de celle-ci, vous gagnerez le second secteur.

Après le premier taureau, descendez le long du chemin, pour aller trouver à gauche une onde mystère bleue qui vous permettra d'augmenter vos HP maximum de 20 unités. Partez ensuite à droite récupérer la clé TetA au niveau du panneau de contrôle, remontez pour utiliser le taureau suivant. Il va vous mener au panneau de contrôle de la clé TetB. Le prochain taureau vous permet d'atteindre la clé TetC sur le panneau de contrôle situé plus bas à droite, alors qu'il

vous faudra remonter utiliser le dernier taureau plus haut. Vous obtiendrez la clé TetD, puis devrez rejoindre le carré mauve en haut à gauche, qui vous téléportera devant la porte nécessitant les 4 clés. Après l'avoir franchie, descendez le long de la pente pour ouvrir une nouvelle porte de la même manière, vous ferez bientôt face à Taurus.

Boss : Taurus

Il n'est pas vraiment difficile de venir à bout de ce boss, étant donné qu'il se déplace lentement et que ses charges rectilignes sont annoncées suffisamment à l'avance. Il faudra tout de même vous méfier de son attaque enflammée où vous n'aurez aucun endroit sécurisé. Vous devrez donc vous servir de votre bouclier. Pour ce qui est de vos attaques, quelques coups d'épée ciblés viendront à bout de Taurus. Viendront ensuite différentes séquences avant que la journée ne se clôture.

Episode 2 - Cygnus

Alors que vous êtes en train d'observer le ciel, un type ailé apparaît et s'écrase non loin de là. Allez lui parler, il se montrera mystérieux quant à son engin, le Flap Pack. Vous décidez de rentrer chez vous. En partant, vous recevez un signal. Il provient des enfants situés en haut à gauche de la carte. Ils ont coincé leur ballon dans un arbre. Retournez au Point Vista pour demander de l'aide à l'homme de tout à l'heure mais il refusera catégoriquement. Allez alors parler au personnage situé à côté de votre maison, fan d'hélicoptères miniatures. Il acceptera de vous céder son ancien modèle contre un jus de fruits. Le distributeur se trouve à droite du magasin " GDVague ", mais vous vous rendez compte qu'il est cassé. Il vous faut alors effectuer un " pulse-in " (mettez vos lunettes, entrez via le Wavehole, puis suivez le chemin jusqu'au Wavehole du distributeur afin de vous jeter dedans une fois qu'il clignote).

Une fois dans l'espace ordi du distributeur, affrontez l'ennemi du milieu pour ainsi réparer la machine et obtenir votre jus de fruits, de retour dans le monde réel. Apportez-le au type de l'hélicoptère, vous recevez l'hélicoRC. Retournez voir les enfants, vous devrez bientôt piloter l'hélico en pointant sur les différentes directions avec le stylet (dirigez-vous bien sûr sur le ballon). Une fois le problème réglé, vous obtenez 10 HP supplémentaires pour votre jauge maximum, puis en rentrant chez vous vous entendrez une voix familière. En effet, près du camion des événements précédents se trouve Aaron. Parlez-lui, il vous présentera bientôt Tom, le gars ailé de tout à l'heure. Il vous proposera de venir lui rendre visite à son labo demain. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre personnage, rentrez vous coucher une séquence se déclenchera...

Le jour se lève et il vous faut rejoindre l'arrêt de bus qui se trouve juste à côté de votre école. Observez-le pour que le bus arrive, puis parlez à Aaron une fois arrivé à AMAKEN. Luna vous rejoint avec ses deux compères, il vous faut entrer à votre tour dans le complexe. Allez parler à Aaron sur la droite, entrez dans le grand bâtiment dont il vous parle, sur la gauche. Aaron vous proposera une visite gratuite du musée. Avant d'y entrer, demandez-lui le passe, puis pénétrez à l'intérieur. Vous devrez parler à tout le monde et observer chaque objet présenté avant de revenir vers Aaron et qu'il vous donne le passe pour prendre l'ascenseur vers son labo. Celui-ci se trouve en bas à gauche de l'écran. Rejoignez ensuite l'ascenseur suivant en haut à droite, une séquence se déclenchera une fois au labo. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, sortez du labo (en bas à gauche) pour retourner au musée. Montez les marches jusqu'à l'entrée interdite et parlez à l'homme à votre gauche. Suite à la séquence avec Tom et Cygnus, vous voici dans le SimEspace.

Parlez à toutes les personnes en combinaison et vous effectuerez ensuite une visite guidée de cet endroit. C'est alors que Tom, accompagné de Cygnus, vont apparaître, tout le monde sera bientôt sous son emprise. Tout le monde ? Evidemment que non... Vous avez pu échapper à ce maléfice et il vous faut stopper ce fauteur de troubles. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, enfilez vos lunettes pour faire apparaître les ondes mais ne trouver aucun Wavehole. Repartez vers la maquette de la Terre et observez-la. Vous ne pouvez sortir sans récupérer la " CartClé " auprès de la guide, qui se trouve juste au-dessous et ne cesse de tournoyer comme tout le monde. Revenez vers la Terre pour quitter les lieux, il vous faudra donner un mot de passe. Entrez 8, puis " ok ".

Une fois sorti du SimEspace, enfilez à nouveau le visualiseur et dirigez-vous en bas à gauche pour effectuer un " pulse-in " au niveau de ce Wavehole (près de la fusée). Commencez par vous diriger vers le bas et poursuivre vers la droite, puis plus haut, pour récupérer une nouvelle arme (à équiper dans le menu, via l'onglet " Mega ") : les Griffes. Remontez ensuite vers le chemin détruit pour trouver le Wavehole de l'espace ordi du générateur de trou noir. Une fois

à l'intérieur de celui-ci, dirigez-vous vers son panneau de contrôle (en haut à droite) pour rétablir la machine suite à un combat. Après être sorti de cet espace ordi, empruntez le chemin vers le SimEspace. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le bas et suivez le parcours jusqu'à trouver le Wavehole au sommet du gros projecteur, là où se tenait précédemment Cygnus. Entrez donc en pointant dessus. Avancez le long du chemin pour vous trouver obligatoirement confronté à un groupe de canards. Ils ne tarderont pas à vous bombarder d'étoiles, dans ce secteur quadrillé grisâtre, et ça sera à vous de ne pas vous trouver sur un des carrés clignotant en jaune au moment de franchir ce secteur.
Vous atteindrez un premier missile, qu'il faudra envoyer dans la face d'un premier canard avec l'aide du stylet. Ayez le bon timing pour y parvenir, en sachant que vous disposez d'un nombre illimité de tentatives.

Franchissez ensuite une deuxième zone quadrillée, puis une suivante, et allez récupérer l'onde mystère en bas à droite, pour gagner 20 HP de plus sur votre jauge maximum. Franchissez la zone quadrillée, puis empruntez le chemin gauche, afin d'aller lancer un nouveau missile. Ceci permettra de débloquer l'entrée vers le second secteur. Rendez-vous y sans perdre un instant, puis suivez la route jusqu'à la première zone quadrillée. Allez tout droit et sortez par le haut une fois au bout pour vous trouver dans une seconde zone du même type. En sortant par la droite, vous pourrez acquérir une carte d'attaque, tandis qu'en poursuivant plus loin à gauche, vous trouverez un missile. Eliminez le canard et vous voici bientôt dans la zone quadrillée précédente. Sortez cette fois par le passage le plus bas à droite, vers une nouvelle zone quadrillée. Sortez de celle-ci par le haut gauche pour aller lancer un nouveau missile, puis revenez sur vos pas pour sortir de cette zone par le bas droit. Suivez alors le chemin droit, vers devinez quoi ? Une nouvelle zone quadrillée ! En sortant par la droite vous trouverez 1000 zennys, tandis qu'il vous faudra prendre la sortie de gauche pour poursuivre vers le missile. Le fait d'éliminer le canard vous ouvre la porte du troisième secteur, donc revenez à gauche pour emprunter cette sortie.

Suivez la route et passez par la zone quadrillée du bas. Sortez alors par le chemin du coin bas gauche pour rejoindre un missile, puis après vous être occupé du canard, repartez vers la droite. De retour dans la zone quadrillée, sortez par le passage au bout à droite pour bientôt gagner une autre zone identique. Allez tirer le missile au bout du parcours, puis suivez le chemin vers le haut. Repartez ensuite à gauche pour avoir à nouveau le choix entre la zone quadrillée du bas et celle du haut. Prenez cette fois la direction de cette dernière, puis passez par la sortie de gauche. Franchissez la zone suivante, allez au fond et sortez par le bas dans le but de tirer le prochain missile sur votre passage. Poursuivez par la droite, puis sortez par le haut une fois dans la zone quadrillée. Vous voici au niveau d'une nouvelle zone et il vous faut sortir par la droite. Tirez le dernier missile, puis partez sur la droite pour enfin aller trouver Cygnus (n'oubliez pas de sauvegarder...).

Boss : Cygnus

Ce boss dispose de trois attaques. Il peut lancer des plumes droit devant vous, mais elles restent assez simples à esquiver. Il vous foncera dessus en traversant deux colonnes, mais là aussi, vous aurez le temps de vous déplacer sur la colonne sécurisée. Enfin, il vous enverra une série de 3 canards et il vous faudra alors soit vous protéger, soit éliminer le canard blanc avec votre MegaBuster. A vous de lui en faire baver avec vos attaques les plus dévastatrices !

Suite au combat, suivez les différentes séquences, puis un nouveau chapitre débutera...

Episode 3 - Harp Note

Geo se réveille et Mega a disparu. Lorsque le bip se fera entendre, lisez votre mail au sujet de l'ouverture du magasin et allez ouvrir votre porte. Un policier débarque et vous explique qu'il enquête sur les derniers événements survenus. Une fois qu'il est parti, sortez de chez vous pour rejoindre le Point Vista et y faire une rencontre. Vous retrouverez ensuite Mega et devrez rentrer chez vous suite à la conversation. Sur la route du retour, une nouvelle séquence aura lieu et à la fin de celle-ci, Mega vous mettra en tête de rentrer dans le Transer de Copper.

Rendez-vous donc au niveau du magasin " GDVague " (à visiter au préalable dans le monde réel si vous le souhaitez) après avoir enfilé vos lunettes, afin d'effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole habituel. Une fois sur les ondes, contournez le magasin pour vous approcher du Wavehole de Copper, mais il vous sera impossible de rentrer à l'intérieur. Effectuez un " pulse out ", puis rendez-vous aux escaliers du Point Vista, pour aller observer un petit robot bleu sur la droite. Vous ne pouvez pas l'utiliser, mais vous pouvez aller demander à Joe qu'il vous l'active. Il se trouve

en face du magasin " GDVague ". Parlez-lui, mais il ne voudra pas vous aider. Effectuez alors un " pulse-in " pour pénétrer dans son Transer. Lisez son message, pour apprendre qu'il a caché la carte Pitcher-Man sous un banc. Reste à savoir lequel. Il s'agit du banc rouge (sous forme de 3 carrés rouges) qui se trouve au Point Vista. Observez-le pour trouver la carte, puis allez de nouveau observer le robot bleu.

Mettez les lunettes et effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole situé un peu plus haut, afin d'aller pénétrer dans l'espace ordi de ce robot. Vous trouverez 10 HP supplémentaires pour votre réserve maximum au bas de la carte, tandis qu'il vous faudra parler à cette machine en forme de balle de base-ball située au centre. Eliminez ses virus, puis une séquence va suivre, dans laquelle Mega va attirer Copper vers la machine. Lorsque cela vous est demandé, pointez sur l'écran pour lui lancer une balle en pleine face. Effectuez alors un " pulse-in " au niveau du Wavehole du coin après avoir enfilé vos lunettes, puis dirigez-vous vers Copper, afin de pénétrer dans son Transer et y lire le message. Suite à ceci, Mega va effacer toutes les données et Copper va se réveiller et partir. Retournez donc chez vous faire un gros dodo...

Vous vous réveillez et devez à nouveau aller ouvrir votre porte. Suite à la discussion, sortez de chez vous et rendez-vous au Point Vista après avoir reçu un signal. Observez le train et vous parlerez à Sonia. Vous devrez l'aider à se cacher. Une fois que Zack est parti, vous reprenez le contrôle de Geo. Allez parler à Aaron dans son labo à AMAKEN, puis suite à la conversation et à l'apparition des ondes Z, rendez-vous au musée pour aller effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole de la fusée. Dirigez-vous vers le haut pour aller trouver une première boule et l'éliminer, puis allez jeter un oeil dans le SimEspace (en passant par le bas et en remontant) pour y trouver une autre boule à combattre. Une fois ceci fait, revenez au musée, puis dirigez-vous vers le bas, vers les foyers AMAKEN. Si vous aviez parlé au garçon en rouge dans le magasin " GDVague ", vous vous souvenez sûrement du défi qu'il vous avait lancé. Il se trouvera alors non loin de là, et vous attendra comme promis. Il a la forme d'un crabe rouge et vous pourrez engager un combat dès maintenant si vous le souhaitez.

Si vous décidez de le combattre, sachez qu'il dispose de trois attaques distinctes. Il commencera par vous envoyer des bulles qui se parent facilement avec Y, puis une grande vague dont vous pourrez vous protéger de la même manière, ou bien il pourra également envoyer ses pinces, mais votre bouclier sera cette fois inefficace. Vous ne pourrez alors qu'esquiver sur les côtés. Pas de panique, vous aurez la possibilité de le combattre autant de fois que vous le souhaitez... Vous gagnerez sa carte et ainsi le pouvoir d'invoquer cette vague par la suite.

En repartant par ce chemin qui fait face au crabe, prenez la deuxième sur votre gauche pour rejoindre une nouvelle boule à affronter, tandis que vous trouverez un vendeur en prenant la troisième à droite. Après avoir détruit la boule, poursuivez jusqu'au secteur du labo. Empruntez le chemin droit pour aller détruire une nouvelle boule, revenez sur vos pas et partez cette fois vers la gauche, jusqu'à atteindre un téléporteur bleu. Celui-ci va vous mener à la dernière boule vers la gauche, après avoir contourné par la droite. Attention de ne pas descendre tout à fait en bas pour récupérer l'onde mystère verte que vous apercevez, à moins que vous ne souhaitiez vous frotter à un Cygnus Wing de retour, rôdant dans les parages avec pas moins de 1000 HP.
Si vous le battez, vous gagnerez sa carte.

Effectuez un " pulse-out " une fois toutes les boules détruites, puis allez parler à Sonia au labo. Elle vous demandera d'aller l'attendre sur le toit, accessible par la porte située en bas à droite de la pièce. Suivez les séquences, jusqu'à reprendre le contrôle de Geo, rentrez chez vous. Vous rencontrerez Bud et Zack avant de franchir votre porte, puis une nouvelle séquence aura lieu, apparaîtra bientôt Harp Note, la nouvelle FM-ienne qu'il vous faudra bientôt combattre. Dès que vous contrôlez à nouveau votre perso, dirigez-vous vers le Wavehole de " GDVague " afin de poursuivre Harp Note sur les ondes. Avancez donc jusqu'au troisième carré bleu (deux tout droit, puis un à droite), Mega vous dira de préparer votre stylet. Vous devrez tirer en pointant sur l'une des 4 directions afin de détruire les notes de musique qui vous foncent dessus. Une fois ceci effectué, vous gagnez 500 zennys et devez poursuivre par le bas, pour ensuite prendre à droite au prochain carré bleu et bientôt faire face à Sonia. Elle va disparaître et il vous faudra continuer sur le secteur suivant, en avançant jusqu'au quatrième carré/rectangle bleu, où vous serez encore attaqué par ces notes de musique. Réussissez pour poursuivre et pour empocher 700 zennys, puis poursuivez vers la gauche pour bientôt à nouveau faire face à Sonia. Elle s'échappe une fois de plus... Effectuez un " pulse-out " et rendez-vous alors à AMAKEN.

N'entrez pas dans le bâtiment, mais effectuez plutôt un " pulse-in " à droite de l'étoile qui se trouve non loin de l'entrée.

Avancez jusqu'à un premier téléporteur, puis empruntez la route du bas (l'autre mène à un marchand) pour ensuite contourner par la gauche jusqu'au prochain carré bleu où vous serez une fois de plus attaqué par les notes. Réussissez l'épreuve et vous remporterez 1000 zennys en plus de la possibilité de continuer. Avancez, puis prenez à droite au prochain croisement, pour vous trouver face à Harp Note. Vous engagerez le combat après le dialogue.

Boss : Harp Note

Elle dispose de 700 HP et de trois attaques. L'une consiste à faire apparaître deux caissons de basse qui vous enverront une note si vous vous trouvez en face, mais vous aurez assez de temps pour vous protéger en vous décalant en face de Harp Note, vous laissant en plus l'opportunité de la frapper. Elle fera également vibrer ses cordes de temps à autre, mais seulement sur une colonne. Là aussi, ceci peut être facilement esquivé. Enfin, la dernière attaque touche toutes les cases sur lesquelles vous vous déplacez, donc tentez de la bloquer avec le bouclier ou vous serez non seulement blessé mais étourdi un court instant.

Suivez les séquences qui suivent votre victoire, et où vous ajouterez Sonia à votre liste de frères, vous permettant ainsi d'acquérir différentes capacités supplémentaires ainsi que 30 HP de plus à votre jauge maximum. Vous disposerez enfin d'une carte spéciale, vous permettant d'invoquer un pouvoir de Sonia. Elle vous quitte et vous rentrez chez vous...

Episode 4 - Libra

Après avoir fait un rêve étrange, vous vous réveillez et décidez d'aller parler à votre mère. Suite à la séquence, allez prendre le bus pour AMAKEN et Luna apparaîtra pour vous forcer à aller à l'école. Sous une telle insistance, vous cédez et devez donc faire un crochet par l'école (juste à côté du panneau de bus). Vous ferez ensuite la connaissance d'un professeur hyper cool, Mr Shepar, puis devrez aller jeter un oeil au décor de la pièce dont vous parle Luna. Allez donc sur la droite trouver le gymnase, puis au fond. Suite à la séquence, vous aurez à éliminer le Jammer qui a failli vous blesser. Pour ce faire, mettez le visualiseur, puis partez dans le coin de la pièce effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole, vers les ballons de basket. Vous voyez le Jammer s'échapper vers les foyers. Poursuivez-le, à un moment il apparaîtra derrière-vous. Un combat va s'engager contre lui, mais sachez que vous ne pourrez pas le blesser. Inutile donc de tenter quoi que ce soit, mais tâchez plutôt d'éviter ses attaques et de vous soigner durant trois tours. Suite à cet affrontement, vous ferez la connaissance d'un de vos camarades de classe, Patrick. Allez ensuite rejoindre Luna au gymnase, elle vous demandera de revenir demain, vous laissant libre d'aller à AMAKEN. Faites donc.

Montez parler à Aaron dans son labo, allez sur le toit lorsqu'il vous le demande. Il va s'ensuivre une séquence où vont apparaître les êtres dont vous aviez rêvé la nuit dernière et qui vous expliqueront votre rôle dans cette histoire. Pour acquérir le pouvoir qu'ils veulent vous transmettre, vous devrez vous en montrer digne et vaincre cinq gardiens. Avant cela, descendez pour sortir du bâtiment AMAKEN et effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole près de l'étoile. Prenez le téléporteur que vous trouverez sur la route, puis dirigez-vous vers le haut pour affronter un premier gardien, à côté d'un vendeur. Après l'avoir vaincu, vous obtenez " LumStel1 ". Continuez vers la droite pour aller trouver le deuxième gardien et vous en occuper. Revenez au croisement du téléporteur pour vous diriger cette fois vers le bas, puis sur votre gauche. Vous trouverez le gardien suivant. Descendez cette fois jusqu'à faire face au quatrième gardien, puis suite au combat vous arriverez à un croisement. Partez vers le bas afin de trouver le dernier gardien.

Après avoir vaincu tous les gardiens, vous aurez à battre votre admin, qui se trouvera en haut du chemin, sur la gauche. Selon la version sur laquelle vous jouez, l'admin à combattre peut être différent. Ainsi, vous devrez affronter Dragon, Pegasus ou Leo. Cette soluce ayant été réalisée sur la version Leo, sachez qu'il vous enverra une boule de feu à bloquer ou éviter sur les côtés, et qu'il sautera dans les airs, ne vous laissant que la possibilité d'esquiver son point de chute. Suite au combat, il vous remet la Star Force, qui pour l'instant, sommeille en vous... Effectuez un " pulse-out " et rentrez donc faire un dodo bien mérité.

Après que votre mère vous ait parlé de l'école, rendez-vous à l'entrée de celle-ci, et vous parlerez à Luna. Entrez dans l'école et allez trouver votre professeur principal, Mr Shepar, sur la gauche. Il vous annonce que vous faites partie de la classe 5-A. Filez à gauche pour prendre l'ascenseur au bout du couloir, puis une fois au deuxième étage, prenez la première porte sur votre gauche. Suivez les séquences, et vous aurez ensuite à parler à tous les élèves de votre classe (Luna vous remettra un dossier supplémentaire). Suite à ceci, sortez de la classe et redescendez au gymnase. Vous

allez bientôt découvrir le rôle que vous êtes censé jouer et qui est si important selon Luna... Après la répétition, rentrez chez vous piquer un petit somme.

Après la séquence avec Shepar et Libra, la balance, allez à l'école et rejoignez votre classe. Suivez la nouvelle scène jusqu'à ce que Mega vous suggère de poursuivre Libra. Pat vous dit de vous rendre au studio. Sortez de la classe et foncez à droite pour franchir la porte rose au fond du couloir. Dans cette pièce, avancez vers la gauche pour trouver Libra. Il va s'échapper dans l'espace ordi de l'école, mais vous ne trouverez pas de Wavehole pour effectuer le " pulse-in ". Il vous faudra donc retourner dans votre classe pour y parvenir, le Wavehole se trouvant au fond de la pièce, dans le coin. Vous pourrez rajouter 10 HP supplémentaires à votre jauge max en ramassant l'onde mystère sur la gauche, tandis que vous devrez avancer jusqu'au gros rectangle bleu à l'autre bout de la salle. Vous allez à nouveau faire face au Jammer qui vous avait mis à mal tout à l'heure. Votre admin va apparaître et vous donner le pouvoir de la Star Force. Après ses explications, vous engagez un combat contre le Jammer, qui est cette fois vulnérable.

Suite au combat, prenez le passage qui vous mènera sur les ondes de droite, puis descendez pour trouver le raccourci suivant qui vous dirigera une fois de plus sur la droite. Remontez pour sortir de ce secteur et vous retrouver au studio. Allez alors emprunter le passage le plus au fond à gauche, puis poursuivez par l'unique chemin sur la droite. Prenez ensuite la flèche située plus en bas à gauche, puis vous ferez bientôt face au Wavehole de l'espace ordi de l'école. Glissez-vous donc dedans.

Avancez vers la gauche et vous serez assailli de questions. Répondez correctement et rapidement pour pouvoir avancer, puis arrivé au bout du couloir, vous détruirez une sorte de tête de pierre. Prenez ensuite le passage du bas, prenez à droite au croisement, descendez, puis prenez sur votre droite pour faire bientôt face à un nouveau couloir de questions. Réussissez et une deuxième tête sera ainsi détruite. Dirigez-vous vers le haut, puis encore une fois, pour ensuite aller à gauche de ce livre et récupérer 1600 zennys. Revenez vers la droite et franchissez un troisième parcours questionné. Suite à cela, choisissez la route qui vous fait face, puis allez à gauche pour vous retrouver face à la barrière électrique. Observez-la pour qu'elle disparaisse et vous laisse accéder au prochain secteur.

Avancez tout droit jusqu'au premier livre, puis prenez en bas vers un deuxième. Entamez le parcours questionné, puis après avoir détruit la statue, allez vers le livre du haut, puis à gauche vers un suivant. Sortez par le passage situé en haut à droite, puis dirigez-vous vers le prochain livre afin de poursuivre le long d'un nouveau couloir de questions. Choisissez de suivre le passage qui va vers le haut-gauche pour déboucher devant la porte verrouillée, puis vous devrez aller vers le bas vous occuper de détruire la dernière statue avant de pouvoir revenir ouvrir cette porte. Vous vous trouverez alors dans le secteur suivant. Prenez le chemin du bas pour un premier questionnaire, puis une fois au bout, prenez en haut et tout à fait à gauche pour aller trouver au bout un nouveau parcours de questions. A partir du livre sur lequel vous arrivez, prenez en haut pour aller trouver 20 HP qui iront s'ajouter à votre jauge max, puis partez à gauche au croisement que vous venez de franchir. Vous allez bientôt atteindre le livre à partir duquel commencera le prochain parcours questionné. Allez ensuite en haut à droite pour passer sous l'agrafeuse, puis à droite. Suite à ce dernier parcours questionné, vous revoici sous l'agrafeuse. Contournez-la pour la monter et ouvrir la porte au bout. N'oubliez pas de sauvegarder, car le combat contre Libra s'annonce imminent...

Boss : Libra

Les trois attaques de Libra consisteront à vous envoyer des boules de feu ou de glace, desquelles vous pouvez vous protéger avec le bouclier, ou même esquiver si une des cases est sécurisée. Il fera également tomber deux poids sur votre tête, mais vous pourrez esquiver ou bloquer sans trop de problèmes. Enfin, il tournera sur lui-même et vous ne pourrez que bloquer ici, car toutes les cases seront affectées par l'attaque.

Suite à votre victoire, observez les différentes séquences avant qu'un nouvel épisode ne commence pour notre héros...

Episode 5 - Queen Ophiuca

Une semaine plus tard, Luna et les autres viennent vous chercher pour vous accompagner à l'école. Une fois là-bas, lisez vos mails, puis allez dans votre classe et parlez à tout le monde. Une séquence annonce ensuite la fin du cours. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, allez au studio (les portes mauves au fond du couloir en sortant de votre

classe). Cooper est là et discute avec Shepar. Après cette nouvelle scène, retournez donc en cours. Zack et Bud vont être contrôlés par un nouveau Jammer... Lorsque vous reprenez les commandes de votre perso, dirigez-vous avec Luna vers la sortie de l'école, mais vous serez bloqué par les mêmes monstres. Revenez alors prendre l'ascenseur, et vous irez vous cacher dans la classe d'à côté. Après un speech digne d'un mec hyper cool, vous reprenez le contrôle de Geo hors de la classe.

Enfilez votre visualiseur et foncez au fond du couloir trouver le Wavehole. Allez vers le bas, puis à gauche pour vous laisser porter vers la surface d'ondes de gauche. Remontez alors et sortez de cette surface par la flèche située en haut à gauche. Filez vers la gauche et vous verrez les escaliers menant au deuxième étage. Empruntez-les donc. Entrez alors dans votre classe en allant vers le haut. Rendez-vous sur le carré du milieu, une séquence se déclenchera. Vous ne trouvez pas le Jammer. Effectuez un " pulse-out " pour revenir au Wavehole et revenez en " pulse-in ". Reprenez le même chemin jusqu'à la surface la plus à gauche sur laquelle vous aviez emprunté les escaliers, mais au lieu de les utiliser, entrez dans la classe qui se trouve à cet endroit en prenant la sortie du haut. Luna est prise au piège... Vous mènerez un combat contre le Jammer après ce qui va suivre. Battez-le de la même manière que les autres... Suite au combat, d'autres scènes suivront et vous devrez rentrer chez vous lorsque cela est possible. Vous rencontrerez alors Sonia, qui vous attendait pour vous faire une petite proposition... C'est que notre Geo a du succès... Il ne vous reste plus qu'à aller piquer un petit roupillon dans votre lit douillet.

Le lendemain, Luna a la bonne idée de venir vous rendre visite, vu que Bud et Zack ne sont pas disponibles. Elle vous surprend en train de vous diriger vers l'arrêt de bus, puis se rend compte que vous allez à Time Square. Vous reprenez d'ailleurs le contrôle de Geo à cet endroit, il vous faut prendre les escaliers, puis ceux de droite pour retrouver Sonia. Entrez dans le magasin qui vous fait face, puis allez parler à Sonia en haut à droite. Après l'annonce au sujet de l'exposition, allez franchir les portes bleues en haut pour jeter un oeil aux machines, obtenir un " DetectZ " (arme à utiliser pour votre MegaBuster, mais ne rapportant que des zennys à la fin du combat) dans le distributeur juste à côté de l'exposition, puis entrez à l'intérieur du local où elle a lieu.

Regardez toutes les pancartes, parlez au vieil homme avec le chapeau sur la gauche, à Sonia (observez le serpent qu'elle regarde également), puis à l'homme chargé de la température plus bas à droite. Sonia vous dira alors être fatiguée et souhaitera aller boire un café. Après la scène qui suit, sortez du local à serpents pour en déclencher une autre... Vous ne pourrez plus entrer dans le local à serpents, donc effectuez un " pulse-in " sur le Wavehole situé à droite du local. Une fois sur les ondes, partez quelque peu sur la gauche pour ensuite pointer sur la zone qui scintille, ressemblant à une cible lumineuse. Ceci vous téléportera vers celle-ci. Avancez jusqu'à vous trouver à proximité d'un petit Wavehole. Il vous mène au local à serpents. Pointez dessus lorsqu'il clignote, puis avancez sur ce nouveau chemin d'ondes. Montez, puis allez à gauche trouver une cible sur laquelle pointer. Empruntez la sortie de cet endroit, ce qui vous permettra d'effectuer un " pulse-out " en restant dans le local. Rendez-vous alors à l'endroit où se trouvait le gros serpent qu'observait Sonia.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez vers l'entrée du local. Allez d'abord parler au vieil homme au chapeau, spécialiste des serpents, puis effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole situé tout en bas à gauche. Prenez cette fois la flèche violette qui part vers la droite, puis sortez vers le chemin d'ondes situé à l'extérieur du local à serpents. Repartez sur la gauche et allez toucher la cible entourée d'un carré bleu. Descendez et entrez dans le Wavehole de cette antenne. Pointez sur la cible que vous voyez, puis empruntez le chemin qui monte pour pointer sur une nouvelle cible, entourée d'un carré vert. Suivez l'unique chemin jusqu'à emprunter la flèche qui va vers le bas. Allez alors tout droit et vous trouverez 2200 zennys.
Allez enfin à gauche et quittez les ondes par cette sortie.

Parlez en face de l'entrée de l'igloo et vous obtiendrez bientôt la carte du thermostat. Maintenant, " pulse-in " à cet endroit même, pour revenir sur les ondes du local à serpents. Pour ce faire, reprenez le chemin montant et la flèche située au bout, allant vers la gauche. Prenez la suivante qui va elle aussi sur la gauche et vous sortirez du Wavehole de cet endroit. Enfin, montez pour aller pointer sur la cible entourée d'un carré bleu, puis pointez enfin sur la cible entourée de vert pour pénétrer à nouveau dans le Wavehole du local à serpents. Une fois à l'intérieur, " pulse-out ", puis rejoignez Sonia. Choisissez évidemment de refroidir la pièce lorsque cela vous sera demandé, puis allez plus bas et tout à fait à droite pour trouver un Wavehole maintenant accessible et effectuer un " pulse-in ". Prenez le téléporteur et foncez rejoindre le Wavehole de l'anaconda qui retient les parents de Luna prisonniers.

Vous trouverez un Mr Hertz allongé sur le sol. Parlez-lui pour qu'il vous demande d'aller lui trouver l'antidote. Suivez donc le chemin en partant à droite, et vous trouverez le produit au bout de ce parcours linéaire. Attention, car durant votre retour vers Mr Hertz, des serpents géants pourront surgir des buissons, auquel cas vous devrez peut-être repartir un moment en sens inverse pour éviter de vous faire mordre. Si vous vous faites toucher, vous serez empoisonné et vos PV baisseront jusqu'à ce que vous remettiez l'antidote au Hertz. Après que ce dernier ait ouvert la porte, vous devrez effectuer la même chose pour le Hertz suivant, toujours le long d'un parcours assez linéaire et où il vous faudra également vous méfier des serpents sur le retour...

Dans ce nouveau secteur, commencez par soigner ce premier Hertz en allant chercher l'antidote sur la droite, tout en récoltant les items, puis après avoir franchi la première porte, vous verrez cette fois deux Hertz évanouis. Cela signifie que vous aurez deux antidotes à trouver. Récupérez l'onde mystère rajoutant 20HP à votre jauge max, puis choisissez une des deux routes au croisement, en sachant que chacune mène à un antidote. Vous pouvez en ramener un à la fois et soigner les Hertz chacun leur tour, ou bien récupérer les deux antidotes pour les soigner en même temps. Vous atteindrez alors le secteur suivant.

Ici, vous devrez soigner un premier Hertz de la même manière, puis un second, et vous vous retrouverez à nouveau face à deux Hertz évanouis. Chacun des deux chemins vous mène à un antidote. Après avoir guéri ces deux derniers Hertz, n'oubliez pas de sauvegarder, car vous imaginez ce qui va suivre...

Boss : Queen Ophiuca

Queen Ophiuca vous enverra des serpents que vous pourrez soit esquiver, soit blaster ou encore bloquer. Elle vous foncera dessus, ne vous laissant le choix que d'esquiver sur la seule case sécurisée, puis elle vous lancera également un laser, lui aussi à éviter uniquement.

Suite au combat, vous n'avez qu'à suivre les séquences annonçant l'arrivée d'un nouveau problème...

Episode 6 - Gemini Spark

Une fois l'école terminée, quittez la salle de classe pour rentrer chez vous. Vous rencontrerez Luna et aurez un message suspect de quelqu'un vous demandant de vous rendre à Time Square. Allez donc attendre le bus et choisissez cette destination. Montez les escaliers et une nouvelle scène se déclenchera. Allez " pulse-in " après les escaliers de droite, à côté de la statue de chien. Dirigiez-vous alors au-dessus de ce groupe de personnes en les contournant, puis une fois placé au-dessus d'eux, Geo ira effacer ces signes. Mais il semble que tout le monde soit affecté par ce phénomène. Vous devez alors trouver la source de tout ceci. Partez donc en haut à gauche, jusqu'à un carré vert, et vous ferez face à un Jammer.

Après votre victoire, vous ne tardez pas à recevoir un autre appel. Descendez alors les escaliers, Pat viendra à votre rencontre. Suite à la discussion, allez à l'arrêt de bus pour prendre la destination de Dream Island. Une fois arrivé, remontez la rue vers la gauche et traversez vers la droite pour aller trouver Pat en haut des marches. Parlez-lui, puis entrez dans le parc, pour avancer ensuite jusqu'aux fleurs. Après avoir discuté une fois de plus, quittez le parc, puis traversez la rue vers la gauche pour trouver Pat et lui parler une fois encore. Allez ensuite à gauche pour entrer dans la décharge, puis dirigez-vous une fois de plus à gauche jusqu'à la grue. Quittez la décharge après le discours de Pat, Rey vous contactera à nouveau. Vous serez alors pris au piège, mais trouverez un Wavehole pour vous échapper sur les ondes. Montez les escaliers, puis foncez pour descendre les marches les plus au fond. Avancez jusqu'à devoir entrer dans le Wavehole d'une antenne, et vous rencontrerez trois Jammer, bientôt rejoints par Gemini. Suite au combat, il s'éclipsera. Effectuez un " pulse-out " lorsque vous reprendrez le contrôle de Geo, puis Pat réapparaîtra. Rejoignez ensuite l'arrêt de bus pour rentrer chez vous et cela déclenchera une nouvelle discussion avec Pat. Rentrez finalement chez vous dormir, vous observerez une cinématique vous apprenant le dédoublement de personnalité de Pat...

Le lendemain, Pat vous appelle pour accepter votre demande de fraternisation. Il vous donne rendez-vous à Time Square. Une fois là-bas, montez les marches et suivez la séquence qui suit. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, partez pour Dream Island et montez à la Déchetterie. Il vous faut aller à la décharge qui se trouve sur la droite, mais une pelleteuse vous bloque le passage. Allez alors parler à l'homme qui se trouve près de la grue sur la gauche et il vous

demandera de l'aider à retrouver sa carte. Observez la grue, vous la trouverez, ce qui vous permet alors de revenir vers la pelleteuse pour la déplacer. Utilisez le stylet pour bouger le levier vers la gauche et ainsi faire reculer la pelleteuse.

Avancez maintenant pour faire face à plusieurs barils et un tas de pneus. Observez-le pour trouver 20 HP supplémentaires pour votre jauge max, puis partez vers la gauche. Suite à l'éboulement de pneus, la route est bloquée (un peu lol quand même !). Vous n'avez d'autre choix que de passer par les ondes. Au passage, repérez le distributeur de cartes plus à droite, qui, en échange de 10 de vos cartes, peut vous permettre d'obtenir une carte intéressante. Maintenant, " pulse-in " à côté du distributeur !

Prenez le téléporteur, puis montez jusqu'à vous retrouver à l'impasse, faisant face à ces ondes décomposées. Entrez alors dans le Wavehole à proximité, puis une fois à l'intérieur, avancez pour parler au Mr Hertz. Il va vous remettre un sonar. Lisez ses explications, puis allez sur la gauche pour commencer les recherches. Sachez que de temps à autre, le terrain se verra balayé par un groupe de bulldozers. Tâchez de les éviter, au risque de perdre 30 PV et de revenir au centre de la carte. Partez donc en haut à gauche pour trouver la voiture et pointez avec le stylet vers le haut gauche de celle-ci pour faire réagir le sonar. Lorsqu'il est rouge, repérez l'endroit et allez vous placer dessus pour ensuite appuyer sur A. Vous avez ainsi trouvé un premier Hertz. Faites de même pour trouver le second, qui se situe vers l'écran, en bas à gauche de la carte. Une fois les deux Hertz sauvés, vous pouvez aller affronter le Jammer. Après l'avoir vaincu, vous vous retrouverez à nouveau bloqué par des ondes décomposées et devrez alors pénétrer dans le Wavehole que vous verrez sur la gauche (vous devrez contourner par la gauche pour vous trouver à sa portée et qu'il se mette ainsi à clignoter).

Cette fois-ci, vous aurez 3 Hertz à trouver, de la même manière que précédemment. Repérez le frigo en bas à gauche de la carte, puis pointez vers les deux cristaux bleus que vous voyez dépasser plus à droite.
Le Hertz se trouve exactement à côté du cristal bleu le plus éloigné. A partir du centre, partez en haut à droite pour trouver deux piles de guitares. Le Hertz se trouve entre les deux piles, légèrement vers le bas droit. Pour trouver le dernier Hertz, allez fouiller le deuxième prolongement de terrain en partant de la gauche, à gauche de la carte. Une fois le passage vers le Jammer libéré, allez lui faire sa fête. La route d'ondes étant réparée, continuez vers le secteur suivant.

Avancez maintenant jusqu'à la sortie vers le monde normal et montez les escaliers pour faire face à Gemini Spark. Ils vont bientôt s'enfuir dans l'espace ordi de l'antenne et il vous faudra " pulse-in " au niveau du Wavehole du bas. Suivez le chemin jusqu'au Wavehole de l'antenne pour y pénétrer, puis parlez aux Mr Hertz. Vous aurez à déterrer deux Hertz de chaque côté, comme précédemment. Pour le côté gauche, l'un se trouve vers le télescope de gauche, plus en dessous, exactement au niveau du coin. Le deuxième Hertz se trouvera plus haut, à droite de la pile de Transers de couleur rouge, bleue et verte. Revenez maintenant vers les deux Hertz pour aller déterrer les deux autres de l'autre côté. L'un se trouve vers les piles de casques situées en haut à droite de la carte, plus précisément à l'angle, à droite de la pile de casques la plus à droite. Le dernier Hertz sera situé à droite du centre, lui aussi près de l'angle, un peu plus loin que le précédent. Sauvegardez et allez affronter Gemini Shark !

Boss : Gemini Spark

Cet ennemi n'est pas forcément plus difficile à battre que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à maintenant. Sachez dans un premier temps que seul celui qui dispose des points de vie est vulnérable, donc concentrez vos attaques sur ce dernier. Ils se déplaceront sur les cases en vous envoyant de temps à autre leur poing en pleine face, mais vous aurez le temps d'esquiver, de même lorsqu'ils apparaîtront brusquement devant vous pour vous trancher. Parfois, ils se rejoindront au centre pour effectuer une attaque ensemble, occupant toutes vos cases. Vous n'aurez d'autre choix que de vous protéger si vous souhaitez éviter d'être blessé. Ce sera tout pour cet ennemi, donc rien de bien sorcier en somme.

Suite à votre victoire, observez la séquence de fin de chapitre, puis une semaine va s'écouler...

Episode 7 - La Station Spatiale

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Geo dans sa chambre. Rendez-vous alors au Point Vista. Une fois que

Sonia vous quitte, vous vous retrouvez à nouveau dans votre chambre. Un mail de Aaron vous incite à vous rendre à AMAKEN. Faites donc, puis montez lui parler au labo. Une cinématique va suivre, puis une fois que vous reprenez le contrôle, filez à Time Square pour chercher votre mère. Montez les marches et observez... Une carte vous sera remise, et selon la version de votre jeu, il s'agira soit d'une DragonSkyGX, LeoKingdomGX ou bien PegasusMagicGX. Il est temps d'aller trouver Mega...

Prenez le bus pour Dream Island, puis allez à la décharge, pour ensuite prendre à droite et monter les marches sur lesquelles les pneus s'étaient écroulés ultérieurement, " bloquant " ainsi le passage. Cette fois, c'est un Jammer qui s'y trouve. Utilisez la machine à lancer des balles de base-ball et appuyez sur l'écran lorsque cela vous est demandé. Montez les escaliers et suivez la séquence. Occupez-vous du Jammer, puis vous allez à nouveau fraterniser avec Sonia.

Retournez dans votre quartier pour aller trouver Luna devant le magasin " GDVague " (sauvegardez, puis parlez à Luna, Zack et Bud). Suivez la cinématique, vous aurez à affronter 3 Jammer d'un coup suite à celle-ci. Vous fraterniserez ensuite à nouveau avec Luna et même avec Bud ! Filez alors à AMAKEN vous entretenir avec Aaron... Retournez ensuite dans votre quartier, car c'est là que le vieil homme dont parle Aaron se trouve. Il est situé près de la voiture jaune, en haut de la carte. Effectuez un " pulse-in " au Wavehole de " GDVague ", suivez les ondes pour vous retrouver près du vieil homme et rentrer dans son Transert. Lisez son message, puis revenez vers " GDVague " pour entrer dans le Wavehole de l'antenne. Empruntez la flèche violette, allez en haut récupérer 20 HP pour la jauge max. Redescendez pour utiliser la prochaine flèche violette, puis allez en haut à gauche pour quitter les ondes par ce portail. Vous vous retrouvez ainsi derrière le comptoir. Parlez au vendeur pour qu'il vous remette du thé pour 3000 zennys, puis revenez sur les ondes. Utilisez le raccourci via la flèche violette de gauche, une fois sorti de l'antenne, sortez par le portail situé plus haut à gauche (si vous effectuez un " pulse-out " directement avec R, vous vous retrouverez à nouveau derrière le comptoir). Une fois dans le monde normal, allez parler au vieil homme, après il vous faudra retourner à AMAKEN.

Entrez dans le musée et observez la maquette de la colonie spatiale pour ensuite activer l'interrupteur. Maintenant, " pulse-in " au niveau du Wavehole de la fusée de gauche, puis allez vers le bas, jusqu'au troisième carré bleu. Entrez ensuite dans l'espace ordi de la maquette de la colonie spatiale, filez en haut à droite pour aller affronter la boule d'ondes et vous obtiendrez les données de la NAZA. Lisez-les dans l'onglet " Objet " de votre menu, puis " pulse-out " pour prendre la destination de Dream Island. Allez à la décharge, puis tout à fait à droite pour monter les marches précédemment obstruées par des pneus, puis un Jammer. Observez la pelleteuse de droite puis, appuyez sur " select " jusqu'à faire apparaître Shovelman. Utilisez-le pour ensuite bouger le levier vers la droite à l'aide du stylet, une entrée secrète sera ainsi révélée. Pénétrez donc à l'intérieur et avancez jusqu'au panneau de contrôle (sauvegardez) pour ensuite l'observer... Vous devrez alors affronter à nouveau Gemini Spark, disposant de 1500 HP, mais se servant des mêmes attaques que lors de votre première rencontre. Après le combats, rentrez chez vous, puis faites un bon dodo ?.

A votre réveil, vous avez une discussion avec Mega et recevez un mail. Sortez de votre chambre, puis vous parlez avec votre mère. Rejoignez ensuite le Point Vista. Rendez-vous à la décharge de Dream Island, pour entrer à nouveau dans l'ouverture secrète, vers la station spatiale. Descendez jusqu'au panneau de contrôle pour trouver Aaron allongé par terre... Mais ne vous inquiétez pas, il ne fait que dormir (on pourrait trouver plus confortable pour piquer un petit somme)... Suite à la séquence, vous vous retrouvez sur les ondes. Vous aurez un marchand sur la gauche, puis devrez avancer jusqu'au cercle de couleur pour finalement vous retrouver dans l'espace, à l'intérieur de la station spatiale.

Allez débloquer l'onde mystère si vous le pouvez (grâce à l'objet " Débloque " disponible chez le marchand croisé juste avant) afin d'obtenir des HP supplémentaires pour la jauge max, puis marchez dans le cercle pour " pulse-out ". Obtenez également 20 HP supplémentaires en allant observer les bouteilles d'oxygène en bas à gauche, revenez plus haut et dirigez-vous face à la porte bleue au fond du couloir à gauche.
Appuyez sur " select " pour utiliser KeyMan, entrez 2183 avant de valider avec " OK ". Effectuez alors un " pulse-in " sur le Wavehole après avoir enfilé vos lunettes, dirigez-vous légèrement vers le bas, puis " pulse-in " dans le scaphandre. Allez alors vers le haut à droite récupérer l'arme Mega " DétectC ", puis sortez du scaphandre. Partez maintenant vers la droite pour effectuer un " pulse-in " sur le Wavehole de l'autre porte verrouillée.

Vous pouvez explorer les environs à la recherche de quelques items, mais sachez qu'il faudra vous diriger vers la droite, puis prendre le passage aérien. Allez vers le haut et récupérez si vous le pouvez (grâce à " Débloque ") le contenu de l'onde mystère violette, située après le prochain passage aérien sur la gauche. Il s'agit de " Aura ", une carte qui

absorbe tous les dommages inférieurs à 100.

Maintenant revenez vers la droite, devant la porte. Il vous faut relier les étoiles avec le stylet de la bonne manière pour déverrouiller cette porte. Ainsi, partez de l'étoile bleue pour la relier à l'étoile jaune du bas gauche, puis reliez maintenant cette dernière à l'étoile rouge. Repartez de l'étoile bleue pour la relier à l'étoile jaune en bas à droite, puis partez également de l'étoile bleue pour tracer un trait jusqu'à l'étoile jaune située en haut à gauche. Enfin, une fois encore en démarrant de l'étoile bleue, reliez-la à l'étoile jaune la plus proche en haut à droite, puis partez de cette dernière pour tirer un trait vers l'étoile jaune juste au-dessus. Terminez en reliant cette étoile à la rouge. La porte s'ouvre, vous ouvrant le passage vers Cygnus. Vous engagerez alors un combat contre lui, disposant de 1000 HP, mais dont la technique à utiliser pour le vaincre restera strictement identique à votre première rencontre. Une fois la victoire en poche, vous vous retrouvez à l'extérieur de cet espace ordi. Maintenant, " pulse-out " et franchissez cette porte.

Allez tenter d'ouvrir la prochaine porte sur la droite, mais en vain. Partez à gauche observer les détritus, puis sélectionnez Thermoman avec " select " pour ensuite observer le système de ventilation au centre. Appuyez sur " AIR ", puis observez à nouveau les détritus et ils disparaîtront. Vous pouvez alors " pulse-in " par cet endroit. Une fois sur les ondes, partez vers la droite pour entrer par le Wavehole de cette porte pour le moment verrouillée...

Vous voici dans l'espace ordi de la porte. Allez récupérer une nouvelle arme Mega (MirageD) en empruntant le passage aérien du haut, puis revenez sur vos pas afin de faire face à la porte du boss, sur la droite. Reliez alors les étoiles comme suit : de l'étoile rouge vers l'étoile jaune en bas à droite (peu importe laquelle), de l'étoile rouge vers l'autre étoile jaune en bas à droite, de l'étoile rouge vers l'étoile jaune située juste à sa gauche, puis de cette étoile jaune vers la verte. Partez à nouveau de l'étoile rouge vers l'étoile bleue, de l'étoile bleue vers la jaune tout de suite à gauche, puis de cette dernière vers l'étoile jaune la plus à gauche du schéma. Partez ensuite de l'étoile bleue vers l'étoile jaune la plus haute, puis reliez enfin l'étoile bleue à l'étoile grise, tout en haut. C'est Taurus que vous affronterez cette fois, disposant de 800 HP, à battre de la même manière que précédemment. Suite au combat, la porte se déverrouille. Effectuez donc un " pulse-out ", puis franchissez-la pour poursuivre.

Observez la porte de gauche, puis la porte d'en face. Equipez-vous de Propellerman et observez le panneau de contrôle de droite. Vous pilotez maintenant un robot et devez réparer trois panneaux de contrôle. L'un se trouve un peu plus haut à droite (vous n'avez qu'à vous placer dessus pour effectuer automatiquement la réparation), l'autre se trouve à l'extrémité droite de la machine disposant de plusieurs tubes sur votre droite, puis le dernier panneau est situé à gauche de là où se trouvait initialement le robot. Vous pouvez maintenant franchir la porte et effectuer le " pulse-in ". Empruntez alors le chemin de flèches violettes vers le bas droit, puis le chemin de flèches suivant. Vous trouverez sur la droite 10 HP supplémentaires pour votre jauge max, tandis qu'il vous faudra poursuivre par le chemin de flèches violettes allant vers le bas gauche. Le Wavehole de la porte se trouvera à gauche.

Une fois dans l'espace ordi de la porte, prenez le passage aérien de droite, puis poursuivez jusqu'à un croisement, pour prendre le passage au fond à gauche. Vous faites face à la porte. Reliez l'étoile grise à la jaune la plus proche, puis à partir de cette dernière, reliez la jaune suivante la plus proche. Reliez cette jaune à la bleue, puis la bleue à la jaune la plus en haut à droite.
Cette dernière sera à relier avec la jaune située juste en bas, puis partez de cette étoile vers la jaune la plus basse. Reliez l'étoile rouge à la jaune située juste à sa gauche, puis reliez-la également à la jaune la plus en haut à droite. C'est Libra que vous affronterez (1100 HP), et vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'il faudra la vaincre de la même manière que la première fois... Suite à votre victoire, " pulse-out " et franchissez la porte.

Partez en bas à gauche pour déclencher une séquence et en apprendre plus sur Mega et votre père. Effectuez ensuite un pulse au niveau du Wavehole de cet endroit, puis pointez sur la cible lumineuse pour vous téléporter à cet endroit. Choisissez à nouveau la cible du haut, puis la suivante du haut. Vous trouverez alors sur la gauche une carte capable de vous rétablir 300 HP durant un combat. Repartez vers la droite pour entrer dans le Wavehole de la porte. Prenez alors le passage aérien de gauche pour aller trouver sur la gauche une onde renfermant 20 HP supplémentaires pour la jauge max. Empruntez maintenant le chemin aérien de droite en repartant du début, puis poursuivez jusqu'à la porte en utilisant l'autre passage aérien. Voici maintenant comment relier les étoiles entre elles : partez de la jaune la plus basse vers la bleue, puis de la bleue vers la jaune de droite. Reliez également cette bleue à la jaune située à sa gauche. Reliez cette dernière à la jaune la plus à gauche, puis celle-ci à la grise. Reliez la bleue à la jaune du milieu, parmi les trois jaunes situées en haut à gauche. Reliez cette dernière à la jaune du dessus, la plus haute donc. Reliez cette

dernière à l'étoile verte. Reliez cette verte à la jaune la plus proche vers la droite, puis reliez cette jaune à la rouge. Reliez la rouge à la jaune tout de suite à sa droite, puis à la jaune située juste en bas à sa gauche. Enfin, reliez l'étoile jaune située à droite de la rouge à l'étoile jaune la plus haute à droite. C'est à Ophiuca que vous ferez face. Elle utilise les mêmes attaques que lors de votre première rencontre et dispose de 1600 HP. Après votre victoire, la dernière porte vers le combat ultime se déverrouille, et vous devez " pulse-out " pour franchir celle-ci et avancer jusqu'au Wavehole. Suite à la discussion avec Mega, sauvegardez et effectuez le " pulse-in ".

Suivez le chemin toujours vers le haut pour bientôt vous trouver face au roi FM et suite à la séquence vous affronterez Andromeda...

Boss : Andromeda

Andromeda dispose de 2500 HP et vous enverra des météorites que vous ne pourrez qu'éviter. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, il va changer de forme et vous envoyer cette fois trois météores à la suite. De temps à autre, il enverra des missiles infligeant des dommages sur deux cases, mais vous pourrez soit parer, soit esquiver. Sous sa deuxième forme, vous n'aurez d'autre choix que de bloquer, car les trois cases seront atteintes par ses missiles. Il utilise également une attaque qui touche toute les cases, et là aussi le seul recours sera de bloquer. Enfin, il tirera de temps à autre un laser sur toute une colonne durant sa deuxième forme, et vous ne pourrez qu'esquiver. Pour l'atteindre, utilisez vos techniques habituelles durant sa première forme, mais tâchez de le toucher lorsque sa partie centrale deviendra verte durant sa deuxième forme, car ce sera la seule façon de le blesser. Bon courage...

Après avoir vaincu Andromeda, observez la longue séquence qui va suivre, puis retournez à l'entrée de la station spatiale. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale (maintenez B pour accélérer les crédits).

Mega Man Star Force Pegasus

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ICÔNES

G Comp Star	Trouver 5 cartes Giga
M Comp Star	Trouver 30 cartes Mega
Megaman Star	Terminer l'aventure
Pegasus Star	Battre PegasusMagic
S Comp Star	Trouver 150 cartes Standard
SP Comp Star	Battre tous les FM/AM Seijin

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici un Megaman de plus pour la DS qui voit le jour, décliné cette fois en trois versions : Leo, Dragon et Pegasus. L'histoire restera strictement identique selon les versions, à la seule différence que vous rencontrerez et serez doté des pouvoirs d'un admin différent au cours de l'aventure (" admin " ? Késako ? Vous le saurez en temps voulu). Vous êtes Geo Stelar (nous avons gardé le nom du héros par défaut, mais il est possible bien entendu de le modifier à votre guise) et allez vous lier d'amitié avec un alien de la planète FM, Omega-Xis, également appelé Mega. Grâce à ses pouvoirs, vous deviendrez Megaman et aurez pour mission de nettoyer les ondes qui nous entourent de toute trace du mal. Comme dans tout RPG classique, vous avancerez en étant constamment assailli par l'ennemi, et devrez l'éliminer sur un plan quadrillé sur lequel vous ne pourrez vous déplacer que latéralement (hormis durant la MegaAttaque et son système de visée). Vous avez à votre disposition différentes cartes à choisir pour attaquer ou défendre, une fois celles-ci utilisées, il vous faudra attendre un certain temps avant de pouvoir en sélectionner de nouvelles, ne vous laissant ainsi la possibilité que d'utiliser votre canon ou bien d'esquiver durant ce laps de temps. Mais laissons place maintenant à la pratique, car Mega vous fera bientôt mieux saisir les nuances du combat lors de vos premiers duels...

Episode 1 - Taurus

Suite à une première séquence avec votre mère et Aaron, un ami de votre père, on vous demande de donner votre nom (par défaut Geo Stelar). Vous obtenez le visualiseur et sortez de chez vous. Après avoir reçu un premier mail au sujet du Transer, avancez jusqu'au Point Vista, à droite de la carte. Juste avant de monter les escaliers, une fille vous accoste avec deux autres garçons. Il s'agit de Luna, Bud et Zack. Viendra ensuite une phase explicative sur votre page personnelle de la part de la jeune fille, puis un nouveau mail de cette dernière qui ne fait que récapituler ce dont elle vient de vous parler. Rendez-vous ensuite tout en haut des marches pour observer le ciel et bientôt faire la connaissance du FM-ien, Omega-Xis. Vous apprendrez entre autres l'existence des Wavehole et devrez d'ailleurs vous diriger à l'intérieur de celui de droite et appuyer sur R. Continuez à lire les informations de votre Mega, puis suivez la route qui vous mène à proximité du train. Touchez alors le Wavehole avec le stylet pour ainsi vous retrouver dans l'espace ordi de la machine. Avancez pour avoir à mener votre premier combat, en apprenant ainsi les bases grâce aux explications.

Mega commence par vous parler de l'écran de sélection des cartes et vous apprend que vous ne pouvez utiliser que

deux cartes faisant partie de la même colonne ou bien deux cartes identiques. Après vous avoir laissé le choix des deux cartes, il poursuit les explications et vous apprend notamment que vous pouvez utiliser votre MegaBuster grâce au bouton B (attendez un instant qu'il soit rechargé pour envoyer une attaque plus puissante en un coup). Vient ensuite une deuxième bataille où Mega vous informe de l'utilité des cartes blanches, qui sont des cartes de soutien. Choisissez donc " Difusair ", " Attaq+10 ", puis " Epée " pour ce combat. Après avoir éliminé les deux ennemis du premier plan, appuyez sur la touche bas pour viser le dernier monstre et lui foncer dessus au bon moment (quand le viseur apparaît) pour le couper en deux. Il s'agit de la MegaAttaque. Pour le troisième combat, Mega vous parle du système de contres et de cartes bonus. Sachez enfin que vous pouvez utiliser un bouclier en appuyant sur Y. Après votre victoire, la journée se termine.

Vous voici de retour chez vous, votre môman part au travail. Suite à la discussion avec Mega, sortez de chez vous, lisez vos mails si vous le souhaitez (il s'agit de récapitulatifs au sujet du système de combat, ainsi que de quelques précisions supplémentaires), puis parlez aux cinq personnes que vous verrez en vous promenant. Suite à cela, Mega vous demandera de mettre vos lunettes (en appuyant sur Y) et de trouver un Wavehole afin de rentrer dans un Transer. Allez trouver le Wavehole près du magasin " GDVague " et effectuez un " pulse-in " avec le bouton R. A partir de maintenant, comme dans tout RPG du même genre, vous aurez à mener des combats aléatoires alors que vous vous déplacez sur le parcours d'ondes. Vous remporterez de l'argent ou différents items à la suite de vos combats et gagnerez de l'expérience. Vous trouverez également des ondes mystères renfermant divers objets à certains endroits de la carte. Le but ici est d'aller fouiner dans le Transer de chacune des personnes à qui vous avez parlé précédemment.

Pour pénétrer dans un Transer, touchez l'icône en forme de texte située au-dessus de la tête des personnes avec votre stylet. Lisez leur message personnel, puis après avoir effectué ceci avec chaque personne, Mega aura un pressentiment. Il faudra alors vous rendre dans l'espace ordi de la voiture jaune, située au nord-ouest, à gauche de l'école (vous trouverez un marchand à cet endroit). Pointez au stylet sur son Wavehole lorsqu'il clignote, et vous voici dans l'espace ordi de la voiture. Il vous faut rejoindre l'ennemi situé en haut de la carte. Il s'agit d'un Jammer, avec 200 HP. Attention à ses déplacements rapides et à ses longues attaques. Pensez à utiliser votre bouclier en appuyant sur Y. Après l'avoir vaincu, rentrez chez vous. Vous pouvez effectuer un premier " pulse-out " pour sortir directement de l'espace ordi de la voiture, puis un deuxième " pulse-out " pour vous retrouver dans le monde réel, tout ceci grâce à la touche R. Une fois face à votre porte d'entrée, Luna vous rejoint, accompagnée de ses acolytes. Suivez la séquence, puis vous verrez ensuite Bud se laisser attirer par le côté obscur. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre héros, montez donc vous coucher.

Trois soirs plus tard, vous apprenez que différents actes de vandalisme ont récemment été commis, vous sortez de chez vous. Rendez-vous au Point Vista. Suivez la séquence avec Luna et Zack, une nouvelle scène se déclenchera lorsque vous quitterez les lieux.
Vous reprenez le contrôle de votre personnage alors qu'il s'est transformé. Il vous faut stopper le camion afin d'accéder à son espace ordi. Pour ce faire, retournez dans l'espace ordi de la voiture jaune, puis allez à l'endroit où vous aviez affronté le Jammer. Utilisez le panneau de contrôle, battez les virus qu'il contient. Quittez l'espace ordi de la voiture pour maintenant rejoindre celui du camion.

Les choses sérieuses vont commencer à partir de maintenant, vous devrez avancer jusqu'à vous trouver obligatoirement devant un taureau mécanique rouge. Préparez votre stylet car il va vous falloir être vigilant. Montez sur le taureau pour qu'il vous mène à l'autre bout, puis appuyez rapidement sur les icônes lorsqu'elles apparaissent afin de ne pas être éjecté. Vous le serez et perdrez 25 HP si vous récoltez trois croix. Une fois de l'autre côté, suivez le parcours pour trouver une onde mystère et faire face à un panneau de contrôle rouge. Activez-le, vous obtiendrez une clé rouge. Revenez utiliser le taureau pour aller ouvrir la porte de droite avec la clé rouge. Empruntez le taureau de ce secteur en le maîtrisant comme le précédent, puis dirigez-vous vers le panneau de contrôle situé en bas afin d'obtenir la clé bleue. Revenez ouvrir la porte nécessitant cette clé, pour emprunter un dernier taureau et rejoindre le panneau de contrôle de gauche afin d'obtenir la clé jaune. Ouvrez la prochaine porte à l'aide de celle-ci, vous gagnerez le second secteur.

Après le premier taureau, descendez le long du chemin, pour aller trouver à gauche une onde mystère bleue qui vous permettra d'augmenter vos HP maximum de 20 unités. Partez ensuite à droite récupérer la clé TetA au niveau du panneau de contrôle, remontez pour utiliser le taureau suivant. Il va vous mener au panneau de contrôle de la clé TetB. Le prochain taureau vous permet d'atteindre la clé TetC sur le panneau de contrôle situé plus bas à droite, alors qu'il

vous faudra remonter utiliser le dernier taureau plus haut. Vous obtiendrez la clé TetD, puis devrez rejoindre le carré mauve en haut à gauche, qui vous téléportera devant la porte nécessitant les 4 clés. Après l'avoir franchie, descendez le long de la pente pour ouvrir une nouvelle porte de la même manière, vous ferez bientôt face à Taurus.

Boss : Taurus

Il n'est pas vraiment difficile de venir à bout de ce boss, étant donné qu'il se déplace lentement et que ses charges rectilignes sont annoncées suffisamment à l'avance. Il faudra tout de même vous méfier de son attaque enflammée où vous n'aurez aucun endroit sécurisé. Vous devrez donc vous servir de votre bouclier. Pour ce qui est de vos attaques, quelques coups d'épée ciblés viendront à bout de Taurus. Viendront ensuite différentes séquences avant que la journée ne se clôture.

Episode 2 - Cygnus

Alors que vous êtes en train d'observer le ciel, un type ailé apparaît et s'écrase non loin de là. Allez lui parler, il se montrera mystérieux quant à son engin, le Flap Pack. Vous décidez de rentrer chez vous. En partant, vous recevez un signal. Il provient des enfants situés en haut à gauche de la carte. Ils ont coincé leur ballon dans un arbre. Retournez au Point Vista pour demander de l'aide à l'homme de tout à l'heure mais il refusera catégoriquement. Allez alors parler au personnage situé à côté de votre maison, fan d'hélicoptères miniatures. Il acceptera de vous céder son ancien modèle contre un jus de fruits. Le distributeur se trouve à droite du magasin " GDVague ", mais vous vous rendez compte qu'il est cassé. Il vous faut alors effectuer un " pulse-in " (mettez vos lunettes, entrez via le Wavehole, puis suivez le chemin jusqu'au Wavehole du distributeur afin de vous jeter dedans une fois qu'il clignote).

Une fois dans l'espace ordi du distributeur, affrontez l'ennemi du milieu pour ainsi réparer la machine et obtenir votre jus de fruits, de retour dans le monde réel. Apportez-le au type de l'hélicoptère, vous recevez l'hélicoRC. Retournez voir les enfants, vous devrez bientôt piloter l'hélico en pointant sur les différentes directions avec le stylet (dirigez-vous bien sûr sur le ballon). Une fois le problème réglé, vous obtenez 10 HP supplémentaires pour votre jauge maximum, puis en rentrant chez vous vous entendrez une voix familière. En effet, près du camion des événements précédents se trouve Aaron. Parlez-lui, il vous présentera bientôt Tom, le gars ailé de tout à l'heure. Il vous proposera de venir lui rendre visite à son labo demain. Lorsque vous reprenez le contrôle de votre personnage, rentrez vous coucher une séquence se déclenchera...

Le jour se lève et il vous faut rejoindre l'arrêt de bus qui se trouve juste à côté de votre école. Observez-le pour que le bus arrive, puis parlez à Aaron une fois arrivé à AMAKEN. Luna vous rejoint avec ses deux compères, il vous faut entrer à votre tour dans le complexe. Allez parler à Aaron sur la droite, entrez dans le grand bâtiment dont il vous parle, sur la gauche. Aaron vous proposera une visite gratuite du musée. Avant d'y entrer, demandez-lui le passe, puis pénétrez à l'intérieur. Vous devrez parler à tout le monde et observer chaque objet présenté avant de revenir vers Aaron et qu'il vous donne le passe pour prendre l'ascenseur vers son labo. Celui-ci se trouve en bas à gauche de l'écran. Rejoignez ensuite l'ascenseur suivant en haut à droite, une séquence se déclenchera une fois au labo. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, sortez du labo (en bas à gauche) pour retourner au musée. Montez les marches jusqu'à l'entrée interdite et parlez à l'homme à votre gauche. Suite à la séquence avec Tom et Cygnus, vous voici dans le SimEspace.

Parlez à toutes les personnes en combinaison et vous effectuerez ensuite une visite guidée de cet endroit. C'est alors que Tom, accompagné de Cygnus, vont apparaître, tout le monde sera bientôt sous son emprise. Tout le monde ? Evidemment que non... Vous avez pu échapper à ce maléfice et il vous faut stopper ce fauteur de troubles. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, enfilez vos lunettes pour faire apparaître les ondes mais ne trouver aucun Wavehole. Repartez vers la maquette de la Terre et observez-la. Vous ne pouvez sortir sans récupérer la " CartClé " auprès de la guide, qui se trouve juste au-dessous et ne cesse de tournoyer comme tout le monde. Revenez vers la Terre pour quitter les lieux, il vous faudra donner un mot de passe. Entrez 8, puis " ok ".

Une fois sorti du SimEspace, enfilez à nouveau le visualiseur et dirigez-vous en bas à gauche pour effectuer un " pulse-in " au niveau de ce Wavehole (près de la fusée). Commencez par vous diriger vers le bas et poursuivre vers la droite, puis plus haut, pour récupérer une nouvelle arme (à équiper dans le menu, via l'onglet " Mega ") : les Griffes. Remontez ensuite vers le chemin détruit pour trouver le Wavehole de l'espace ordi du générateur de trou noir. Une fois

à l'intérieur de celui-ci, dirigez-vous vers son panneau de contrôle (en haut à droite) pour rétablir la machine suite à un combat. Après être sorti de cet espace ordi, empruntez le chemin vers le SimEspace. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le bas et suivez le parcours jusqu'à trouver le Wavehole au sommet du gros projecteur, là où se tenait précédemment Cygnus. Entrez donc en pointant dessus. Avancez le long du chemin pour vous trouver obligatoirement confronté à un groupe de canards. Ils ne tarderont pas à vous bombarder d'étoiles, dans ce secteur quadrillé grisâtre, et ça sera à vous de ne pas vous trouver sur un des carrés clignotant en jaune au moment de franchir ce secteur.
Vous atteindrez un premier missile, qu'il faudra envoyer dans la face d'un premier canard avec l'aide du stylet. Ayez le bon timing pour y parvenir, en sachant que vous disposez d'un nombre illimité de tentatives.

Franchissez ensuite une deuxième zone quadrillée, puis une suivante, et allez récupérer l'onde mystère en bas à droite, pour gagner 20 HP de plus sur votre jauge maximum. Franchissez la zone quadrillée, puis empruntez le chemin gauche, afin d'aller lancer un nouveau missile. Ceci permettra de débloquer l'entrée vers le second secteur. Rendez-vous y sans perdre un instant, puis suivez la route jusqu'à la première zone quadrillée. Allez tout droit et sortez par le haut une fois au bout pour vous trouver dans une seconde zone du même type. En sortant par la droite, vous pourrez acquérir une carte d'attaque, tandis qu'en poursuivant plus loin à gauche, vous trouverez un missile. Eliminez le canard et vous voici bientôt dans la zone quadrillée précédente. Sortez cette fois par le passage le plus bas à droite, vers une nouvelle zone quadrillée. Sortez de celle-ci par le haut gauche pour aller lancer un nouveau missile, puis revenez sur vos pas pour sortir de cette zone par le bas droit. Suivez alors le chemin droit, vers devinez quoi ? Une nouvelle zone quadrillée ! En sortant par la droite vous trouverez 1000 zennys, tandis qu'il vous faudra prendre la sortie de gauche pour poursuivre vers le missile. Le fait d'éliminer le canard vous ouvre la porte du troisième secteur, donc revenez à gauche pour emprunter cette sortie.

Suivez la route et passez par la zone quadrillée du bas. Sortez alors par le chemin du coin bas gauche pour rejoindre un missile, puis après vous être occupé du canard, repartez vers la droite. De retour dans la zone quadrillée, sortez par le passage au bout à droite pour bientôt gagner une autre zone identique. Allez tirer le missile au bout du parcours, puis suivez le chemin vers le haut. Repartez ensuite à gauche pour avoir à nouveau le choix entre la zone quadrillée du bas et celle du haut. Prenez cette fois la direction de cette dernière, puis passez par la sortie de gauche. Franchissez la zone suivante, allez au fond et sortez par le bas dans le but de tirer le prochain missile sur votre passage. Poursuivez par la droite, puis sortez par le haut une fois dans la zone quadrillée. Vous voici au niveau d'une nouvelle zone et il vous faut sortir par la droite. Tirez le dernier missile, puis partez sur la droite pour enfin aller trouver Cygnus (n'oubliez pas de sauvegarder...).

Boss : Cygnus

Ce boss dispose de trois attaques. Il peut lancer des plumes droit devant vous, mais elles restent assez simples à esquiver. Il vous foncera dessus en traversant deux colonnes, mais là aussi, vous aurez le temps de vous déplacer sur la colonne sécurisée. Enfin, il vous enverra une série de 3 canards et il vous faudra alors soit vous protéger, soit éliminer le canard blanc avec votre MegaBuster. A vous de lui en faire baver avec vos attaques les plus dévastatrices !

Suite au combat, suivez les différentes séquences, puis un nouveau chapitre débutera...

Episode 3 - Harp Note

Geo se réveille et Mega a disparu. Lorsque le bip se fera entendre, lisez votre mail au sujet de l'ouverture du magasin et allez ouvrir votre porte. Un policier débarque et vous explique qu'il enquête sur les derniers événements survenus. Une fois qu'il est parti, sortez de chez vous pour rejoindre le Point Vista et y faire une rencontre. Vous retrouverez ensuite Mega et devrez rentrer chez vous suite à la conversation. Sur la route du retour, une nouvelle séquence aura lieu et à la fin de celle-ci, Mega vous mettra en tête de rentrer dans le Transer de Copper.

Rendez-vous donc au niveau du magasin " GDVague " (à visiter au préalable dans le monde réel si vous le souhaitez) après avoir enfilé vos lunettes, afin d'effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole habituel. Une fois sur les ondes, contournez le magasin pour vous approcher du Wavehole de Copper, mais il vous sera impossible de rentrer à l'intérieur. Effectuez un " pulse out ", puis rendez-vous aux escaliers du Point Vista, pour aller observer un petit robot bleu sur la droite. Vous ne pouvez pas l'utiliser, mais vous pouvez aller demander à Joe qu'il vous l'active. Il se trouve

en face du magasin " GDVague ". Parlez-lui, mais il ne voudra pas vous aider. Effectuez alors un " pulse-in " pour pénétrer dans son Transer. Lisez son message, pour apprendre qu'il a caché la carte Pitcher-Man sous un banc. Reste à savoir lequel. Il s'agit du banc rouge (sous forme de 3 carrés rouges) qui se trouve au Point Vista. Observez-le pour trouver la carte, puis allez de nouveau observer le robot bleu.

Mettez les lunettes et effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole situé un peu plus haut, afin d'aller pénétrer dans l'espace ordi de ce robot. Vous trouverez 10 HP supplémentaires pour votre réserve maximum au bas de la carte, tandis qu'il vous faudra parler à cette machine en forme de balle de base-ball située au centre. Eliminez ses virus, puis une séquence va suivre, dans laquelle Mega va attirer Copper vers la machine. Lorsque cela vous est demandé, pointez sur l'écran pour lui lancer une balle en pleine face. Effectuez alors un " pulse-in " au niveau du Wavehole du coin après avoir enfilé vos lunettes, puis dirigez-vous vers Copper, afin de pénétrer dans son Transer et y lire le message. Suite à ceci, Mega va effacer toutes les données et Copper va se réveiller et partir. Retournez donc chez vous faire un gros dodo...

Vous vous réveillez et devez à nouveau aller ouvrir votre porte. Suite à la discussion, sortez de chez vous et rendez-vous au Point Vista après avoir reçu un signal. Observez le train et vous parlerez à Sonia. Vous devrez l'aider à se cacher. Une fois que Zack est parti, vous reprenez le contrôle de Geo. Allez parler à Aaron dans son labo à AMAKEN, puis suite à la conversation et à l'apparition des ondes Z, rendez-vous au musée pour aller effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole de la fusée. Dirigez-vous vers le haut pour aller trouver une première boule et l'éliminer, puis allez jeter un oeil dans le SimEspace (en passant par le bas et en remontant) pour y trouver une autre boule à combattre. Une fois ceci fait, revenez au musée, puis dirigez-vous vers le bas, vers les foyers AMAKEN. Si vous aviez parlé au garçon en rouge dans le magasin " GDVague ", vous vous souvenez sûrement du défi qu'il vous avait lancé. Il se trouvera alors non loin de là, et vous attendra comme promis. Il a la forme d'un crabe rouge et vous pourrez engager un combat dès maintenant si vous le souhaitez.

Si vous décidez de le combattre, sachez qu'il dispose de trois attaques distinctes. Il commencera par vous envoyer des bulles qui se parent facilement avec Y, puis une grande vague dont vous pourrez vous protéger de la même manière, ou bien il pourra également envoyer ses pinces, mais votre bouclier sera cette fois inefficace. Vous ne pourrez alors qu'esquiver sur les côtés. Pas de panique, vous aurez la possibilité de le combattre autant de fois que vous le souhaitez... Vous gagnerez sa carte et ainsi le pouvoir d'invoquer cette vague par la suite.

En repartant par ce chemin qui fait face au crabe, prenez la deuxième sur votre gauche pour rejoindre une nouvelle boule à affronter, tandis que vous trouverez un vendeur en prenant la troisième à droite. Après avoir détruit la boule, poursuivez jusqu'au secteur du labo. Empruntez le chemin droit pour aller détruire une nouvelle boule, revenez sur vos pas et partez cette fois vers la gauche, jusqu'à atteindre un téléporteur bleu. Celui-ci va vous mener à la dernière boule vers la gauche, après avoir contourné par la droite. Attention de ne pas descendre tout à fait en bas pour récupérer l'onde mystère verte que vous apercevez, à moins que vous ne souhaitiez vous frotter à un Cygnus Wing de retour, rôdant dans les parages avec pas moins de 1000 HP.
Si vous le battez, vous gagnerez sa carte.

Effectuez un " pulse-out " une fois toutes les boules détruites, puis allez parler à Sonia au labo. Elle vous demandera d'aller l'attendre sur le toit, accessible par la porte située en bas à droite de la pièce. Suivez les séquences, jusqu'à reprendre le contrôle de Geo, rentrez chez vous. Vous rencontrerez Bud et Zack avant de franchir votre porte, puis une nouvelle séquence aura lieu, apparaîtra bientôt Harp Note, la nouvelle FM-ienne qu'il vous faudra bientôt combattre. Dès que vous contrôlez à nouveau votre perso, dirigez-vous vers le Wavehole de " GDVague " afin de poursuivre Harp Note sur les ondes. Avancez donc jusqu'au troisième carré bleu (deux tout droit, puis un à droite), Mega vous dira de préparer votre stylet. Vous devrez tirer en pointant sur l'une des 4 directions afin de détruire les notes de musique qui vous foncent dessus. Une fois ceci effectué, vous gagnez 500 zennys et devez poursuivre par le bas, pour ensuite prendre à droite au prochain carré bleu et bientôt faire face à Sonia. Elle va disparaître et il vous faudra continuer sur le secteur suivant, en avançant jusqu'au quatrième carré/rectangle bleu, où vous serez encore attaqué par ces notes de musique. Réussissez pour poursuivre et pour empocher 700 zennys, puis poursuivez vers la gauche pour bientôt à nouveau faire face à Sonia. Elle s'échappe une fois de plus... Effectuez un " pulse-out " et rendez-vous alors à AMAKEN.

N'entrez pas dans le bâtiment, mais effectuez plutôt un " pulse-in " à droite de l'étoile qui se trouve non loin de l'entrée.

Avancez jusqu'à un premier téléporteur, puis empruntez la route du bas (l'autre mène à un marchand) pour ensuite contourner par la gauche jusqu'au prochain carré bleu où vous serez une fois de plus attaqué par les notes. Réussissez l'épreuve et vous remporterez 1000 zennys en plus de la possibilité de continuer. Avancez, puis prenez à droite au prochain croisement, pour vous trouver face à Harp Note. Vous engagerez le combat après le dialogue.

Boss : Harp Note

Elle dispose de 700 HP et de trois attaques. L'une consiste à faire apparaître deux caissons de basse qui vous enverront une note si vous vous trouvez en face, mais vous aurez assez de temps pour vous protéger en vous décalant en face de Harp Note, vous laissant en plus l'opportunité de la frapper. Elle fera également vibrer ses cordes de temps à autre, mais seulement sur une colonne. Là aussi, ceci peut être facilement esquivé. Enfin, la dernière attaque touche toutes les cases sur lesquelles vous vous déplacez, donc tentez de la bloquer avec le bouclier ou vous serez non seulement blessé mais étourdi un court instant.

Suivez les séquences qui suivent votre victoire, et où vous ajouterez Sonia à votre liste de frères, vous permettant ainsi d'acquérir différentes capacités supplémentaires ainsi que 30 HP de plus à votre jauge maximum. Vous disposerez enfin d'une carte spéciale, vous permettant d'invoquer un pouvoir de Sonia. Elle vous quitte et vous rentrez chez vous...

Episode 4 - Libra

Après avoir fait un rêve étrange, vous vous réveillez et décidez d'aller parler à votre mère. Suite à la séquence, allez prendre le bus pour AMAKEN et Luna apparaîtra pour vous forcer à aller à l'école. Sous une telle insistance, vous cédez et devez donc faire un crochet par l'école (juste à côté du panneau de bus). Vous ferez ensuite la connaissance d'un professeur hyper cool, Mr Shepar, puis devrez aller jeter un oeil au décor de la pièce dont vous parle Luna. Allez donc sur la droite trouver le gymnase, puis au fond. Suite à la séquence, vous aurez à éliminer le Jammer qui a failli vous blesser. Pour ce faire, mettez le visualiseur, puis partez dans le coin de la pièce effectuer un " pulse-in " au niveau du Wavehole, vers les ballons de basket. Vous voyez le Jammer s'échapper vers les foyers. Poursuivez-le, à un moment il apparaîtra derrière-vous. Un combat va s'engager contre lui, mais sachez que vous ne pourrez pas le blesser. Inutile donc de tenter quoi que ce soit, mais tâchez plutôt d'éviter ses attaques et de vous soigner durant trois tours. Suite à cet affrontement, vous ferez la connaissance d'un de vos camarades de classe, Patrick. Allez ensuite rejoindre Luna au gymnase, elle vous demandera de revenir demain, vous laissant libre d'aller à AMAKEN. Faites donc.

Montez parler à Aaron dans son labo, allez sur le toit lorsqu'il vous le demande. Il va s'ensuivre une séquence où vont apparaître les êtres dont vous aviez rêvé la nuit dernière et qui vous expliqueront votre rôle dans cette histoire. Pour acquérir le pouvoir qu'ils veulent vous transmettre, vous devrez vous en montrer digne et vaincre cinq gardiens. Avant cela, descendez pour sortir du bâtiment AMAKEN et effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole près de l'étoile. Prenez le téléporteur que vous trouverez sur la route, puis dirigez-vous vers le haut pour affronter un premier gardien, à côté d'un vendeur. Après l'avoir vaincu, vous obtenez " LumStel1 ". Continuez vers la droite pour aller trouver le deuxième gardien et vous en occuper. Revenez au croisement du téléporteur pour vous diriger cette fois vers le bas, puis sur votre gauche. Vous trouverez le gardien suivant. Descendez cette fois jusqu'à faire face au quatrième gardien, puis suite au combat vous arriverez à un croisement. Partez vers le bas afin de trouver le dernier gardien.

Après avoir vaincu tous les gardiens, vous aurez à battre votre admin, qui se trouvera en haut du chemin, sur la gauche. Selon la version sur laquelle vous jouez, l'admin à combattre peut être différent. Ainsi, vous devrez affronter Dragon, Pegasus ou Leo. Cette soluce ayant été réalisée sur la version Leo, sachez qu'il vous enverra une boule de feu à bloquer ou éviter sur les côtés, et qu'il sautera dans les airs, ne vous laissant que la possibilité d'esquiver son point de chute. Suite au combat, il vous remet la Star Force, qui pour l'instant, sommeille en vous... Effectuez un " pulse-out " et rentrez donc faire un dodo bien mérité.

Après que votre mère vous ait parlé de l'école, rendez-vous à l'entrée de celle-ci, et vous parlerez à Luna. Entrez dans l'école et allez trouver votre professeur principal, Mr Shepar, sur la gauche. Il vous annonce que vous faites partie de la classe 5-A. Filez à gauche pour prendre l'ascenseur au bout du couloir, puis une fois au deuxième étage, prenez la première porte sur votre gauche. Suivez les séquences, et vous aurez ensuite à parler à tous les élèves de votre classe (Luna vous remettra un dossier supplémentaire). Suite à ceci, sortez de la classe et redescendez au gymnase. Vous

allez bientôt découvrir le rôle que vous êtes censé jouer et qui est si important selon Luna... Après la répétition, rentrez chez vous piquer un petit somme.

Après la séquence avec Shepar et Libra, la balance, allez à l'école et rejoignez votre classe. Suivez la nouvelle scène jusqu'à ce que Mega vous suggère de poursuivre Libra. Pat vous dit de vous rendre au studio. Sortez de la classe et foncez à droite pour franchir la porte rose au fond du couloir. Dans cette pièce, avancez vers la gauche pour trouver Libra. Il va s'échapper dans l'espace ordi de l'école, mais vous ne trouverez pas de Wavehole pour effectuer le " pulse-in ". Il vous faudra donc retourner dans votre classe pour y parvenir, le Wavehole se trouvant au fond de la pièce, dans le coin. Vous pourrez rajouter 10 HP supplémentaires à votre jauge max en ramassant l'onde mystère sur la gauche, tandis que vous devrez avancer jusqu'au gros rectangle bleu à l'autre bout de la salle. Vous allez à nouveau faire face au Jammer qui vous avait mis à mal tout à l'heure. Votre admin va apparaître et vous donner le pouvoir de la Star Force. Après ses explications, vous engagez un combat contre le Jammer, qui est cette fois vulnérable.

Suite au combat, prenez le passage qui vous mènera sur les ondes de droite, puis descendez pour trouver le raccourci suivant qui vous dirigera une fois de plus sur la droite. Remontez pour sortir de ce secteur et vous retrouver au studio. Allez alors emprunter le passage le plus au fond à gauche, puis poursuivez par l'unique chemin sur la droite. Prenez ensuite la flèche située plus en bas à gauche, puis vous ferez bientôt face au Wavehole de l'espace ordi de l'école. Glissez-vous donc dedans.

Avancez vers la gauche et vous serez assailli de questions. Répondez correctement et rapidement pour pouvoir avancer, puis arrivé au bout du couloir, vous détruirez une sorte de tête de pierre. Prenez ensuite le passage du bas, prenez à droite au croisement, descendez, puis prenez sur votre droite pour faire bientôt face à un nouveau couloir de questions. Réussissez et une deuxième tête sera ainsi détruite. Dirigez-vous vers le haut, puis encore une fois, pour ensuite aller à gauche de ce livre et récupérer 1600 zennys. Revenez vers la droite et franchissez un troisième parcours questionné. Suite à cela, choisissez la route qui vous fait face, puis allez à gauche pour vous retrouver face à la barrière électrique. Observez-la pour qu'elle disparaisse et vous laisse accéder au prochain secteur.

Avancez tout droit jusqu'au premier livre, puis prenez en bas vers un deuxième. Entamez le parcours questionné, puis après avoir détruit la statue, allez vers le livre du haut, puis à gauche vers un suivant. Sortez par le passage situé en haut à droite, puis dirigez-vous vers le prochain livre afin de poursuivre le long d'un nouveau couloir de questions. Choisissez de suivre le passage qui va vers le haut-gauche pour déboucher devant la porte verrouillée, puis vous devrez aller vers le bas vous occuper de détruire la dernière statue avant de pouvoir revenir ouvrir cette porte. Vous vous trouverez alors dans le secteur suivant. Prenez le chemin du bas pour un premier questionnaire, puis une fois au bout, prenez en haut et tout à fait à gauche pour aller trouver au bout un nouveau parcours de questions. A partir du livre sur lequel vous arrivez, prenez en haut pour aller trouver 20 HP qui iront s'ajouter à votre jauge max, puis partez à gauche au croisement que vous venez de franchir. Vous allez bientôt atteindre le livre à partir duquel commencera le prochain parcours questionné. Allez ensuite en haut à droite pour passer sous l'agrafeuse, puis à droite. Suite à ce dernier parcours questionné, vous revoici sous l'agrafeuse. Contournez-la pour la monter et ouvrir la porte au bout. N'oubliez pas de sauvegarder, car le combat contre Libra s'annonce imminent...

Boss : Libra

Les trois attaques de Libra consisteront à vous envoyer des boules de feu ou de glace, desquelles vous pouvez vous protéger avec le bouclier, ou même esquiver si une des cases est sécurisée. Il fera également tomber deux poids sur votre tête, mais vous pourrez esquiver ou bloquer sans trop de problèmes. Enfin, il tournera sur lui-même et vous ne pourrez que bloquer ici, car toutes les cases seront affectées par l'attaque.

Suite à votre victoire, observez les différentes séquences avant qu'un nouvel épisode ne commence pour notre héros...

Episode 5 - Queen Ophiuca

Une semaine plus tard, Luna et les autres viennent vous chercher pour vous accompagner à l'école. Une fois là-bas, lisez vos mails, puis allez dans votre classe et parlez à tout le monde. Une séquence annonce ensuite la fin du cours. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, allez au studio (les portes mauves au fond du couloir en sortant de votre

classe). Cooper est là et discute avec Shepar. Après cette nouvelle scène, retournez donc en cours. Zack et Bud vont être contrôlés par un nouveau Jammer... Lorsque vous reprenez les commandes de votre perso, dirigez-vous avec Luna vers la sortie de l'école, mais vous serez bloqué par les mêmes monstres. Revenez alors prendre l'ascenseur, et vous irez vous cacher dans la classe d'à côté. Après un speech digne d'un mec hyper cool, vous reprenez le contrôle de Geo hors de la classe.

Enfilez votre visualiseur et foncez au fond du couloir trouver le Wavehole. Allez vers le bas, puis à gauche pour vous laisser porter vers la surface d'ondes de gauche. Remontez alors et sortez de cette surface par la flèche située en haut à gauche. Filez vers la gauche et vous verrez les escaliers menant au deuxième étage. Empruntez-les donc. Entrez alors dans votre classe en allant vers le haut. Rendez-vous sur le carré du milieu, une séquence se déclenchera. Vous ne trouvez pas le Jammer. Effectuez un " pulse-out " pour revenir au Wavehole et revenez en " pulse-in ". Reprenez le même chemin jusqu'à la surface la plus à gauche sur laquelle vous aviez emprunté les escaliers, mais au lieu de les utiliser, entrez dans la classe qui se trouve à cet endroit en prenant la sortie du haut. Luna est prise au piège... Vous mènerez un combat contre le Jammer après ce qui va suivre. Battez-le de la même manière que les autres... Suite au combat, d'autres scènes suivront et vous devrez rentrer chez vous lorsque cela est possible. Vous rencontrerez alors Sonia, qui vous attendait pour vous faire une petite proposition... C'est que notre Geo a du succès... Il ne vous reste plus qu'à aller piquer un petit roupillon dans votre lit douillet.

Le lendemain, Luna a la bonne idée de venir vous rendre visite, vu que Bud et Zack ne sont pas disponibles. Elle vous surprend en train de vous diriger vers l'arrêt de bus, puis se rend compte que vous allez à Time Square. Vous reprenez d'ailleurs le contrôle de Geo à cet endroit, il vous faut prendre les escaliers, puis ceux de droite pour retrouver Sonia. Entrez dans le magasin qui vous fait face, puis allez parler à Sonia en haut à droite. Après l'annonce au sujet de l'exposition, allez franchir les portes bleues en haut pour jeter un oeil aux machines, obtenir un " DetectZ " (arme à utiliser pour votre MegaBuster, mais ne rapportant que des zennys à la fin du combat) dans le distributeur juste à côté de l'exposition, puis entrez à l'intérieur du local où elle a lieu.

Regardez toutes les pancartes, parlez au vieil homme avec le chapeau sur la gauche, à Sonia (observez le serpent qu'elle regarde également), puis à l'homme chargé de la température plus bas à droite. Sonia vous dira alors être fatiguée et souhaitera aller boire un café. Après la scène qui suit, sortez du local à serpents pour en déclencher une autre... Vous ne pourrez plus entrer dans le local à serpents, donc effectuez un " pulse-in " sur le Wavehole situé à droite du local. Une fois sur les ondes, partez quelque peu sur la gauche pour ensuite pointer sur la zone qui scintille, ressemblant à une cible lumineuse. Ceci vous téléportera vers celle-ci. Avancez jusqu'à vous trouver à proximité d'un petit Wavehole. Il vous mène au local à serpents. Pointez dessus lorsqu'il clignote, puis avancez sur ce nouveau chemin d'ondes. Montez, puis allez à gauche trouver une cible sur laquelle pointer. Empruntez la sortie de cet endroit, ce qui vous permettra d'effectuer un " pulse-out " en restant dans le local. Rendez-vous alors à l'endroit où se trouvait le gros serpent qu'observait Sonia.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez vers l'entrée du local. Allez d'abord parler au vieil homme au chapeau, spécialiste des serpents, puis effectuez un " pulse-in " au niveau du Wavehole situé tout en bas à gauche. Prenez cette fois la flèche violette qui part vers la droite, puis sortez vers le chemin d'ondes situé à l'extérieur du local à serpents. Repartez sur la gauche et allez toucher la cible entourée d'un carré bleu. Descendez et entrez dans le Wavehole de cette antenne. Pointez sur la cible que vous voyez, puis empruntez le chemin qui monte pour pointer sur une nouvelle cible, entourée d'un carré vert. Suivez l'unique chemin jusqu'à emprunter la flèche qui va vers le bas. Allez alors tout droit et vous trouverez 2200 zennys.
Allez enfin à gauche et quittez les ondes par cette sortie.

Parlez en face de l'entrée de l'igloo et vous obtiendrez bientôt la carte du thermostat. Maintenant, " pulse-in " à cet endroit même, pour revenir sur les ondes du local à serpents. Pour ce faire, reprenez le chemin montant et la flèche située au bout, allant vers la gauche. Prenez la suivante qui va elle aussi sur la gauche et vous sortirez du Wavehole de cet endroit. Enfin, montez pour aller pointer sur la cible entourée d'un carré bleu, puis pointez enfin sur la cible entourée de vert pour pénétrer à nouveau dans le Wavehole du local à serpents. Une fois à l'intérieur, " pulse-out ", puis rejoignez Sonia. Choisissez évidemment de refroidir la pièce lorsque cela vous sera demandé, puis allez plus bas et tout à fait à droite pour trouver un Wavehole maintenant accessible et effectuer un " pulse-in ". Prenez le téléporteur et foncez rejoindre le Wavehole de l'anaconda qui retient les parents de Luna prisonniers.

Vous trouverez un Mr Hertz allongé sur le sol. Parlez-lui pour qu'il vous demande d'aller lui trouver l'antidote. Suivez donc le chemin en partant à droite, et vous trouverez le produit au bout de ce parcours linéaire. Attention, car durant votre retour vers Mr Hertz, des serpents géants pourront surgir des buissons, auquel cas vous devrez peut-être repartir un moment en sens inverse pour éviter de vous faire mordre. Si vous vous faites toucher, vous serez empoisonné et vos PV baisseront jusqu'à ce que vous remettiez l'antidote au Hertz. Après que ce dernier ait ouvert la porte, vous devrez effectuer la même chose pour le Hertz suivant, toujours le long d'un parcours assez linéaire et où il vous faudra également vous méfier des serpents sur le retour...

Dans ce nouveau secteur, commencez par soigner ce premier Hertz en allant chercher l'antidote sur la droite, tout en récoltant les items, puis après avoir franchi la première porte, vous verrez cette fois deux Hertz évanouis. Cela signifie que vous aurez deux antidotes à trouver. Récupérez l'onde mystère rajoutant 20HP à votre jauge max, puis choisissez une des deux routes au croisement, en sachant que chacune mène à un antidote. Vous pouvez en ramener un à la fois et soigner les Hertz chacun leur tour, ou bien récupérer les deux antidotes pour les soigner en même temps. Vous atteindrez alors le secteur suivant.

Ici, vous devrez soigner un premier Hertz de la même manière, puis un second, et vous vous retrouverez à nouveau face à deux Hertz évanouis. Chacun des deux chemins vous mène à un antidote. Après avoir guéri ces deux derniers Hertz, n'oubliez pas de sauvegarder, car vous imaginez ce qui va suivre...

Boss : Queen Ophiuca

Queen Ophiuca vous enverra des serpents que vous pourrez soit esquiver, soit blaster ou encore bloquer. Elle vous foncera dessus, ne vous laissant le choix que d'esquiver sur la seule case sécurisée, puis elle vous lancera également un laser, lui aussi à éviter uniquement.

Suite au combat, vous n'avez qu'à suivre les séquences annonçant l'arrivée d'un nouveau problème...

Episode 6 - Gemini Spark

Une fois l'école terminée, quittez la salle de classe pour rentrer chez vous. Vous rencontrerez Luna et aurez un message suspect de quelqu'un vous demandant de vous rendre à Time Square. Allez donc attendre le bus et choisissez cette destination. Montez les escaliers et une nouvelle scène se déclenchera. Allez " pulse-in " après les escaliers de droite, à côté de la statue de chien. Dirigiez-vous alors au-dessus de ce groupe de personnes en les contournant, puis une fois placé au-dessus d'eux, Geo ira effacer ces signes. Mais il semble que tout le monde soit affecté par ce phénomène. Vous devez alors trouver la source de tout ceci. Partez donc en haut à gauche, jusqu'à un carré vert, et vous ferez face à un Jammer.

Après votre victoire, vous ne tardez pas à recevoir un autre appel. Descendez alors les escaliers, Pat viendra à votre rencontre. Suite à la discussion, allez à l'arrêt de bus pour prendre la destination de Dream Island. Une fois arrivé, remontez la rue vers la gauche et traversez vers la droite pour aller trouver Pat en haut des marches. Parlez-lui, puis entrez dans le parc, pour avancer ensuite jusqu'aux fleurs. Après avoir discuté une fois de plus, quittez le parc, puis traversez la rue vers la gauche pour trouver Pat et lui parler une fois encore. Allez ensuite à gauche pour entrer dans la décharge, puis dirigez-vous une fois de plus à gauche jusqu'à la grue. Quittez la décharge après le discours de Pat, Rey vous contactera à nouveau. Vous serez alors pris au piège, mais trouverez un Wavehole pour vous échapper sur les ondes. Montez les escaliers, puis foncez pour descendre les marches les plus au fond. Avancez jusqu'à devoir entrer dans le Wavehole d'une antenne, et vous rencontrerez trois Jammer, bientôt rejoints par Gemini. Suite au combat, il s'éclipsera. Effectuez un " pulse-out " lorsque vous reprendrez le contrôle de Geo, puis Pat réapparaîtra. Rejoignez ensuite l'arrêt de bus pour rentrer chez vous et cela déclenchera une nouvelle discussion avec Pat. Rentrez finalement chez vous dormir, vous observerez une cinématique vous apprenant le dédoublement de personnalité de Pat...

Le lendemain, Pat vous appelle pour accepter votre demande de fraternisation. Il vous donne rendez-vous à Time Square. Une fois là-bas, montez les marches et suivez la séquence qui suit. Lorsque vous reprenez le contrôle de Geo, partez pour Dream Island et montez à la Déchetterie. Il vous faut aller à la décharge qui se trouve sur la droite, mais une pelleteuse vous bloque le passage. Allez alors parler à l'homme qui se trouve près de la grue sur la gauche et il vous

demandera de l'aider à retrouver sa carte. Observez la grue, vous la trouverez, ce qui vous permet alors de revenir vers la pelleteuse pour la déplacer. Utilisez le stylet pour bouger le levier vers la gauche et ainsi faire reculer la pelleteuse.

Avancez maintenant pour faire face à plusieurs barils et un tas de pneus. Observez-le pour trouver 20 HP supplémentaires pour votre jauge max, puis partez vers la gauche. Suite à l'éboulement de pneus, la route est bloquée (un peu lol quand même !). Vous n'avez d'autre choix que de passer par les ondes. Au passage, repérez le distributeur de cartes plus à droite, qui, en échange de 10 de vos cartes, peut vous permettre d'obtenir une carte intéressante. Maintenant, " pulse-in " à côté du distributeur !

Prenez le téléporteur, puis montez jusqu'à vous retrouver à l'impasse, faisant face à ces ondes décomposées. Entrez alors dans le Wavehole à proximité, puis une fois à l'intérieur, avancez pour parler au Mr Hertz. Il va vous remettre un sonar. Lisez ses explications, puis allez sur la gauche pour commencer les recherches. Sachez que de temps à autre, le terrain se verra balayé par un groupe de bulldozers. Tâchez de les éviter, au risque de perdre 30 PV et de revenir au centre de la carte. Partez donc en haut à gauche pour trouver la voiture et pointez avec le stylet vers le haut gauche de celle-ci pour faire réagir le sonar. Lorsqu'il est rouge, repérez l'endroit et allez vous placer dessus pour ensuite appuyer sur A. Vous avez ainsi trouvé un premier Hertz. Faites de même pour trouver le second, qui se situe vers l'écran, en bas à gauche de la carte. Une fois les deux Hertz sauvés, vous pouvez aller affronter le Jammer. Après l'avoir vaincu, vous vous retrouverez à nouveau bloqué par des ondes décomposées et devrez alors pénétrer dans le Wavehole que vous verrez sur la gauche (vous devrez contourner par la gauche pour vous trouver à sa portée et qu'il se mette ainsi à clignoter).

Cette fois-ci, vous aurez 3 Hertz à trouver, de la même manière que précédemment. Repérez le frigo en bas à gauche de la carte, puis pointez vers les deux cristaux bleus que vous voyez dépasser plus à droite.
Le Hertz se trouve exactement à côté du cristal bleu le plus éloigné. A partir du centre, partez en haut à droite pour trouver deux piles de guitares. Le Hertz se trouve entre les deux piles, légèrement vers le bas droit. Pour trouver le dernier Hertz, allez fouiller le deuxième prolongement de terrain en partant de la gauche, à gauche de la carte. Une fois le passage vers le Jammer libéré, allez lui faire sa fête. La route d'ondes étant réparée, continuez vers le secteur suivant.

Avancez maintenant jusqu'à la sortie vers le monde normal et montez les escaliers pour faire face à Gemini Spark. Ils vont bientôt s'enfuir dans l'espace ordi de l'antenne et il vous faudra " pulse-in " au niveau du Wavehole du bas. Suivez le chemin jusqu'au Wavehole de l'antenne pour y pénétrer, puis parlez aux Mr Hertz. Vous aurez à déterrer deux Hertz de chaque côté, comme précédemment. Pour le côté gauche, l'un se trouve vers le télescope de gauche, plus en dessous, exactement au niveau du coin. Le deuxième Hertz se trouvera plus haut, à droite de la pile de Transers de couleur rouge, bleue et verte. Revenez maintenant vers les deux Hertz pour aller déterrer les deux autres de l'autre côté. L'un se trouve vers les piles de casques situées en haut à droite de la carte, plus précisément à l'angle, à droite de la pile de casques la plus à droite. Le dernier Hertz sera situé à droite du centre, lui aussi près de l'angle, un peu plus loin que le précédent. Sauvegardez et allez affronter Gemini Shark !

Boss : Gemini Spark

Cet ennemi n'est pas forcément plus difficile à battre que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à maintenant. Sachez dans un premier temps que seul celui qui dispose des points de vie est vulnérable, donc concentrez vos attaques sur ce dernier. Ils se déplaceront sur les cases en vous envoyant de temps à autre leur poing en pleine face, mais vous aurez le temps d'esquiver, de même lorsqu'ils apparaîtront brusquement devant vous pour vous trancher. Parfois, ils se rejoindront au centre pour effectuer une attaque ensemble, occupant toutes vos cases. Vous n'aurez d'autre choix que de vous protéger si vous souhaitez éviter d'être blessé. Ce sera tout pour cet ennemi, donc rien de bien sorcier en somme.

Suite à votre victoire, observez la séquence de fin de chapitre, puis une semaine va s'écouler...

Episode 7 - La Station Spatiale

Après la scène, vous reprenez le contrôle de Geo dans sa chambre. Rendez-vous alors au Point Vista. Une fois que

Sonia vous quitte, vous vous retrouvez à nouveau dans votre chambre. Un mail de Aaron vous incite à vous rendre à AMAKEN. Faites donc, puis montez lui parler au labo. Une cinématique va suivre, puis une fois que vous reprenez le contrôle, filez à Time Square pour chercher votre mère. Montez les marches et observez... Une carte vous sera remise, et selon la version de votre jeu, il s'agira soit d'une DragonSkyGX, LeoKingdomGX ou bien PegasusMagicGX. Il est temps d'aller trouver Mega...

Prenez le bus pour Dream Island, puis allez à la décharge, pour ensuite prendre à droite et monter les marches sur lesquelles les pneus s'étaient écroulés ultérieurement, " bloquant " ainsi le passage. Cette fois, c'est un Jammer qui s'y trouve. Utilisez la machine à lancer des balles de base-ball et appuyez sur l'écran lorsque cela vous est demandé. Montez les escaliers et suivez la séquence. Occupez-vous du Jammer, puis vous allez à nouveau fraterniser avec Sonia.

Retournez dans votre quartier pour aller trouver Luna devant le magasin " GDVague " (sauvegardez, puis parlez à Luna, Zack et Bud). Suivez la cinématique, vous aurez à affronter 3 Jammer d'un coup suite à celle-ci. Vous fraterniserez ensuite à nouveau avec Luna et même avec Bud ! Filez alors à AMAKEN vous entretenir avec Aaron... Retournez ensuite dans votre quartier, car c'est là que le vieil homme dont parle Aaron se trouve. Il est situé près de la voiture jaune, en haut de la carte. Effectuez un " pulse-in " au Wavehole de " GDVague ", suivez les ondes pour vous retrouver près du vieil homme et rentrer dans son Transert. Lisez son message, puis revenez vers " GDVague " pour entrer dans le Wavehole de l'antenne. Empruntez la flèche violette, allez en haut récupérer 20 HP pour la jauge max. Redescendez pour utiliser la prochaine flèche violette, puis allez en haut à gauche pour quitter les ondes par ce portail. Vous vous retrouvez ainsi derrière le comptoir. Parlez au vendeur pour qu'il vous remette du thé pour 3000 zennys, puis revenez sur les ondes. Utilisez le raccourci via la flèche violette de gauche, une fois sorti de l'antenne, sortez par le portail situé plus haut à gauche (si vous effectuez un " pulse-out " directement avec R, vous vous retrouverez à nouveau derrière le comptoir). Une fois dans le monde normal, allez parler au vieil homme, après il vous faudra retourner à AMAKEN.

Entrez dans le musée et observez la maquette de la colonie spatiale pour ensuite activer l'interrupteur. Maintenant, " pulse-in " au niveau du Wavehole de la fusée de gauche, puis allez vers le bas, jusqu'au troisième carré bleu. Entrez ensuite dans l'espace ordi de la maquette de la colonie spatiale, filez en haut à droite pour aller affronter la boule d'ondes et vous obtiendrez les données de la NAZA. Lisez-les dans l'onglet " Objet " de votre menu, puis " pulse-out " pour prendre la destination de Dream Island. Allez à la décharge, puis tout à fait à droite pour monter les marches précédemment obstruées par des pneus, puis un Jammer. Observez la pelleteuse de droite puis, appuyez sur " select " jusqu'à faire apparaître Shovelman. Utilisez-le pour ensuite bouger le levier vers la droite à l'aide du stylet, une entrée secrète sera ainsi révélée. Pénétrez donc à l'intérieur et avancez jusqu'au panneau de contrôle (sauvegardez) pour ensuite l'observer... Vous devrez alors affronter à nouveau Gemini Spark, disposant de 1500 HP, mais se servant des mêmes attaques que lors de votre première rencontre. Après le combats, rentrez chez vous, puis faites un bon dodo ?.

A votre réveil, vous avez une discussion avec Mega et recevez un mail. Sortez de votre chambre, puis vous parlez avec votre mère. Rejoignez ensuite le Point Vista. Rendez-vous à la décharge de Dream Island, pour entrer à nouveau dans l'ouverture secrète, vers la station spatiale. Descendez jusqu'au panneau de contrôle pour trouver Aaron allongé par terre... Mais ne vous inquiétez pas, il ne fait que dormir (on pourrait trouver plus confortable pour piquer un petit somme)... Suite à la séquence, vous vous retrouvez sur les ondes. Vous aurez un marchand sur la gauche, puis devrez avancer jusqu'au cercle de couleur pour finalement vous retrouver dans l'espace, à l'intérieur de la station spatiale.

Allez débloquer l'onde mystère si vous le pouvez (grâce à l'objet " Débloque " disponible chez le marchand croisé juste avant) afin d'obtenir des HP supplémentaires pour la jauge max, puis marchez dans le cercle pour " pulse-out ". Obtenez également 20 HP supplémentaires en allant observer les bouteilles d'oxygène en bas à gauche, revenez plus haut et dirigez-vous face à la porte bleue au fond du couloir à gauche.
Appuyez sur " select " pour utiliser KeyMan, entrez 2183 avant de valider avec " OK ". Effectuez alors un " pulse-in " sur le Wavehole après avoir enfilé vos lunettes, dirigez-vous légèrement vers le bas, puis " pulse-in " dans le scaphandre. Allez alors vers le haut à droite récupérer l'arme Mega " DétectC ", puis sortez du scaphandre. Partez maintenant vers la droite pour effectuer un " pulse-in " sur le Wavehole de l'autre porte verrouillée.

Vous pouvez explorer les environs à la recherche de quelques items, mais sachez qu'il faudra vous diriger vers la droite, puis prendre le passage aérien. Allez vers le haut et récupérez si vous le pouvez (grâce à " Débloque ") le contenu de l'onde mystère violette, située après le prochain passage aérien sur la gauche. Il s'agit de " Aura ", une carte qui

absorbe tous les dommages inférieurs à 100.

Maintenant revenez vers la droite, devant la porte. Il vous faut relier les étoiles avec le stylet de la bonne manière pour déverrouiller cette porte. Ainsi, partez de l'étoile bleue pour la relier à l'étoile jaune du bas gauche, puis reliez maintenant cette dernière à l'étoile rouge. Repartez de l'étoile bleue pour la relier à l'étoile jaune en bas à droite, puis partez également de l'étoile bleue pour tracer un trait jusqu'à l'étoile jaune située en haut à gauche. Enfin, une fois encore en démarrant de l'étoile bleue, reliez-la à l'étoile jaune la plus proche en haut à droite, puis partez de cette dernière pour tirer un trait vers l'étoile jaune juste au-dessus. Terminez en reliant cette étoile à la rouge. La porte s'ouvre, vous ouvrant le passage vers Cygnus. Vous engagerez alors un combat contre lui, disposant de 1000 HP, mais dont la technique à utiliser pour le vaincre restera strictement identique à votre première rencontre. Une fois la victoire en poche, vous vous retrouvez à l'extérieur de cet espace ordi. Maintenant, " pulse-out " et franchissez cette porte.

Allez tenter d'ouvrir la prochaine porte sur la droite, mais en vain. Partez à gauche observer les détritus, puis sélectionnez Thermoman avec " select " pour ensuite observer le système de ventilation au centre. Appuyez sur " AIR ", puis observez à nouveau les détritus et ils disparaîtront. Vous pouvez alors " pulse-in " par cet endroit. Une fois sur les ondes, partez vers la droite pour entrer par le Wavehole de cette porte pour le moment verrouillée...

Vous voici dans l'espace ordi de la porte. Allez récupérer une nouvelle arme Mega (MirageD) en empruntant le passage aérien du haut, puis revenez sur vos pas afin de faire face à la porte du boss, sur la droite. Reliez alors les étoiles comme suit : de l'étoile rouge vers l'étoile jaune en bas à droite (peu importe laquelle), de l'étoile rouge vers l'autre étoile jaune en bas à droite, de l'étoile rouge vers l'étoile jaune située juste à sa gauche, puis de cette étoile jaune vers la verte. Partez à nouveau de l'étoile rouge vers l'étoile bleue, de l'étoile bleue vers la jaune tout de suite à gauche, puis de cette dernière vers l'étoile jaune la plus à gauche du schéma. Partez ensuite de l'étoile bleue vers l'étoile jaune la plus haute, puis reliez enfin l'étoile bleue à l'étoile grise, tout en haut. C'est Taurus que vous affronterez cette fois, disposant de 800 HP, à battre de la même manière que précédemment. Suite au combat, la porte se déverrouille. Effectuez donc un " pulse-out ", puis franchissez-la pour poursuivre.

Observez la porte de gauche, puis la porte d'en face. Equipez-vous de Propellerman et observez le panneau de contrôle de droite. Vous pilotez maintenant un robot et devez réparer trois panneaux de contrôle. L'un se trouve un peu plus haut à droite (vous n'avez qu'à vous placer dessus pour effectuer automatiquement la réparation), l'autre se trouve à l'extrémité droite de la machine disposant de plusieurs tubes sur votre droite, puis le dernier panneau est situé à gauche de là où se trouvait initialement le robot. Vous pouvez maintenant franchir la porte et effectuer le " pulse-in ". Empruntez alors le chemin de flèches violettes vers le bas droit, puis le chemin de flèches suivant. Vous trouverez sur la droite 10 HP supplémentaires pour votre jauge max, tandis qu'il vous faudra poursuivre par le chemin de flèches violettes allant vers le bas gauche. Le Wavehole de la porte se trouvera à gauche.

Une fois dans l'espace ordi de la porte, prenez le passage aérien de droite, puis poursuivez jusqu'à un croisement, pour prendre le passage au fond à gauche. Vous faites face à la porte. Reliez l'étoile grise à la jaune la plus proche, puis à partir de cette dernière, reliez la jaune suivante la plus proche. Reliez cette jaune à la bleue, puis la bleue à la jaune la plus en haut à droite.
Cette dernière sera à relier avec la jaune située juste en bas, puis partez de cette étoile vers la jaune la plus basse. Reliez l'étoile rouge à la jaune située juste à sa gauche, puis reliez-la également à la jaune la plus en haut à droite. C'est Libra que vous affronterez (1100 HP), et vous ne serez pas surpris d'apprendre qu'il faudra la vaincre de la même manière que la première fois... Suite à votre victoire, " pulse-out " et franchissez la porte.

Partez en bas à gauche pour déclencher une séquence et en apprendre plus sur Mega et votre père. Effectuez ensuite un pulse au niveau du Wavehole de cet endroit, puis pointez sur la cible lumineuse pour vous téléporter à cet endroit. Choisissez à nouveau la cible du haut, puis la suivante du haut. Vous trouverez alors sur la gauche une carte capable de vous rétablir 300 HP durant un combat. Repartez vers la droite pour entrer dans le Wavehole de la porte. Prenez alors le passage aérien de gauche pour aller trouver sur la gauche une onde renfermant 20 HP supplémentaires pour la jauge max. Empruntez maintenant le chemin aérien de droite en repartant du début, puis poursuivez jusqu'à la porte en utilisant l'autre passage aérien. Voici maintenant comment relier les étoiles entre elles : partez de la jaune la plus basse vers la bleue, puis de la bleue vers la jaune de droite. Reliez également cette bleue à la jaune située à sa gauche. Reliez cette dernière à la jaune la plus à gauche, puis celle-ci à la grise. Reliez la bleue à la jaune du milieu, parmi les trois jaunes situées en haut à gauche. Reliez cette dernière à la jaune du dessus, la plus haute donc. Reliez cette

dernière à l'étoile verte. Reliez cette verte à la jaune la plus proche vers la droite, puis reliez cette jaune à la rouge. Reliez la rouge à la jaune tout de suite à sa droite, puis à la jaune située juste en bas à sa gauche. Enfin, reliez l'étoile jaune située à droite de la rouge à l'étoile jaune la plus haute à droite. C'est à Ophiuca que vous ferez face. Elle utilise les mêmes attaques que lors de votre première rencontre et dispose de 1600 HP. Après votre victoire, la dernière porte vers le combat ultime se déverrouille, et vous devez " pulse-out " pour franchir celle-ci et avancer jusqu'au Wavehole. Suite à la discussion avec Mega, sauvegardez et effectuez le " pulse-in ".

Suivez le chemin toujours vers le haut pour bientôt vous trouver face au roi FM et suite à la séquence vous affronterez Andromeda...

Boss : Andromeda

Andromeda dispose de 2500 HP et vous enverra des météorites que vous ne pourrez qu'éviter. Arrivé à la moitié de sa jauge de vie, il va changer de forme et vous envoyer cette fois trois météores à la suite. De temps à autre, il enverra des missiles infligeant des dommages sur deux cases, mais vous pourrez soit parer, soit esquiver. Sous sa deuxième forme, vous n'aurez d'autre choix que de bloquer, car les trois cases seront atteintes par ses missiles. Il utilise également une attaque qui touche toute les cases, et là aussi le seul recours sera de bloquer. Enfin, il tirera de temps à autre un laser sur toute une colonne durant sa deuxième forme, et vous ne pourrez qu'esquiver. Pour l'atteindre, utilisez vos techniques habituelles durant sa première forme, mais tâchez de le toucher lorsque sa partie centrale deviendra verte durant sa deuxième forme, car ce sera la seule façon de le blesser. Bon courage...

Après avoir vaincu Andromeda, observez la longue séquence qui va suivre, puis retournez à l'entrée de la station spatiale. Vous n'avez plus qu'à observer la séquence finale (maintenez B pour accélérer les crédits).

Mega Man Zero Collection

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DU MODE GALERIE

Cartes des personnages

Terminer le scénario en Easy.

Cartes des mods

Se débloque progressivement à mesure que les jeux sont complétés dans le mode Title Select.

Fonds d'écran n°1 à 79

Afficher un fond d'écran en jouant au mode Title Select.

Fond d'écran n°80

Terminer le scénario en Easy.

Mega Man ZX

© Capcom / Inti Creates 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE HARD

Terminer le jeu en Normal.

CONSERVER L'ARMURE X

Terminez le jeu (en Normal ou Hard) avec les deux personnages (Vent et Aile), et sauvegardez les parties terminées sur deux fichiers séparés. Vous pourrez alors relancer une nouvelle partie en conservant l'armure X même après avoir obtenu l'armure ZX.

MINI-JEUX

Remplissez les conditions suivantes pour activer les mini-jeux dans la salle d'arcade de la zone C-2, puis appuyez sur Haut pour lancer le jeu.

Crusher-F

Eliminez au moins deux boss.

Mega Crusher-F

Obtenez le meilleur score sur Crusher-F.

MINI-JEUX

Remplissez les conditions suivantes pour activer les mini-jeux dans la salle d'arcade de la zone C-2, puis appuyez sur Haut pour lancer le jeu.

Crusher-F

Eliminez au moins deux boss.

Mega Crusher-F

Obtenez le meilleur score sur Crusher-F.

Mega Man ZX Advent

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MANIAC

Terminer le jeu en mode Expert.

MINI-JEUX

Boss Survival

Terminer le jeu avec tous les personnages.

Mega Man Antique

Terminer le jeu en mode Beginner ou Expert.

Advent Quiz (versions US et européenne)

Terminer le jeu une fois

Boss Battle Mode

Terminer le mode Boss Survival.

MODÈLE SECRET 'A'

Récupérez les 24 médailles des boss, puis lancez une nouvelle partie. Vous recevrez ensuite le modèle secret 'a' en même temps que le modèle A, et vous pourrez l'utiliser en passant par l'écran des objets.

Meteos

© Bandai / Q Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLANÈTES SUPPLÉMENTAIRES

Florias
Accumulez cinq heures de jeu pour débloquer la planète Florias.

Grannest
Terminez le mode "Star Trip Straight" pour débloquer la planète Grannest.

Meteos
Terminez le mode "Star Trip Straight" sans perdre de vie et regardez la séquence de fin pour débloquer la planète Meteos.

RADAR

Appuyez sur Select pour avoir un radar sur l'écran du haut. Appuyez à nouveau sur Select pour avoir le point de vue de votre adversaire.

FIN CACHÉE

Dépassez les 500 000 points en mode Hyper-Espace pour voir la fin "Un Miracle Renaît". Ou bien, terminez le mode Hyper-Espace dans le degré de difficulté le plus élevé.

Meteos Disney Magic

© Disney Interactive / Q Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE LA GALERIE D'HISTOIRES

Galerie d'histoires

Compléter la mission d'un livre une première fois.

Bons résultats

Compléter la mission d'un même livre 2 fois.

Mauvais résultats

Compléter la mission d'un même livre 3 fois.

Bonne progression

Compléter la mission d'un même livre 4 fois.

Mauvaise progression

Compléter la mission d'un même livre 5 fois.

Musiques

Compléter la mission d'un même livre 6 fois.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Expert

Prenez tous les chemins et terminez tous les niveaux en Difficile avec une médaille de bronze.

Mode Difficile

Prenez tous les chemins et terminez tous les niveaux en Normal avec une médaille de bronze.

Metroid Prime : Hunters

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES HUNTERS

Pour débloquer tous les Hunters, vous pouvez soit les affronter dans le Story Mode, soit jouer contre un ami qui possède le Hunter que vous recherchez.

LES MÉDAILLES

Voici le nombre de victoires que vous devrez remporter en multijoueur pour chaque catégorie afin d'obtenir l'emblème de Samus.

Bronze	25 victoires
Argent	100 victoires
Or	200 victoires

SOUND TEST

Battez Gorea lors de la seconde phase afin de débloquer le Sound Test dans les options.

LES ARÈNES

Sanctorus	Faites 2 parties en réseau local
Compression Chamber	Faites 4 parties en réseau local
Incubation Vault	Faites 6 parties en réseau local
Subterranean	Faites 8 parties en réseau local
Outer Reach	Faites 10 parties en réseau local
Harvester	Faites 12 parties en réseau local
Weapons Complex	Faites 14 parties en réseau local
Council Chamber	Faites 16 parties en réseau local
Elder Passage	Faites 18 parties en réseau local
Fuel Stack	Faites 20 parties en réseau local
Fault Line	Faites 22 parties en réseau local
Stasis Bunker	Faites 40 parties en réseau local ou en WiFi
Gateway Arenas	Posez-vous sur une nouvelle planète en mode solo
Head Shot	Faites un match à 4 joueurs
Oubliette	Battez le boss de fin (seconde forme)

VOIR LA VRAIE FIN

Dans la salle où vous devez affronter Gorea, vous remarquerez la présence d'éléments colorés contre le mur. Tirez dessus dans l'ordre indiqué pour pouvoir affronter une nouvelle version de Gorea. Le vaincre vous permettra ensuite de débloquer la vraie fin du jeu.

Jaune (Volt Driver), Vert (Battlehammer), Orange (Magmaul), Bleu (Shock Coil), Violet (Judicator) et Rouge (Imperialist)

ELIMINER GOREA

1ère phase
Eloignez-vous le plus possible du centre de l'arène pour observer la technique de Gorea tout en vous déplaçant pour échapper à ses tirs. Pensez à éliminer les sphères vertes pour regagner de la vie et des munitions dès que le besoin s'en fait sentir. Pour le toucher, vous devez observer sa méthode de transformation. A chaque fois qu'il change de couleur, vous ne pouvez le blesser qu'avec l'arme secondaire qui correspond à cette couleur. Le premier objectif est de viser ses deux épaules pour les détruire, et le plus simple est de recourir à l'Impérialiste lorsque Gorea devient rouge. Ceci fait, Gorea change de comportement, et vous devez viser la sphère au-dessus de sa tête pour le toucher. Là encore, le mieux est de recourir à l'Impérialiste qui dispose d'une fonction zoom.

2ème phase
Vous ne devrez faire ce combat que si vous avez respecté le code de couleur indiqué précédemment. Allez chercher le canon spécial en bas de l'arène, seule arme capable de blesser Gorea sous cette forme. Ensuite, vous devez vous efforcer de le localiser en vous aidant du radar. Méfiez-vous de ses téléportations et du temps de chargement de votre arme. Pour le repérer, aidez-vous de la direction d'où proviennent les boules de feu et détruisez-les pour reprendre de l'énergie.

LES HUNTER LICENCES

Voici les rangs que vous pourrez obtenir en remportant des matches en Wi-Fi.

Rang 1 : Bounty Hunter

Requiert 0 à 39 points.

Rang 2 : Super Hunter

Requiert 40 à 139 points.

Rang 3 : Elite Hunter

Requiert 140 à 389 points.

Rang 4 : Master Hunter

Requiert 390 à 749 points.

Rang 5 : Legendary Hunter

Requiert 750 à MAX points.

TABLEAU DES GAINS ET PERTE DE POINTS EN MODE SANS FIL/WI-FI

Voici les tableaux qui représentent le nombre de points perdus et gagnés à la fin d'un combat en mode sans fil ou en Wi-Fi :

Points gagnés

Rang adverse	*	**	***	****	*****
Votre rang					
*	2	3	6	12	15
**	1	3	6	10	12
***	1	2	4	8	10
****	1	1	4	5	8
*****	1	1	2	4	6

Points perdus

Rang adverse	*	**	***	****	*****
Votre rang					
*	2	1	1	0	0
**	3	3	2	1	0
***	6	6	4	4	2
****	12	10	8	5	4
*****	15	12	10	8	6

Metroid Prime Pinball

© Nintendo / Fuse Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES TABLES

Ces astuces sont à faire en mode Multi-Mission pour débloquer les tables correspondantes en mode Single Mission.

Phazon Mines

Eliminez le Pirate Omega

Phendrana Drifts

Eliminez Thardus

Impact Crater

Réussissez le mini-jeu "six-ball" dans le temple des artefacts puis sélectionez le cratère d'impact comme destination. Battez ensuite Metroid Prime.

Artifact Temple

Collectez les 12 artefacts, et lorsque vous pourrez changer de lieu, choisissez le temple des artefacts pour le débloquer.

MODE EXPERT

Terminez le mode Multi-Mission et attendez la fin des crédits pour débloquer le mode Expert dans les options.

MOTS DE PASSE

A l'écran "Press Start", appuyez sur B puis sur Select pour afficher votre mot de passe personnel qui vous servira dans les tournois online.

Miami Crisis

© Konami / Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE PARTIE

Sudoku

Terminer le jeu avec Law Martin ou Sara Starling.

Texas Hold 'Em

Terminer le jeu avec Law Martin ou Sara Starling.

Michael Jackson : The Experience

© Ubisoft 2010

CHANSONS BONUS

Heal The World

Trouver 6 pièces en mode Tour.

Bad

Trouver 6 pièces en mode Tour.

The Way You Make Me Feel

Trouver 13 pièces en mode Tour.

Don't Stop 'Til You Get Enough

Trouver 13 pièces en mode Tour.

Black or White

Trouver 13 pièces en mode Tour.

Wanna Be Startin' Somethin'

Trouver 25 pièces en mode Tour.

Streetwalker

Trouver 25 pièces en mode Tour.

Leave Me Alone

Trouver 25 pièces en mode Tour.

Smooth Criminal

Trouver 25 pièces en mode Tour.

Beat It

Trouver 41 pièces en mode Tour.

OBTENIR LES 36 COURONNES

Score à atteindre pour débloquer chacune des 36 Couronnes :

Chanson	Niveau Facile	Niveau Normal
Another part of me	22 728	37 715
Billie Jean	32 668	54 314
Heal the world	37 655	61 775
Bad	31 780	55 879
The way you make me feel	39 850	61 606
Don't stop 'til you get enough	30 605	45 559
Black or White	22 555	39 440
Wanna be startin' somethin'	51 730	75 585
Streetwalker	41 580	58 038
Leave me alone	45 539	67 014
Smooth criminal	29 853	46 030
Beat it	35 740	68 025

DÉBLOQUER TOUS LES OBJETS

Pièces et couronnes à obtenir pour débloquer tous les objets des vitrines.

3 pièces : Le vaisseau spatial de « Scream ».
6 pièces : Chaussettes blanches à paillettes de « Billie Jean ».
9 pièces : Appareil photo de « Billie Jean ».
12 pièces : Costume de « Billie Jean ».
15 pièces : Chaussures antigravité de « Smooth Criminal ».
18 pièces : Muscles, le boa de « Leave me alone ».
21 pièces : « Bad », le disque de platine.
24 pièces : Veste de la tournée « Bad ».
27 pièces : Gantelet de « Black or White ».
30 pièces : Table de billard de « Beat It ».
33 pièces : Costume de représentation de « Dangerous ».
36 pièces : Bubbles, le singe de « Leave me Alone ».
39 pièces : Rock and Roll Hall of Fame.
42 pièces : Chapeau en feutre blanc de « Smooth Criminal ».
45 pièces : Tête de robot du « Moonwalker ».
48 pièces : Masques de « Ghosts ».
51 pièces : Costume de soldat de « HIStory ».
54 pièces : Une étoile sur le Walk of Fame.
57 pièces : Le ranch de Neverland.
60 pièces : La statue « HIStory ».

Finir la ligne 1 avec 5 pièces à chaque chanson (Another part of me et Billie Jean) : **Gant en strass de « Billie Jean »**.

Finir la ligne 2 avec 5 pièces à chaque chanson (Heal the world et Bad) : **Reine égyptienne de « Remember the Time »**.

Finir la ligne 3 avec 5 pièces à chaque chanson (The way you make me feel, Don't stop 'til you get enough et Black or White) : **La voiture de « Moonwalker »**.

Finir la ligne 4 avec 5 pièces à chaque chanson (Wanna be startin' somethin', Streetwalker, Leave me alone et Smooth

criminal) : **Parc d'attractions de « Leave me alone »**.

Finir la ligne 5 avec 5 pièces à chaque chanson (Beat it) : **Torche de « Black or White »**.

Finir les 12 chansons : Un Michael de cire.

2 couronnes : MTV Video Awards.
4 couronnes : Grammy Awards.
8 couronnes : Ticket pour « This Is It ».
12 couronnes : Veste de « Beat It ».
16 couronnes : Panthère noire de « Black or White ».
20 couronnes : Le concert « This Is It ».
24 couronnes : Costume de Super Bowl.
28 couronnes : Vol en jetpack.
32 couronnes : Le revolver de « Moonwalker ».
36 couronnes : Une couronne pour le roi de la pop.

Might & Magic : Clash of Heroes

© Ubisoft / Capybara Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES BONUS EN MULTIJOUEUR ET PARTIE RAPIDE

Anwen

Terminer la première campagne solo.

Godric

Terminer la deuxième campagne solo.

Fiona

Terminer la troisième campagne solo.

Aidan

Terminer la quatrième campagne solo.

Nadia

Terminer la cinquième campagne solo.

L'ÉNIGME DES PEINTURES (CODE SECRET)

Durant la campagne de Fiona, vous devez résoudre l'énigme des trois tableaux pour deviner quel est le bon code. La première peinture montre 7 pattes d'une araignée, la deuxième montre un seul sablier brisé, et la troisième 2 pièces scintillantes. La réponse est donc 10 (7 + 1 + 2).

Mighty Flip Champs

© Wayforward Technologies 2009

+ D'INFOS FORUM

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Obtenir le rang S à tous les niveaux.

Mobile Suit Gundam 00

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MÉCHAS BONUS

GN-001 Gundam Exia

Remportez la 2ème simulation de bataille, puis maintenez Bas tout en sélectionnant Setsuna F. Seiei.

GN-004 Gundam Nadleeh

Remportez la 2ème simulation de bataille, puis maintenez Bas tout en sélectionnant Tieria Erde.

Moi, Moche et Méchant : Minions en Folie !

© D3 Publisher 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS : GIRL'S ROOM

A l'écran du choix des modes de jeu, appuyez sur Select et faites : B, L, A, B, B, Y.

NIVEAU BONUS : DESPICABLE GRU

A l'écran du choix des modes de jeu, appuyez sur Select et faites : **B, A, Bas, Bas, Y**.

NIVEAU BONUS : WORLD

A l'écran du choix des modes de jeu, appuyez sur Select et faites : **B, Haut, Bas, Bas, Y**.

MINION MANIA

A l'écran du choix des modes de jeu, appuyez sur Select et faites : **L, A, B, B, Y, Haut**.

MINION MANIA EX

A l'écran du choix des modes de jeu, appuyez sur Select et faites : **L, A, B, B, Y, Bas**.

Mon Coach Personnel : J'Améliore mon Espagnol

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Bridge Builder

Maîtrisez 161 mots.

Fill-In-the-Blank

Maîtrisez 418 mots.

Flash Card

Maîtrisez 93 mots.

Memory

Maîtrisez 129 mots.

Spelltastic

Maîtrisez 216 mots.

Word Search

Maîtrisez 25 mots.

PLANNING LIBRE EN MODE LEARNING

Maîtrisez tous les mots des 50 premières leçons.

Monster Jam : Path of Destruction

© Activision

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES VÉHICULES

Brutas

Terminer premier dans tous les défis contre Brutus.

Grave Digger

Terminer premier dans le défi National Tour.

Grinder

Terminer premier sur le circuit Minneapolis.

Jurrasic Attack

Terminer premier dans la course contre Jurrasic Attack.

Maximum Destruction

Terminer premier sur le circuit Indianapolis Stadium.

Monster Mutt

Terminer premier dans la course contre Monster Mutt.

U.S Airforce After Burner

Terminer premier dans la course contre U.S Airfroce After Burner.

Tous les Monster Trucks

Atteindre le niveau 20 pour toutes les améliorations XP.

RÉCOMPENSES D'XP

XP Niveau 5

-Toutes les améiorations de châssis
-Toutes les améiorations de moteur
-Toutes les améliorations de nitro

XP Niveau 10

-Toutes les améiorations de châssis x2
-Toutes les améiorations de moteur x2
-Toutes les améliorations de nitro x2

XP Niveau 20

-Toutes les améiorations de châssis x3
-Toutes les améiorations de moteur x3
-Toutes les améliorations de nitro x3
-Toutes les carrosseries
-Toutes les skins
-Tous les accessoires
-Toutes les courses, circuits, défis, etc.

Monster Tale

© Majesco / DreamRift

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU COSTUME POUR ELLIE

A l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select**. Un son confirmera la validité du code.

Moon

© Rising Star Games / Renegade Kid 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Trouvez les trois artefacts aliens cachés dans chaque niveau puis terminez la mission en cours pour débloquer un challenge bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Votre mission est d'enquêter sur les phénomènes étranges qui ont lieu sur la station lunaire. Tout a commencé lors d'une mission d'excavation durant laquelle on a trouvé une base souterraine alien.

Commencez par vous familiariser avec les commandes. Regardez autour de vous ensuite avancez en suivant le chemin qui se trouve entre les cônes. Traversez la passerelle et entrez dans l'installation. Passez ensuite la porte et avancez jusqu'à la salle de briefing. Après la cinématique, prenez votre première arme : le Super fusil d'assaut. Sortez de la salle et tirez sur le drone volant qui se trouve devant vous. Suivez-le dans le couloir et ramassez l'engin qui se trouve au sol. Continuez d'avancer dans le couloir jusqu'à sortir de la base. Examinez le cadavre qui se trouve par terre puis avancez et prenez l'ascenseur pour descendre.

Episode 1 : Secteur de stockage 1

Descendez les marches et entrez par la porte. Avancez ensuite dans les couloirs jusqu'à atteindre un verre contenant un liquide étrange. Après la conversation avec votre général, des robots volants débarquent et vous attaquent. Explosez-les avec votre Super fusil et ramassez les contenants qu'ils laissent derrière eux. Rebroussez chemin et passez par la porte qui vient de se déverrouiller. Examinez le terminal qui se trouve en face puis franchissez la porte suivante et examinez la console de sauvegarde pour sauvegarder votre partie. Passez la prochaine porte et tirez sur les robots volants tout en vous déplaçant latéralement à droite et à gauche. Avancez en regardant en haut pour localiser et éliminer les ennemis. Passez la porte et explosez directement les robots qui se trouvent en face de vous.

Avancez et examinez la console qui se trouve à gauche. Descendez ensuite à l'étage inférieur et éliminez les deux robots en vous cachant derrière les piliers. Passez ensuite par la porte et avancez dans le couloir en éliminant les robots araignées. Quittez le couloir et entrez par la porte qui se trouve à droite. Avancez et sautez vers le bas. Continuez et prenez le droïde d'accès distant ou le DAD. Vous pouvez contrôler ce droïde comme si vous étiez à l'intérieur. Sa seule arme est une charge magnétique qui immobilise les autres robots et les machines temporairement. Contrôlez donc ce droïde et tirez sur l'interrupteur pour libérer l'accès du conduit. Avancez dans ce dernier pour arriver derrière le champ de force qui bloque la porte. Détruisez le cristal qui alimente ce champ et basculez vers le Major Kane. Franchissez alors la porte et récupérez le droïde (Il faut toujours le récupérer après l'avoir utilisé).

Montez les marches et tirez sur les cristaux qui alimentent le champ de force pour pouvoir passer. Quittez cette salle et suivez le chemin d'en face jusqu'aux caisses qui bloquent la route. Utilisez alors le DAD et dirigez-le à travers les caisses jusqu'à atteindre le champ de force. Désactivez-le, basculez vers le Major et passez la porte. Récupérez ensuite le droïde et avancez vers la porte pour entrer. Tournez à droite et explosez les robots volants. Utilisez votre droïde pour

avancer entre les caisses et atteindre le champ de force. Tirez des charges électriques sur les robots volants pour les immobiliser pendant quelques instants. Désactivez le champ, revenez au Major et récupérez le droïde. Détruisez les robots qui se réaniment et passez par la porte. Utilisez le droïde pour attirer les robots vers vous et les éliminer pour pouvoir vous occuper du champ de force tranquillement. Entrez ensuite et détruisez les araignées mécaniques. Utilisez le droïde et faites-le avancer dans le conduit pour qu'il désactive le champ de force. Avancez ensuite vers la salle circulaire et entrez pour récupérer le bonus Santé Max augmentée.

Sortez et passez par la porte suivante. Avancez vers le cadavre et examinez-le. Franchissez ensuite la porte d'en face et sauvegardez votre partie. Eliminez le nouvel ennemi, il s'agit d'un robot araignée qui tire des salves de laser. Avancez et entrez par la porte qui se trouve à gauche. Explosez les robots et avancez. Eliminez les engins volants qui se trouvent à droite et à gauche et entrez par la porte qui se trouve au fond. Eliminez les robots qui gardent la zone puis détruisez les deux piliers pour désactiver le champ de force. Avancez vers le piédestal et prenez le pistolet Muon. Passez ensuite la porte et sauvegardez votre partie.

Boss : Robot araignée géante
Entrez ensuite pour affronter un boss. Il s'agit d'un robot araignée géant qui tire avec des lasers puissants. Restez toujours à distance surtout quand il génère une onde de choc. Tirez avec le pistolet Muon tout en reculant. Explosez les robots volants avec votre fusil d'assaut et récupérez des munitions et les points de santé qu'ils abandonnent. Battez toujours en retraite et cachez-vous dans les coins pour attendre l'arrivée de l'ennemi et lui tirer dessus avant de vous sauver. Maintenez cette tactique jusqu'à l'exploser. Une fois le boss vaincu avancez vers la salle protégée par le champ de force. Utilisez votre droïde pour le désactiver et entrez pour prendre l'amélioration pour le chargeur du pistolet Muon. Sortez et montez à l'étage pour emprunter le passe rouge qui vous permet d'atteindre le niveau inférieur.

Rebroussez ensuite chemin jusqu'au dernier cadavre. Examinez-le et passez par la porte qui se trouve à sa gauche. Avancez dans le tunnel puis examinez le terminal pour télécharger la mise à jour de la carte.

Passez la porte suivante et sortez votre droïde. Envoyez-le dans le conduit situé à droite pour qu'il récupère l'artéfact. Passez-le ensuite dans le conduit de gauche. Avancez jusqu'à la salle et tirez sur la tourelle ou évitez ses tirs pour pouvoir la contourner et tirer sur le cristal pour ainsi désactiver le champ de force. Mettez le droïde à l'abri et incarnez le Major. Avancez et allez dans le chemin descendant (à gauche) pour atteindre la porte. Entrez ensuite et détruisez le robot volant. Continuez d'avancer et détruisez d'autres robots. Restez dans le coin pour éviter les tirs des tourelles accrochées au plafond puis explosez-les. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la porte, détruisez encore deux robots volants et entrez.

Cette zone aussi est gardée par des robots et une tourelle. Déplacez-vous latéralement et détruisez la tourelle en premier avant de vous occuper des robots. Passez la porte et avancez dans le couloir. Méfiez-vous des robots volants qui sortent du conduit qui se trouve en haut à gauche. Ils essayeront de vous attaquer par derrière tandis que d'autres apparaitront en face de vous. Avancez et, à l'intersection, allez par la droite. Détruisez la tourelle, avancez un peu pour repérer la deuxième tourelle qui se trouve à gauche et le robot puis détruisez-les de loin pour ne pas subir de dégâts. Passez ensuite par la porte.

Ne foncez pas directement dans la grande salle mais avancez lentement par la gauche pour voir la tourelle et la détruire sans vous exposer. Avancez encore une fois à gauche pour voir les deux robots et pulvérisez-les. Il ne vous reste que la dernière tourelle que vous détruirez de la même manière. Avancez et entrez dans le couloir. Continuez tout droit et entrez dans la salle pour prendre l'objet qui augmente votre jauge de santé. Sortez, prenez le deuxième chemin et passez la porte pour vous retrouver dans une salle contenant une porte qui vous tire dessus. Quand l'orifice s'ouvre, tirez en premier pour endommager l'arme (plusieurs tirs sont nécessaires pour détruire l'arme et ainsi exploser la porte).

Episode 2 : Gardien 1

Franchissez la porte pour vous retrouver devant un robot géant muni de tentacules équipées de canons lasers. Planquez-vous rapidement derrière le pilier qui est à gauche. Vous devez utiliser les piliers de la salle comme abri tout en tournant autour du robot et en lui tirant dessus. Visez les trois points rouges qui se trouvent sur son torse. Après leur destruction, tirez sur le point central rouge qui apparait pendant que l'ennemi est immobile. N'arrêtez pas de tirer jusqu'à son explosion.

Episode 3 : S'enfuir du secteur de stockage 1

Vous disposez maintenant 1 : 30 minutes pour quitter l'installation. Courez alors dans le chemin qui mène vers la sortie et ignorez les premiers robots. Explosez les tourelles en chemin et attaquez seulement les robots qui vous barrent la route. Dans la dernière salle, montez à droite ou à gauche vers l'ascenseur. Une fois à l'extérieur, avancez sur la passerelle et entrez par le sas. Avancez dans le couloir en détruisant les petits robots araignées. Avancez dans la base dévastée et descendez les marches. Passez les deux portes du sas pour retrouver votre ami dans le hangar.

Après la conversation, prenez les explosifs qui se trouvent près de votre ami, allez vers le véhicule et montez à bord. Avancez et tirez sur les robots postés à la sortie du tunnel. Avancez ensuite dans le chemin en évitant les mines. Détruisez les tourelles et avancez jusqu'à atteindre un barrage. Descendez alors du véhicule et passez ce barrage. Avancez ensuite vers l'ascenseur vert.

Episode 4 : Secteur de stockage 2

Descendez de la passerelle et avancez vers la porte. Entrez et examinez le terminal pour télécharger la carte de la zone. Passez ensuite la porte pour sauvegarder votre partie. Entrez par la porte suivante et commencez par prendre le chemin de gauche. Avancez dans le couloir et détruisez les petits robots araignées. Avancez jusqu'à atteindre un conduit situé à gauche. Sortez votre droïde et guidez-le dans ce conduit. Immobilisez les robots et avancez dans le conduit suivant pour prendre l'artéfact. Rebroussez ensuite chemin vers la sortie. Revenez au Major et passez la porte suivante.

Avancez et explosez les deux robots volants. Avancez encore et, avant de tourner à droite, repérez les ennemis et éliminez-les en restant à l'abri près du coin. Avancez ensuite en pulvérisant les autres robots jusqu'à atteindre la porte. Entrez et allez à gauche. Neutralisez le robot volant et restez en haut de la pente. Détruisez le grand robot araignée avant de descendre. Eliminez ensuite la tourelle et les robots qui gardent la zone. Une fois l'endroit nettoyé, avancez vers le piédestal pour prendre l'objet Pièce manquante. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la zone où vous aviez choisi de prendre à gauche.

Empruntez maintenant le chemin de droite. Passez la porte et avancez à droite puisque le chemin de gauche est bloqué par un champ de force. Utilisez votre droïde et évitez les robots araignées en chemin. Entrez ensuite dans le tunnel situé à gauche, avancez jusqu'au fond et prenez l'artéfact. Tirez ensuite sur les cristaux qui se trouvent à droite et à gauche. Revenez au Major et avancez dans le chemin de gauche. Revenez au droïde et sortez-le du tunnel pour pouvoir le récupérer par la suite. Revenez alors au Major, détruisez les robots et récupérez votre DAD. Avancez dans le couloir, tournez à gauche et passez la porte.

Avancez jusqu'au conduit et sortez votre DAD. Avancez avec le droïde dans la salle des canons. Allez à droite et tirez sur les deux cristaux pour désactiver le champ de force qui se trouve à droite. Revenez au Major et traversez ce champ. Détruisez les cristaux et restez à l'abri des tirs de canon. Courez ensuite vers le champ de force qui se trouve à gauche. Lancez encore une fois votre DAD et dirigez-le dans le conduit situé à droite. Sortez de l'autre coté et tirez sur les deux cristaux pour désactiver le deuxième champ de force puis rejoignez le Major. Passez ce champ et récupérez le DAD. Evitez les tirs de canon, foncez vers la porte située à droite et entrez.

Allez à droite et sortez votre DAD. Avancez-le derrière les tubes et rejoignez la salle des canons. Evitez leurs tirs et allez à gauche. Tirez sur le robot puis sur le cristal. Revenez au Major et passez le champ. Revenez au droïde, tirez encore une fois sur le robot et sur le cristal. Rebroussez chemin jusqu'au Major. Récupérez le droïde et avancez. Vous rencontrez un autre champ de force, lancez le DAD sous les tubes et passez-le dans le conduit situé à gauche pour récupérer un artéfact. Sortez-le du conduit et avancez dans le chemin jusqu'à la salle des canons. Allez à droite et tirez sur le cristal en restant à l'abri. Revenez près du champ de force ensuite passez avec le Major et récupérez votre Droïde. Avancez ensuite jusqu'au piédestal où se trouve une autre Pièce manquante. Utilisez enfin le droïde pour qu'il désactive les champs de force pour que vous puissiez atteindre la porte. Récupérez votre droïde et sortez. Utilisez-le pour désactiver un dernier champ de force et sortez.

Une fois dans la salle centrale, allez au terminal et assemblez les pièces. Vous obtiendrez une arme alien : le Fusil Quanta. Passez ensuite la porte située au fond et utilisez votre nouvelle arme pour pulvériser le robot en un seul coup.

Tirez ensuite sur les tourelles pour les détruire. Avancez, passez les portes et à l'intersection si vous prenez à droite vous rencontrez deux robots araignées tandis qu'à gauche se trouvent deux robots volants. Choisissez votre chemin et éliminez les ennemis. Passez la porte pour vous retrouver devant une porte qui vous tire dessus. Quand l'orifice s'ouvre, tirez et détruisez-la.

Episode 5 : Vecteur Sanctus

Franchissez la porte pour vous retrouver devant un grand champ de force protégeant un robot. Utilisez votre droïde et envoyez-le dans l'un des conduits pour qu'il atteigne l'arrière salle. Tirez sur les trois cristaux pour désactiver le champ de force. Revenez au Major et commencez à tirer sur l'ennemi. Visez les points lumineux qui l'entourent. Evitez ses projectiles et surtout ses lasers rouges. Une fois tous les points lumineux éteints, le robot révélera son point faible ; un point lumineux se trouvant dans sa partie inférieure. Sortez alors votre Fusil Quanta et tirez dessus pour l'affaiblir, éliminez ou éviter les drones volants qui arrivent en renfort en contournant le grand robot. Soyez rapide pour détruire le boss avant qu'il ne se retire pour récupérer et remplir sa jauge de santé. S'il réussit à se régénérer, répétez toute la manoeuvre.

Episode 6 : Quitter le secteur de stockage 2

Sortez par la porte qui est derrière vous et entrez par celle située à droite. Avancez tout droit et explosez les drones qui gardent la zone. Détruisez aussi la tourelle qui se trouve à droite. Allez vers la porte qui se trouve à gauche et entrez. Avancez dans le long couloir en explosant les petites robots araignées jusqu'à atteindre la salle centrale. Eliminez les robots volants et prenez le chemin de l'ascenseur par lequel vous êtes venu.

Remontez à la surface et allez vers votre véhicule. Avancez jusqu'à l'ascenseur qui se trouve au bout du tunnel situé à droite. Vous disposez maintenant de deux minutes pour atteindre votre cible. Foncez alors et explosez les robots en chemin. Dans la troisième zone, et à l'intersection, allez à droite pour atteindre la parabole. Descendez alors de votre véhicule et examinez le panneau. Revenez au véhicule et avancez en prenant toujours à droite. Dans la zone suivante, évitez le terrain miné et allez à gauche pour atteindre votre objectif.

Episode 7 : Vaisseau de transport non CRET

Après avoir été kidnappé par les extraterrestres, suivez les consignes de l'inconnu qui vous parle à la radio et avancez dans le vaisseau. Commencez par éliminer le premier humanoïde. Quand il explose, il libère un drone volant, détruisez-le aussi et passez au deuxième humanoïde. Eliminez-le et avancez dans le couloir. Explosez deux autres robots et tournez à droite. Tournez ensuite à gauche et explosez les drones. Eliminez un autre robot et tournez à droite pour trouver un mécanisme de défense alien qui protège le noyau du vaisseau. Evitez ses tirs et les grenades qu'il lance. Restez à une distance qui vous permet de tirer sur les cibles lumineuses tout en repérant la trajectoire des projectiles pour les éviter. Tirez continuellement sur les cibles jusqu'à les détruire. Prenez ensuite votre Fusil Quanta et envoyez des salves sur le noyau pour le faire exploser. Quittez le vaisseau.

Episode 8 : Traitement des déchets

Vous êtes de retour dans votre véhicule. Avancez toujours à gauche en suivant le point bleu sur votre radar. Repérez ensuite le passage qui se trouve entre les deux drones. Avancez dans ce passage jusqu'à atteindre l'ascenseur. Descendez et traversez la porte pour sauvegarder votre partie dans le terminal. Franchissez la prochaine porte et examinez le terminal pour télécharger la carte de la zone.

Avancez ensuite et allez vers le chemin de gauche. Passez la porte et éliminez les drones volants. Passez ensuite la porte qui se trouve à gauche. Continuez d'avancer et explosez le robot araignée en restant à l'abri. Tournez ensuite à gauche et avancez jusqu'au conduit qui se trouve à gauche. Lancez votre droïde dans le conduit. Evitez les petits robots et avancez jusqu'à trouver un Artéfact alien. Rebroussez chemin et incarnez le Major. Passez la porte située à gauche. Avancez, tournez encore à gauche et explosez les drones en chemin. Passez la porte suivante pour vous faire encercler par les robots humanoïdes. Commencez par éliminer celui qui se trouve derrière vous pour pouvoir vous mettre à l'abri derrière le pilier sans être attaqué par derrière. Explosez ensuite les deux robots qui se trouvent en haut à gauche. Montez sur la passerelle et éliminez le quatrième robot.

Passez par la porte située à droite et sortez votre pistolet Muon. Vous devez tirer sur les points lumineux situés sur le bouclier du noyau. Evitez les tirs et surtout les grenades lancées par le système de défense (un seul coup suffit pour détruire un point lumineux). Déplacez-vous latéralement pour tirer et éloignez-vous rapidement pour éviter la grenade. Répétez la même action avec les autres points jusqu'à détruire le bouclier. Sortez ensuite le fusil Quanta et tirez sur le noyau jusqu'à le détruire en évitant les lasers lancés par ce dernier.

Quittez ensuite cette salle et sauvegardez votre partie. Passez la porte et détruisez les robots. Introduisez votre droïde dans le conduit pour qu'il sorte de l'autre coté et désactivez le champ de force. Avancez et entrez par la porte pour prendre l'amélioration du chargeur du fusil Quanta. Sortez et suivez le couloir vers la porte située à droite. Détruisez le premier robot humanoïde ensuite explosez les drones. Avancez vers la porte gardée par un autre robot et éliminez ce dernier. Entrez par la porte et nettoyez la zone avant de quitter la salle par la gauche. Neutralisez le robot araignée en restant près de l'entrée ensuite avancez à gauche.

Utilisez votre DAD et passez-le sous des tubes pour qu'il désactive le premier champ de force. Passez ce champ, revenez au droïde et envoyez-le cette fois dans l'un des conduits. Tirez sur le drone volant pour l'immobiliser puis tirez sur les deux cristaux pour désactiver le deuxième champ de force. Passez avec le Major et détruisez le drone avant de récupérer votre DAD. Avancez et explosez un autre drone avant de quitter la salle.

Sortez encore une fois votre DAD et passez-le sous les tubes. Faites-le avancer et entrez dans le conduit. Passez ensuite dans la zone intermédiaire où se trouvent les cristaux du champ de force et entrez dans un autre conduit pour trouver un Artéfact alien. Revenez à la zone des cristaux et tirez pour désactiver le champ de force. Revenez au Major et avancez. Sortez le DAD du conduit et récupérez-le avant de passer la porte. Explosez le drone puis le robot araignée qui se trouve à gauche. Avancez en éliminant les drones qui gardent la zone jusqu'à atteindre la porte de la salle du noyau.

Prenez votre pistolet Muon en main et avancez. Commencez par détruire les robots qui gardent la zone. Vous devez tirer sur les points lumineux situés sur le bouclier du noyau. Evitez les tirs et surtout les grenades lancées par le système de défense du noyau. Un seul coup suffit pour détruire un point lumineux. Déplacez vous latéralement pour tirer et éloignez-vous rapidement pour éviter les grenades. Répétez la même action avec les autres points jusqu'à détruire le boulier. Sortez ensuite le fusil Quanta et tirez sur le noyau jusqu'à le détruire en évitant les lasers lancés par ce dernier.

Quittez ensuite la salle du noyau et sauvegardez votre partie. Avancez dans le couloir suivant et sortez votre droïde. Passez-le sous les tubes et tirez sur les drones. Avancez jusqu'à l'intersection et tirez sur les deux cristaux pour désactiver le champ de force. Revenez au Major et avancez vers votre droïde pour éliminer les drones qui l'attaquent avant de le récupérer. Avant de choisir la porte de sortie, revenez en arrière et passez par la porte qui se trouve à droite. Entrez et prenez le bonus Santé Max augmentée. Sortez ensuite, avancez et choisissez la porte située à droite ou celle de gauche, elles mènent à la même zone.
Détruisez les drones qui gardent la salle et entrez par la porte. Sortez encore une fois votre droïde et passez-le dans le conduit. Utilisez-le comme d'habitude pour désactiver le champ de force puis entrez dans la zone suivante et explosez les drones qui tirent sur votre droïde. Récupérez-le et franchissez la porte suivante. Avancez en éliminant les drones et les robots humanoïdes. Suivez le chemin et avant de sortir, utilisez votre droïde pour qu'il récupère l'Artefact alien qui se trouve sous les tubes situés à droite. Sortez par la porte et avancez sur la passerelle. Détruisez les deux tourelles qui se trouves des deux cotés de la passerelle et entrez dans une autre salle de noyau. Explosez les drones qui gardent la zone et sortez votre pistolet Muon.

Vous devez tirer sur les points lumineux situés sur le bouclier du noyau. Dans cette salle, vous pouvez rester à l'abri des grenades et tirer en même temps. Zigzaguez pour éviter les projectiles et tirez sur le point lumineux. Répétez la même action avec les autres points jusqu'à détruire le bouclier. Sortez ensuite le fusil Quanta et tirez sur le noyau pour l'exploser. C'était le dernier noyau à détruire. Quittez alors cette salle pour vous retrouver dans la salle principale. Sautez vers le bas puis montez sur la passerelle et entrez par la porte. Vous retrouvez une dernière porte avec un système de défense. Tirez sur l'orifice quand il s'ouvre pour exploser la porte.

Episode 9 : Gardien 2

Encore un robot gardien à battre, il est protégé par un champ de force. Pour le désactiver, il faut appuyer sur les interrupteurs qui se trouvent sur les quatre piliers qui entourent le boss. La chute du champ est temporaire. Sortez alors votre fusil Quanta et tirez sur les trois points lumineux du boss tout en restant mobile pour éviter ses ripostes. Quand l'ennemi dévoile son point faible et s'immobilise ; concentrez vos tirs sur le point rouge pour l'affaiblir. Quand il retrouve ses esprits, le champ de force se réactive. Répétez alors les même actions jusqu'à la destruction du boss.

Episode 10 : Station d'alimentation

Avancez et quittez la zone par la porte d'en face. Descendez la passerelle jusqu'à atteindre le piédestal. Prenez le Fusil sniper Fermion et sortez par la porte suivante. Détruisez le robot et passez par la porte qui se trouve en bas. Sauvegardez votre partie puis avancez vers le terminal pour télécharger la carte de la nouvelle zone. Vous avez plusieurs chemins à prendre avant de débloquer celui au centre.

Commencez par le chemin qui se trouve en haut à gauche sur votre carte ; la porte rouge. Entrez et éliminez le robot. Entrez dans la salle suivante et nettoyez la zone avant d'envoyer votre droïde dans le conduit. Une fois de l'autre coté du conduit, tirez sur les robots et allez à gauche. Neutralisez la tourelle et prenez l'Artéfact alien. Rebroussez chemin jusqu'au Major. Récupérez votre DAD et allez vers la gauche pour emprunter la porte. Eliminez les deux robots situés à droite et à gauche. Entrez et sortez votre DAD. Envoyez-le sous les tubes pour qu'il atteigne les cristaux et désactive le champ. Avancez et nettoyez la zone avant de passer la porte suivante. Avancez dans le couloir en éliminant les petits robots araignées. Entrez dans la salle suivante et sortez votre DAD. Passez-le dans le chemin central, sous les tubes. Tirez sur les drones pour les immobiliser puis allez à droite ou à gauche pour désactiver l'un des champs de force. Avancez ensuite avec le Major, récupérez le droïde et passez par la porte. Sauvegardez la partie et préparez-vous à combattre un boss.

Boss : Robot
Evitez l'attaque en boule du robot quand il fonce sur vous. Ensuite évitez ses tir et sortez votre pistolet Muon. Visez sa tête et tirez en reculant et en évitant ses tirs. Après sa destruction, prenez le Paquet de données laissé par le boss. Revenez à la salle principale et choisissez la porte verte située sur la carte en bas à gauche.

Explosez les drones et passez la porte. Avancez et ignorez le premier virage à droite. Tournez ensuite à droite jusqu'à atteindre le piédestal. Prenez le bonus Santé Max augmentée et sortez votre DAD. Prenez-en le contrôle et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à l'Artefact alien et prenez-le. Revenez ensuite au Major et revenez au premier chemin, à droite. Détruisez les drones et entrez par la porte. Cette zone est gardée par des robots. Eliminez-les en évitant d'avancer vers eux pour ne pas vous faire encercler. Entrez dans la salle suivante et allez à droite. Passez votre droïde sous les tubes et évitez les grenades lancées par la tourelle. Avancez jusqu'à atteindre les deux cristaux et explosez-les pour désactiver le champ de force. Revenez au Major et avancez. Détruisez la tourelle et tirez sur les deux cristaux qui se trouvent en haut à gauche pour atteindre votre DAD et le récupérer. Montez ensuite à l'escalier et entrez par la porte. Avancez dans le couloir et éliminez les drones. Ouvrez la porte et sauvegardez votre partie. Passez ensuite par la porte d'en face. Eliminez un autre boss semblable à celui de la zone précédente en lui tirant sur la tête tout en évitant ses attaques. Prenez ensuite le Paquet de données et revenez à la salle principale.

Allez vers la porte jaune qui se trouve à gauche de la porte centrale. Eliminez les drones et passez par la porte qui se trouve à droite (ou à gauche, elles mènent à la même zone). Eliminez les drones et montez à l'escalier. Entrez par la porte et descendez. Neutralisez les drones et le robot qui se trouvent dans cette salle. Prenez le chemin de droite et éliminez un autre robot. Entrez et avancez sur le pont pour prendre l'Amélioration du chargeur du fusil sniper Fermion. Détruisez ensuite rapidement la tourelle avec votre pistolet Muon.

Revenez à la salle précédente et entrez par la porte située au centre. Détruisez les drones et le robot et allez vers la porte qui se trouve à gauche. Avancez jusqu'au conduit et le champ de force. Lancez votre DAD dans le conduit et dirigez-le jusqu'à l'Artéfact alien. Prenez-le et entrez dans le conduit suivant. Une fois de l'autre coté, avancez en tirant sur les drones. Détruisez ensuite le premier cristal puis faufilez-vous entre les caisses pour en trouver un autre. Traversez le champ avec le Major et éliminez les drones qui se trouvent sur votre chemin. Récupérez le DAD et passez la porte. Eliminez les drones et entrez dans la salle suivante pour sauvegarder votre partie. Allez ensuite combattre un autre robot géant (semblable aux deux premiers) et qui possède un troisième Paquet de données. Eliminez-le et prenez le paquet puis revenez à la salle des portes.

Entrez par la porte bleue et neutralisez les drones. Entrez dans la salle suivante, détruisez les drones et allez à droite. Utilisez votre DAD pour qu'il passe dans le conduit et tire sur les cristaux qui se trouvent dans la salle suivante. Mettez le DAD à l'abri et avancez avec le Major en éliminant les drones. Récupérez le DAD et passez la porte suivante. Nettoyez la zone et tirez sur les deux cristaux. Eliminez ensuite le robot humanoïde et sortez par la porte située au fond. Nettoyez la zone en avançant et montez à l'escalier qui se trouve à gauche. Eliminez le drone et passez une autre porte. Encore des drones à exploser dans cette zone, n'hésitez pas à faire un carnage. Traversez ensuite la passerelle et détruisez la tourelle qui est accrochée au mur droit. Descendez ensuite à l'escalier, traversez la grande salle et allez vers la porte. Avancez et détruisez les deux drones en chemin. Entrez ensuite et sauvegardez votre partie avant d'affronter un autre boss. Explosez-le en visant sa tête puis prenez le dernier Paquet de données.

Revenez à la salle des portes et passez par la porte centrale. Détruisez ensuite la porte suivante en tirant dessus.

Episode 11 : Collecteur Phexic

Vous allez combattre ce boss avec votre droïde DAD. Une fois devant le boss, tirez sur les trois points lumineux et évitez les grenades lancées par l'ennemi. Quand les points sont éteints, contournez-le par la gauche. Tirez sur trois autres points lumineux et évitez cette fois le laser ennemi. Après quelques tirs bien placés, ce coté sera aussi détruit. Allez alors à droite et tirez sur les points lumineux. Evitez les projectiles lancés par le boss et continuez de tirer jusqu'à sa destruction.

Episode 12 : Zone frigorifique

Avec le DAD, passez dans le trou créé par l'explosion du boss jusqu'à atteindre la salle où se trouvent les cristaux du champ de force. Tirez sur ces cristaux et revenez au Major. Prenez l'arme Propagateur Lepton qui se trouve sur le piédestal et passez par la porte d'en face. Descendez et montez dans l'ascenseur. Avancez ensuite sur la passerelle pour atteindre un autre ascenseur.

Descendez et allez vers le terminal pour télécharger la carte de la zone. Allez à la salle suivante et sauvegardez votre partie. Entrez par la porte et avancez dans le couloir. Détruisez les deux tourelles qui se trouvent dans la salle circulaire et continuez votre chemin jusqu'à la porte. Entrez, nettoyez la zone et passez à la salle suivante. Avancez entre les turbines et détruisez les deux tourelles accrochées au plafond ainsi que les drones qui patrouillent. Franchissez la porte suivante et éliminez le robot humanoïde. Avancez et sortez votre DAD. Passez-le dans le conduit pour qu'il atteigne la salle suivante et désactive le champ de force. Revenez au Major et entrez dans la salle qui était bloquée. Détruisez le drone et prenez une amélioration pour le chargeur du Propagateur Lepton. Récupérez votre DAD et quittez cette zone.

Commencez par détruire la tourelle qui se trouve en face de vous, en haut. Explosez ensuite les drones et allez à droite pour quitter cette salle. Eliminez d'autres drones patrouilleurs et passez par la porte qui se trouve en face. Détruisez la tourelle et avancez. Allez à gauche jusqu'à atteindre le champ de force qui bloque le chemin. Sortez votre DAD et dirigez-le pour qu'il passe sous les tubes et avance jusqu'à la salle de la tourelle. Tirez sur les cristaux pour désactiver le champ de force. Mettez le DAD à l'abri près de l'entrée et avancez avec le Major jusqu'à atteindre le piédestal. Prenez le bonus Santé Max augmentée et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée. Récupérez votre DAD et avancez vers la porte suivante. Comme d'habitude, utilisez votre DAD pour qu'il passe dans le conduit et atteigne la salle suivante. Avec le DAD, visez la tourelle puis tirez sur les quatre cristaux pour désactiver le champ de force.

Revenez ensuite au Major et récupérez le DAD. Passez la porte suivante et sauvegardez votre partie. Entrez dans la salle suivante et détruisez le grand robot araignée. Allez ensuite à droite, lancez votre DAD dans le conduit et guidez-le jusqu'à l'Artéfact alien. Rebroussez chemin et sortez le DAD du conduit. Récupérez-le et quittez cette zone. Traversez ensuite les deux salles rouges et entrez dans la salle bleue qui grouille d'ennemis. Commencez par éliminer les drones puis avancez pour rencontrer deux robots humanoïdes qui bloquent le passage. Détruisez-les avec votre Muon et avancez. Neutralisez d'autres drones puis explosez la tourelle accrochée au plafond. Continuez d'avancer et explosez un drone en chemin. Sortez ensuite votre DAD et dirigez-le dans le conduit. Avancez en passant d'un conduit à l'autre jusqu'à atteindre l'Artéfact alien. Prenez-le et rebroussez chemin jusqu'au Major. Quittez la salle et traversez une salle vide pour atteindre une porte munie d'un système de défense. Comme d'habitude, tirez dans l'orifice quand il s'ouvre pour l'exploser.

Episode 13 : Gardien 3

Ce boss semble plus coriace que les deux premiers Gardiens mais avec votre arsenal actuel il n'aura pas le temps de vous toucher. Vous devez néanmoins désactiver le champ de force qui protège le Gardien en désactivant les bornes qui se trouvent sur les piliers. Laissez la première borne intacte et montez par la gauche. Faites le tour de la salle en désactivant les bornes jusqu'à revenir à la première. Il est préférable de vous retrouver en bas quand le champ de force est désactivé pour être plus proche du boss. Sortez alors votre Propagateur Lipton et tirez sur les trois points rouges de l'ennemi. Lorsqu'il s'immobilise et dévoile le gros point rouge, sortez votre sniper Fermion et tirez rapidement deux fois sur la cible. Répétez la manoeuvre une deuxième fois pour détruire le Gardien.

Episode 14 : Zone irradiée

Sortez de la grande salle par la porte d'en face et prenez le canon Oxid. Avancez ensuite jusqu'à l'ascenseur. Allez vers le terminal et téléchargez la carte de la nouvelle zone. Avancez et sauvegardez votre partie. Entrez par la porte suivante et détruisez les drones et les robots humanoïdes. Prenez ensuite le contrôle de votre DAD et foncez dans le conduit jusqu'à l'Artefact alien. Revenez ensuite dans la salle et sortez par la porte située à droite du conduit. Eliminez les deux robots humanoïdes et le nouveau robot araignée. Choisissez ensuite la porte qui se trouve en haut des escaliers (situés à droite).

Eliminez les ennemis qui gardent la zone et entrez dans la salle suivante. Avancez, détruisez les drones et prenez le contrôle du DAD. Passez sous les tubes qui se trouvent à droite de la porte de sortie. Rejoignez la salle où se trouvent les cristaux et neutralisez d'abord les drones avant de vous occuper des cristaux. Mettez le DAD à l'abri et passez le champ de force avec le Major. Avancez en détruisant les drones jusqu'à atteindre le bonus Santé Max augmentée. Revenez au DAD et tirez encore une fois sur les cristaux pour désactiver le champ et permettre au Major de sortir. Récupérez votre DAD et entrez dans la salle suivante. Détruisez les drones ainsi que les humanoïdes qui bloquent le chemin. Utilisez une arme puissante pour ne pas subir trop de dégâts. Montez ensuite à l'escalier et examinez la première cellule d'énergie.

Revenez à la salle où vous aviez choisi entre les deux portes. Descendez les marches et entrez par la porte située à droite. Sauvegardez votre partie et sortez. Entrez dans la salle suivante et montez les marches (à gauche) en éliminant les ennemis en chemin. Guidez ensuite votre DAD dans le conduit. Tirez sur les deux cristaux pour ouvrir le passage et avancez jusqu'à l'Artefact alien. Prenez-le et tirez sur deux prochains cristaux pour ouvrir le passage de gauche et sortir en bas des escaliers. Récupérez votre DAD et quittez cette salle. Eliminez le robot araignée et les humanoïdes. Choisissez ensuite la porte située à gauche et entrez.

Eliminez tous les drones avant de guider votre DAD à droite sous les tubes ensuite dans le conduit. Une fois de l'autre coté, tirez sur les cristaux pour pouvoir avancer. Récupérez le DAD et avancez. Détruisez la tourelle, évitez les deux drones électriques et avancez pour prendre l'Amélioration du chargeur du Canon Oxid. Quittez ensuite cette salle et détruisez les trois robots qui vous attendent dans la salle suivante. Utilisez votre Propagateur Lepton pour éliminer rapidement tous les ennemis et montez les marches pour examiner la deuxième cellule d'énergie.

Revenez à la salle où vous aviez fait votre dernier choix et prenez cette fois la deuxième porte (celle de droite). Sauvegardez votre partie et sortez. Eliminez la horde d'ennemis qui vous attend et montez les marches vers la porte. Avancez ensuite en éliminant les robots et approchez-vous du conduit qui se trouve à gauche de la porte. Guidez votre DAD dans le conduit pour qu'il vous rapporte un autre Artefact alien. Entrez ensuite dans la salle suivante et nettoyez-la avant de pénétrer dans la salle de la dernière cellule. Entrez et détruisez les robots qui foncent sur vous. Montez les marches pour examiner la dernière cellule d'énergie. Tournez-vous puis descendez les marches et entrez par la porte située à droite. Prenez l'arme alien ; le Traqueur, et passez par la porte d'en face. Avancez et montez dans l'ascenseur.

Episode 15 : Créateur de la matrice

Quittez l'ascenseur et entrez par la porte. Tournez à droite et prenez l'Amélioration pour le chargeur du Traqueur. Avancez et sautez en bas pour rencontrer un autre système de défense. Utilisez votre sniper pour détruire les points rouges situés sur le bouclier. Quand ce dernier est désactivé, utilisez le Traqueur ou le canon Oxid pour détruire le noyau.

Episode 16 : Monde des Fermiens

Commencez par détruire les drones avant d'aller vers la porte qui se trouve à gauche. Eliminez les drones qui infestent le couloir étroit et entrez par la porte suivante. Eliminez les drones et les robots et continuez votre progression. Dans la nouvelle salle, nettoyez la zone avant de guider votre DAD dans le conduit qui se trouve à gauche pour qu'il désactive le champ de force et vous permette de progresser. Franchissez la porte et éliminez les ennemis qui arrivent par la droite et par la gauche. Avancez ensuite dans le vaisseau en suivant le seul chemin disponible et en éliminant les ennemis qui essayent de vous bloquer la route. Montez enfin dans l'ascenseur pour atteindre le chef des extra-terrestres.

Episode 17 : Chef suprême

Le chef des extra-terrestres a l'air redoutable mais avec l'arsenal dont vous disposez, il ne résistera pas longtemps à vos attaques. Sortez votre Canon Oxid, visez la tête du boss et tirez. Répétez cette action jusqu'à ce qu'il se replie derrière le champ de force et vous envoie ses drones. Détruisez-les avec le pistolet Muon et récupérez les munitions et les soins qu'ils laissent derrière eux.

Revenez ensuite à l'assaut et visez comme d'habitude la tête de l'ennemi. Vous pouvez également utiliser le Traquer contre ce boss. Restez mobile pour esquiver ses tirs et ses charges et continuez à tirer jusqu'à sa défaite. Félicitations, vous avez repoussé la menace extra-terrestre... momentanément.

Mr. Driller : Drill Till You Drop

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC BUNNY

Terminer les 15 premiers niveaux du mode Mission pour débloquer Bunny comme personnage jouable dans le mode Mission.

My Frogger Toy Trials

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Costume ninja

Donné par l'écureuil ninja après le niveau 3-2.

Déguisement afro

Terminer le premier tour du jeu de danse.

Gilet coeur

Donné par Lucy après avoir terminé le niveau de Blue Islands.

Gilet de sauvetage

Obtenu après avoir terminé le niveau de Twilight Mansion.

Hélicoptère

Terminer le dernier niveau du jeu acrobatique.

Père-Noël

Remporter les 16 tampons et aller à Park shop.

Pompier

Obtenu après avoir terminé le Club Ultramix.

Poulet

Obtenu dans le hall d'entrée après le niveau 1-4.

Super grenouille

Terminer le niveau 5 du jeu Box Push Puzzle.

Tenue d'invisibilité

Donné par l'écureuil ninja après le niveau secret Area 52.

My Happy Kitchen

© Ubisoft / MTO 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BONUS

Terminez le mode Histoire pour débloquer le Mode Bonus. Ce dernier permet d'accéder au menu de sélection des chapitres ainsi qu'aux véritables recettes de tous les plats présents dans le jeu.

MySims

© Electronic Arts 2007

OBTENIR 9 999 999 PIÈCES

Récupérez 10 pièces et misez-en 6 au jeu du Tic Tac Trump dans le casino. Ne choisissez pas de doubler, et perdez. Bien qu'il ne vous reste que 4 pièces, le jeu vous autorisera à miser 6 autres pièces. A nouveau, perdez pour vous retrouver à -2 pièces. Quittez le Tic Tac Trump, rejouez à nouveau en misant n'importe quelle somme et gagnez. Vous vous retrouverez alors avec 9 999 999 pièces.

MySims Kingdom

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUME DE SAMOURAÏ

Mettez le jeu sur pause et saisissez les codes suivants.

Armure de samouraï

Y, X, Droite, Gauche, L, R, Bas, Haut

Heaume de samouraï

X, Y, R, L, X, Y, R, L

COSTUME DE PUNK

Mettez le jeu sur pause et saisissez les codes suivants.

Partie inférieure

Gauche, R, L, Droite, Y, Y, X, X

Partie supérieure

Haut, X, Bas, Y, Gauche, L, Droite, R

TENUES DIVERSES

En cours de partie, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et entrez les codes suivants.

Costume de vache

Faites : R, X, L, Y, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Casque de vache

Faites : L, R, Y, X, Gauche, Bas, Gauche, Droite.

Tenue patchwork (haut)

Faites : Droite, Bas, Gauche, Haut, L, R, L, R.

Tenue patchwork (bas)

Faites : Bas, L, Gauche, R, Haut, Y, Droite, X.

Tenue de punk (haut)

Faites : Haut, X, Bas, Y, Gauche, L, Droite, R.

Tenue de punk (bas)

Faites : Gauche, R, L, Droite, Y, Y, X, X.

Armure de samouraï

Faites : Y, X, Droite, Gauche, L, R, Bas, Haut.

Heaume de samouraï

Faites : X, Y, R, L, X, Y, R, L.

Mystery Case Files : MillionHeir

© Nintendo / Big Fish Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PRÉDICTIONS DE MADAME FATE

Après avoir terminé les enquêtes 7, 8 et 9, lisez l'énigme qu'on vous donne pour accéder à six pièces différentes. Retournez à la salle d'étude pour que l'ordinateur détecte quelque chose dans la pièce qui apparaît en bleu à droite de la cheminée. Sélectionnez cette zone pour trouver une boule de cristal ainsi que la diseuse de bonne aventure. A chaque fois que vous toucherez la boule de cristal, vous l'entendrez rire et faire une prédiction aléatoire.

Mystery Dungeon : Shiren the Wanderer

© Sega / Chunsoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VENDRE LES OBJETS

Pour revendre les items dont vous ne voulez pas, trouvez un magasin et posez les objets sur le sol, dans les espaces libres. Parlez ensuite au marchand pour qu'il vous les rachète.

REGAGNER DE LA VIE

Appuyez simultanément sur A + B pour passer des tours et regagner plus rapidement votre énergie dans les donjons.

PIOCHE INCASSABLE

Après avoir terminé le jeu, demandez au forgeron d'améliorer une de vos pioches. Il ne vous la rendra que lors de votre prochaine aventure en précisant qu'elle ne se brisera jamais.

N+

© Atari / SilverBirch Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS ATARI

Sur le menu des bonus à débloquer, maintenez L et R et faites **A, B, A, B, A, A, B** pour déverrouiller les niveaux Atari.

RÉCOMPENSES DU MODE SOLO

`Danse 01`	Terminer l'épisode 01
`Ninja bleu`	Terminer l'épisode 02
`Ninja or`	Terminer les 45 épisodes
`Ninja rouge`	Terminer l'épisode 01
`Ninja vert`	Terminer l'épisode 03

MUSIQUE BONUS

Amassez au moins 20 000 Gold.

Namco Museum DS

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER XEVIOUS

Super Xevious est une version spéciale de Xevious, encore plus difficile. Pour la débloquer, allez sur Xevious, appuyez deux fois sur Settings, puis choisissez Hardcore Options et Xevious Version. Confirmez et vous pourrez maintenant choisir Super Xevious dans les menus Arcade et Score Attack.

DIG-DUG 2

Pour débloquer l'ancienne version de Dig-Dug 2 dans le menu Arcade, appuyez sur L + Start et allez dans les Settings (2) puis sur l'écran Hardcore. Choisissez ensuite "New Version" et mettez-la sur "Old".

Nanashi No Game

© Square Enix

+ D'INFOS FORUM

BONUS DIVERS

Déverrouiller la bonne fin

Obtenir les 6 items cachés pendant le jour 1-6.

Déverrouiller le mode Unseenable

Terminer le jeu une fois et sauvegarder la partie.

Nanostray

© Majesco / Shin'en 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGES À DÉBLOQUER

1 Terminez Mitsurin Jungle
2 Terminez Mitsurin Jungle
3 Terminez Mokuzu Depths
4 Terminez Mokuzu Depths
5 Terminez Mokuzu Depths
6 Terminez Sunahara Desert
7 Terminez Sunahara Desert
8 Terminez Hibashira Plains
9 Terminez Hibashira Plains
10 Terminez Hibashira Plains
11 Terminez Sekihi Belt
12 Terminez Sekihi Belt
13 Terminez Sekihi Belt
14 Terminez Sekai Outpost
15 Terminez Sekai Outpost
16 Terminez Sekai Outpost
17 Terminez Chuuroh City
18 Terminez Chuuroh City
19 Terminez Chuuroh City
20 Terminez Zenshoh Station
21 Terminez Zenshoh Station
22 Terminez Zenshoh Station

NIVEAUX ARCADE

Pour débloquer les niveaux du mode Arcade, vous devez tous les terminez en mode Aventure dans chacun des modes de difficulté.

Nanostray 2

© Majesco / Shin'en 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX DU MODE SIMULATEUR

Nanobreak	Passez le groupe de défis A
Nanorush	Passez le groupe de défis B
Nanotorque	Passez le groupe de défis C
Nanogrid	Passez le groupe de défis D

NIVEAUX DU MODE ARCADE

Ces stages deviennent accessibles dans le mode Arcade dès que vous les avez choisis et réussis dans le mode Aventure.

Naruto : Ninja Council - European Version

© Tomy 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Imaginez que le tableau des missions corresponde à des cases avec des lettres en abcisse (lignes) et des chiffres en ordonnée (colonnes). A1 correspond ainsi à la première case, A2 à la case de la première ligne et de la deuxième colonne, etc.

Terminer la mission A1	Neji
Terminer la mission A1	Rock Lee
Terminer la mission A1	Tenten
Terminer la mission A1	Hinata
Terminer la mission A1	Shino
Terminer la mission A1	Kiba
Terminer la mission A1	Ino
Terminer la mission A1	Shikamaru
Terminer la mission A1	Chouji
Terminer la mission A5	Tsunade
Terminer la mission B3	Gai
Terminer la mission B5	Sandaime's Jutsu(3rd Hokage)
Terminer la mission C3	Jiraya
Terminer la mission D6	Temari
Terminer la mission E7	Tayuya
Terminer la mission F4	Kankuro
Terminer la mission F5	Kakashi
Terminer la mission F7	Kidomaru
Terminer la mission F8	Kabuto
Terminer la mission G4	Gaara
Terminer la mission G5	Sakon
Terminer la mission G6	Jirobo
Terminer la mission G8	Orochimaru
Terminer la mission H4	Kisame
Terminer la mission H7	itachi

GALERIE

Terminer la mission C7.

Naruto : Ninja Council 2 - European Version

© Tomy 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES DE SOUTIEN CACHÉS

Gai	Terminez les niveaux 1 et 2
Kakashi	Terminez les niveaux 1 et 2
Jiraiya	Terminez le jeu
Sarutobi	Terminez un chapitre avec le rang Hokage
Sandaime	Terminez un chapitre avec le rang Hokage
The Third	Terminez un chapitre avec le rang Hokage

MODE PAINT

Pour débloquer de nouveaux arrière-plans, vous devez terminer le jeu plusieurs fois.
Au bout d'une fois, vous débloquez les fonds de Naruto, Sasuke, Sakura, Shikamaru, Chouji, Lee, Neji, Kiba et Shino.
Au bout de deux fois, vous débloquez les fonds de Gaara, Kankurou, Gai, Kakashi, Jiraiya et Sandaime.
Au bout de trois fois, vous débloquez les fonds de Hinata, Ino, Tenten et Temari.

Naruto : Ninja Destiny - European Version

© Tomy / Dream Factory 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Gaara	Terminez le mode Histoire en Difficile.
Gai	Terminez le mode Histoire sans utiliser de Continues.
Itachi	Terminez le mode Arcade avec tous les personnages disponibles initialement.
Kyubi Naruto	Terminez le mode Arcade avec Itachi.
Sasuke Cursed Seal 2	Après avoir débloqué tous les personnages, terminez une nouvelle fois le mode Arcade avec Sasuke.
Temari	Terminer le mode Histoire en Normal.

Naruto : Ninja Destiny II - European Version

© Takara Tomy / Dream Factory 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Deidara

Au lieu d'aller au sud pour trouver Sai, allez vers l'est puis vers le nord-ouest pour trouver Shino. Il vous confiera la quête optionnelle N°2 et vous devrez la mener à bien.

Hoshigaki Kisame

Allez voir Uchiha Itachi et complétez la quête optionnelle N°1.

Kabuto

Remportez 15 combats en mode Survival.

Kyuubi Naruto (1 queue)

Terminez le mode Story en Difficile.

Kyuubi Naruto (4 queues)

Traversez les 30 étages du mode Exploration avec les 10 personnages en Normal.

Personnages pré-Shippuuden

Remportez 15 combats en mode Survival en Difficile.

Sannin légendaires

Remportez 15 combats en mode Survival.

Sasori (vraie forme)

Allez voir Deidara et complétez la quête optionnelle N°1.

Uchiha Itachi

Au lieu d'aller au sud pour trouver Sai, allez vers l'est pour accomplir la quête optionnelle N°1.

MODE EXPLORATION

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Naruto : Ninja Destiny III

© Takara Tomy / Dream Factory

TOUS LES PERSONNAGES

1er Hokage

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 1.

2ème Hokage

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 2.

3ème Hokage

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 2.

4ème Hokage

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 3.

Asuma

Terminer le mode Histoire en Facile.

Beasts lvl 2 pour le Beast Mode

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 1.

Beasts lvl 3 pour le Beast Mode

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 2.

Deidara

Terminer le mode Histoire en Facile.

Hidan

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Itachi

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Jiraiya

Terminer 15 batailles Survival.

Kakuzu

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Kisame

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Kurenai

Terminer le mode Histoire en Facile.

Naruto Kyûbi à 4 queues

Terminer toutes les "Beast Battles" de niveau 1.

Naruto Kyûbi à 1 queue

Terminer 30 batailles Survival.

Orochimaru

Terminer 15 batailles Survival.

Personnages PTS

Terminer le mode Histoire en Difficile.

Sasori

Terminer le mode Histoire en Facile.

Tsunade

Terminer le mode Histoire en Facile.

Naruto : Path of the Ninja

© Tomy

+ D'INFOS FORUM

A DÉBLOQUER

Sasuke
Une fois le jeu achevé, appuyez sur A lorsque vous êtes face à l'image se trouvant dans la maison de Sasuke.

Kakashi
Jouez 25 matches en multijoueur.

Jiraiya
Jouez 50 matches en multijoueur.

Sound Test
Terminez le jeu.

BONUS

Mini-jeu

Terminer l'aventure pour débloquer un mini-jeu accessible depuis l'écran titre.

Renard à 9 queues

Trouver tous les parchemins et les amener au sous-sol du Hokage.

SECRETS

Après avoir terminé le jeu, allez rejoindre Konohamaru sur le toit. Vous pourrez alors cliquer sur une grille de 12 cases qu'on pourra numéroter ainsi :

```
1, 2 , 3 , 4
5, 6 , 7 , 8
9, 10, 11, 12
```

Entrez les combinaisons suivantes pour débloqué le bonus associé.
Arme du 4ème Hokage : 4, 7, 11, 5
Eventail Fuji : 8, 11, 2, 5
Jiraiya : 11, 3, 1, 6
Arme de Raijin : 7, 6, 5, 11
Rasengan : 9, 2, 12, 7

Naruto : Path of the Ninja 2

© D3 Publisher / Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE (VERSION JAP)

Pour entrez les mots de passe qui suivent, vous devez aller à l'école Ninja et parler à Konohamaru, vous allez voir des textes en japonais. Pour taper les mots de passe, considérez que les symboles japonais correspondent à ces lettres :

```
A  B  C  D
E  F  G  H
I  J  K  L
```

En utilisant ce tableau, tapez sur les lettres de l'écran (en romanji) :

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Kankuro
A, L, J, K, B, E, D, G

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Temari
H, F, I, C, L, K, B, G

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque le troisième Hokage
C, G, H, A, J, B, E, L

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Gaara
D, K, F, I, A, B, J, L

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Gai
I, K, A, G, D, E, F, L

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Iruka
J, G, D, L, K, A, I, B

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Itachi
G, B, E, I, D, A, L, F

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Jiraiya
E, B, J, D, A, G, F, L

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Kyuubi Naruto
G, J, H, L, B, F, D, E

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Orochimaru
A, H, F, B, L, E, J, G

Vous donne un item qui, une fois utilisé, débloque Kisame
K, A, G, B, H, L, F, D

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu, vous débloquerez un nouveau personnage jouable (Andu Member) et le sound menu.

PERSONNAGES DU MODE WI-FI

Tous ces personnages sont accessibles via le mode Wi-Fi Taisen uniquement.

Haku

Remportez 10 cartes de victoire en Wi-Fi.

Jiraiya

Faites 10 parties en Wi-Fi, peu importe si vous gagnez ou perdez.

Juin Sasuke

Remportez 30 cartes de victoire en Wi-Fi.

Kyuubi Naruto

Remportez 100 points Wi-Fi.

Sasuke

Remportez au moins un match online, puis quittez le Wi-Fi et parlez au personnage situé à gauche d'Anko. Vous recevrez un objet qui débloquera Sasuke lorsque vous l'utiliserez.

Tsunade

Faites 20 parties en Wi-Fi, peu importe si vous gagnez ou perdez.

PERSONNAGES (VIA MISSION IBIKI)

Itachi

Terminer la mission "Saigo no Uchiwa Zoku" avec le rang jônin.

Kisame

Terminer la mission "Akatsuki kara no Shisha" avec le rang jônin.

Zabuza

Remportez 100 fois le mode Special Survival.

MOTS DE PASSE DE KONOHAMARU

Allez trouver Konohamaru à l'école et saisissez les codes suivants pour obtenir des objets qui débloquent les personnages et les missions indiqués ci-dessous. Vous devez cependant avoir déjà terminé le jeu une fois pour pouvoir les utiliser.

Codes	Personnages
D K F I A B J L	Gaara
I K A G D E F L	Gai
J G D L K A I B	Iruka
G B E I D A L F	Itachi Uchiha
E B J D A G F L	Jiraiya
A L J K B E D G	Kankuro
G J H L B F D E	Kyuubi Naruto
A H F B L E J G	Orochimaru
H F I C L K B G	Temari
C G H A J B E L	Le 3ème Hokage

Codes	Missions
H L B A K G C D	"An Extreme Battle!"
F G E H I D A L	"The Legendary Haze Ninja!"
B C E G K F H L	"The Legendary Sannin!"

PERSONNAGES DU MODE WIFI

Haku

Obtenir 10 cartes de région.

Jiraiya

Faire 10 rounds (gagnés ou perdus).

Naruto renard à 9 queues

Obtenir 100 points WiFi.

Sasuke

Remporter au moins un match WiFi et parler à l'individu situé près d'Anko.

Sasuke 2ème stade

Obtenir 30 cartes de région.

Tsunade

Faire 20 rounds (gagnés ou perdus).

LAME DU 2ÈME HOKAGE

Allez voir Konohamaru dans l'académie ninja, et entrez le code **C, F, J, H, I, L, E, G**. Après avoir terminé le jeu, donnez le ticket Silver Blade à Shizune pour qu'elle vous donne la lame du 2ème Hokage.

MISSION D'IBIKI (PERSONNAGES)

Itachi

Terminer la mission "The Last of the Uchiha Clan" .

Kisame

Terminer la mission "The Messenger from Dawn".

Zabuza

Remporter 100 matches en mode Special Survival.

CARTES

Gai

Après avoir terminé le jeu, allez à la maison de Kakashi pour déclencher une conversation, puis sélectionnez Gai afin de recevoir sa carte.

Gaara

Obtenez le rang Jonin sur la mission "The Power of Shukaku!"

Kakashi

Après avoir terminé le jeu, allez à la maison de Kakashi pour déclencher une conversation, puis sélectionnez Kakashi afin de recevoir sa carte.

Kankuro

Obtenez le rang Jonin sur la mission "I Challenge This Guy!"

Naruto Shippuden : Naruto vs Sasuke

© 505 Games / Takara Tomy 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Hinata

Terminer le mode Histoire.

Ino

Terminer le mode Histoire.

Kakashi

Terminer le mode Histoire.

Kiba

Terminer le mode Histoire.

Kyuubi Naruto

Terminer le mode Histoire.

Lee

Terminer le mode Histoire.

Neji

Terminer le mode Histoire.

Sai

Réussir le combat Naruto VS Sai

Shikamaru

Terminer le mode Histoire.

Shino

Terminer le mode Histoire.

TS Sasuke

Terminer le mode Histoire.

Yamato

Réussir le combat Yamato VS Kyûbi à 4 queues.

HIGH SCORE

Terminer le mode Story pour débloquer le mode High Score.

Naruto Shippuden : Ninja Council 4

© Tomy

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Deidara

A acheter dans la boutique de Neji (terminer le jeu).

Gaara

A acheter dans la boutique de Naruto (terminer le jeu).

Itachi

A acheter dans la boutique de Sakura (terminer le jeu).

Jiraya

A acheter dans la boutique de Naruto.

Kankuro

A acheter dans la boutique de Neji

Kisame

A acheter dans la boutique de Kakashi (terminer le jeu).

Sasori (cheveux rouges)

A acheter dans la boutique de Rock Lee (terminer le jeu).

Shikamaru

A acheter dans la boutique de Rock Lee.

Temari

A acheter dans la boutique de Kakashi.

Tsunade

A acheter dans la boutique de Sakura.

MOTS DE PASSE (VERSION US)

Appuyez sur **Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche et Gauche** pour ouvrir le menu des mots de passe, puis entrez les codes suivants pour débloquer différents personnages.

`Ninja Tools`	TenTen
`Sand Box`	Gaara
`Sharingan Demon`	Itachi
`Strong Wind`	Temari
`Youth`	Gaï

Naruto Shippuden : Shinobi Rumble

© Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Deidara

Terminer le mode Arcade avec Itachi

Fukusaku

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages

Itachi

Terminer le mode Story.

Jiraiya

Terminer le mode Arcade avec Naruto

Jugo

Terminer le mode Arcade avec Karin

Karin

Terminer le mode Arcade avec Suigetsu

Konan

Terminer le mode Arcade avec Jiraiya

Orochimaru

Terminer le mode Arcade avec Jugo

Pain

Terminer le mode Arcade avec Konan

Shima

Terminer le mode Arcade avec tous les personnages

Suigetsu

Terminer le mode Arcade avec Sasuke

JUTSU CACHÉS

Terminez tous les défis du mode Mission pour compléter la carte Bingo de chaque personnage afin de débloquer toutes les techniques cachées.

CODES DES PERSONNAGES

Voici comment débloquer tous les personnages en moins de 5 minutes :

Naruto Shippuden Dairansen! Kage Bunshin Emaki

© Takara Tomy

+ D'INFOS FORUM

BRISER LES ROCHERS

Dans le repaire de l'Akatsuki, vous allez obtenir un pouvoir en forme de tornade qui permet de souffler les nuages de poison, mais aussi de briser les rochers. Pour y arriver, vous devez sélectionner ce pouvoir, mais au lieu de l'utiliser directement (touche B), activez le Rasengan (touche X) pour qu'il se transforme en Oodama Rasengan et puisse pulvériser même les plus gros rochers.

MYSTÈRES D'IRUKA

Rendez-vous à Konoha, dans la bibliothèque au nord-est et parlez à Iruka pour relever le défi qu'il vous propose. Vous pouvez alors entrer les codes suivants en cliquant dans l'ordre indiqué sur l'écran tactile pour débloquer des bonus.

Code 1

```
3     10  5
1      6  8
7  9   2  4
```

Code 2

```
    7   4  10
3   9   6  5
8   1   2
```

Code 3

```
4      7  2
3   1  9  8
6   10    5
```

PERSONNAGES CACHÉS

Kyuubi Naruto

Terminer le mode Histoire.

Sasuke

Terminer le mode Histoire.

Need for Speed Carbon : Own the City

© Electronic Arts / Exient 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NITRO INFINIE

Sur le menu principal, faites Haut, Haut, Bas, Gauche, A, B, B et A.

TOUS LES VÉHICULES

Vous devez terminer toutes les courses en première position pour déverrouiller la totalité des véhicules.

Nervous Brickdown

© Eidos Interactive / Arkedo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Obtenez une médaille sur chacun des niveaux d'un monde en particulier pour débloquer les musiques associées dans le menu Bonus. Vous ne devez pas perdre de vie pour obtenir les médailles des boss.

New International Track & Field

© Konami / Sumo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES KONAMI

Evil Rose

Terminer le mode Carrière en difficulté Intermédiaire.

Frogger

Terminer le mode Carrière en Facile.

Ming Ming

Enregistrez-vous sur le site de NITF.

Pentarou

Terminer le mode Carrière en Difficile.

Pyramid Head

Obtenez la médaille de bronze sur toutes les épreuves du mode Solo.

Simon Belmont

Terminer le mode Carrière en difficulté Intermédiaire avec toutes les médailles d'or.

Solid Snake

Terminer le mode Carrière en Difficile avec toutes les médailles d'or.

Sparkster

Terminer le mode Carrière en Facile avec toutes les médailles d'or.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Défi Frogger

Terminer le mode carrière en Facile.

Défi Sparkster

Terminer le mode carrière en Facile et en obtenant toutes les médailles d'or.

New Super Mario Bros.

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC LUIGI

Pour jouer avec Luigi en mode solo, vous devez aller sur l'écran de choix du fichier, maintenir appuyé L et R et choisir votre partie avec le bouton A.

MONDES SECRETS

Monde 4

Battez le boss du dernier château du monde 2 en Mini Mario. Pour cela, juste après avoir sauté sur la corde, prenez le Mini Champi dans le second bloc et passez la porte pour affronter le boss. Vous pouvez le toucher en sautant puis en appuyant vers le bas pour l'écraser. Contentez-vous d'esquiver quand le boss est trop haut. Après avoir reçu trois coups, le boss vous laissera la clé ouvrant sur le monde 4.

Monde 7

Battez le boss du dernier château du monde 5 en Mini Mario. Pour cela, après le drapeau de mi-niveau, arrangez-vous pour avoir un Mini Champi en frappant le bloc d'item aléatoire. Ensuite, aidez-vous de la plate-forme de droite pour monter sur le bloc '?'. Au-dessus de celui-ci se trouve une fissure qui vous permet de monter sur le plafond en effectuant un rebond. Il ne vous reste plus qu'à continuer vers la droite pour rejoindre la porte du boss. Vous devez vaincre la plante en faisant des sauts vers le bas lorsqu'elle s'arrête, mais méfiez-vous de ses mouvements lors de la troisième phase.

Monde 7 via le canon

Terminez le parcours alternatif de la maison hantée du monde 4.

SAUVEGARDER À TOUT MOMENT

Après avoir terminé le jeu en battant le boss du monde 8, une étoile s'ajoutera à votre fichier et la possibilité de sauvegarder sera rajoutée dans le sous-menu lorsque vous appuierez sur Start depuis la carte d'un monde.

LES BONUS DU CHRONO

Voici les bonus que vous pourrez obtenir en terminant un niveau avec les temps indiqués ci-dessous. Notez qu'à chaque fois, vous aurez droit à des feux d'artifice similaires à ceux de Super Mario Bros 1.

Note : La lettre x représente une variable qui peut prendre n'importe quelle valeur. Seuls les deux derniers chiffres comptent.

`x11 ou x22 ou x33`	Maison Champignon rouge (items)
`x44 ou x55 ou x66`	Maison Champignon verte (mini-jeu)
`x77 ou x88 ou x99`	Maison Champignon orange (méga champi)

CANONS DE WARP ZONE

Vers Monde 5 (1)

Empruntez la sortie secrète de la forteresse du monde 1.

Vers Monde 5 (2)

Empruntez la sortie secrète du niveau 2-A.

Vers Monde 6

Empruntez la sortie secrète de la maison hantée du monde 3.

Vers Monde 7

Empruntez la sortie secrète de la maison hantée du monde 4.

Vers Monde 8

Empruntez la sortie secrète de la maison hantée du monde 5.

MODE CHALLENGE

Vous trouvez que New Super Mario Bros est trop facile pour vous ? Alors passez au mode Challenge ! Pour cela, il faut déjà avoir fini le jeu, ensuite sur la carte du monde, il vous suffira d'appuyer sur Start puis : L, R, L, R, X, X, Y, Y. Comme dans le Super Mario Bros original, ce mode implique que vous ne pourrez plus revenir en arrière dans les niveaux.

VIES SUPPLÉMENTAIRES AUX DRAPEAUX

En temps normal, lorsque vous sautez au sommet du drapeau en fin de niveau, vous recevez 8000 points. Mais si vous parvenez à sauter carrément au-dessus, vous aurez droit à un 1-Up.

OBJETS ILLIMITÉS

Terminez chaque niveau du jeu, y compris les niveaux secrets, pour avoir autant d'objets que vous voulez dans les maisons champignon.

VIES FACILES

Pour gagner des vies facilement, revenez dans le niveau 1 du premier monde et frappez le bloc pour avoir le gros champignon afin de vous transformer en géant. Vous obtiendrez 5 vies supplémentaires si vous arrivez à faire monter la jauge de dégâts au maximum.

VIES ILLIMITÉES

SOLUTION COMPLÈTE

Monde 1 : La plaine

Niveau 1-1

Ce niveau est certainement LE plus facile du jeu ! N'ayant pour ennemi que quelques misérables Koopas et Goombas, vous avez juste à éviter les trous dans le sol. Profitez-en bien !

Les pièces étoiles

La première pièce
La première pièce se trouve juste après le bloc avec un Champi géant. Continuez tout droit et sautez sur le bloc pour atteindre la plate-forme de blocs où se trouve la pièce étoile.

La deuxième pièce
Peu après la première pièce, vous avez un Koopa rouge sur une plate-forme puis un Koopa vert et un Goomba. Continuez un peu et vous voyez un tuyau vert : entrez dedans. Vous irez sous la terre et vous verrez la pièce étoile au-dessus de vous. Sautez pour l'atteindre.

La troisième pièce
Après être sorti du tuyau, retournez en arrière et vous verrez la pièce en dessous de vous. Faites un saut rodéo pour casser les blocs et la récupérer.

Les secrets du niveau

Vous trouverez un bloc solitaire vers le tiers du niveau qui contient un Méga-Champi. Evitez de le prendre, il vous empêchera d'atteindre la deuxième pièce si vous cassez le tuyau...

Niveau 1-2

Vous voilà sous la terre ! Nous accueillons un nouvel ennemi : la Plante Piranha. Elle sort de certains tuyaux mais ne fait rien si vous êtes debout sur son tuyau. Peut-être un chouïa plus difficile que le précédent ?

Les pièces étoiles

La première pièce
Impossible à rater : la première pièce se trouve au-dessus de vous. Sautez sur les blocs pour l'atteindre.

La deuxième pièce
Elle se trouve vers le milieu du niveau, entourée par des blocs. Soit sautez dessus et faites une attaque rodéo si vous êtes au moins Super Mario, soit lancez le Koopa vert qui se trouve à côté sur les blocs. Note : attention lorsqu'il revient vers vous, sautez juste après l'avoir lancé et patientez jusqu'à ce qu'il casse les deux blocs du bas.

La troisième pièce
Un peu mieux cachée. Vers la fin du niveau, vous avez une plate-forme mobile avec un Koopa vert dessus. Mettez-vous sur la gauche pour que la plate-forme mobile se penche et courez pour sauter et atteindre le haut. Continuez et vous verrez un tuyau avec la dernière pièce.

Les secrets du niveau

A un moment vous aurez trois tuyaux, dont deux avec des plantes piranhas. Après le premier tuyau vous avez deux blocs cassables. Montez dessus et placez-vous sur celui de gauche. Sautez et vous aurez un bloc caché contenant une étoile d'invincibilité ! Ici aussi, vous pouvez rentrer dans le premier tuyau. Un peu inutile, mais si vous aimez les pièces empruntez-le.

La deuxième sortie

Juste au-dessus de la troisième pièce, vous voyez un tuyau. Empruntez-le pour passer par la deuxième sortie du niveau.

Niveau 1-3

Le premier niveau avec des champignons ! Un bel exemple de plate-forme ! Vous pourrez sauter encore plus haut grâce à des tourniquets et à des champignons rebondissants. Bonne chance !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après avoir emprunté les deux premiers tourniquets, vous tombez sur un champignon rebondissant. Sautez juste lorsque vous le touchez et vous atteindrez la première pièce étoile de ce niveau.

La deuxième pièce

Suivez la piste de pièces dans les airs pour arriver sur une plate-forme. Là, vous trouverez la deuxième pièce.

La troisième pièce
Impossible à manquer : elle est en l'air un peu après le drapeau du milieu ! Sautez pour l'atteindre.

Donjon de Bowser Jr.

Cette tour-ci reste simple et rapide, mais restez sur vos gardes à propos des blocs qui bougent dans tous les sens et ne manqueraient pas de vous écraser !

Les pièces étoiles

La première pièce
Environ au tiers du niveau, vous avez un Skelerex qui marche sur un bloc. A côté, vous avez la pièce.

La deuxième pièce
Juste après le drapeau du milieu, vous avez des murs avec des pics et des murs normaux qui avancent et reculent. Utilisez-les comme des marches d'escaliers pour récupérer tout en haut la fameuse deuxième pièce.

La troisième pièce
Juste à gauche de la deuxième pièce, vous avez un autre passage pour monter, avec des pièces invisibles. Sautez, puis, pendant que vous tombez, allez vers la droite pour atteindre une plate-forme avec une porte. Utilisez votre patience pour réussir à prendre la dernière pièce.

La deuxième sortie

Attention : il faut absolument être Mario Carapace ! Dans la salle de la troisième pièce, allez sur le bloc qui se déplace de gauche à droite, tout à droite. Vous atteindrez alors une autre salle. Courez et vous rentrerez dans votre carapace : vous casserez alors les blocs qui vous gênent. Empruntez le tuyau rouge. Vous tomberez du ciel dans la deuxième sortie !

Vaincre Bowser Jr.

Très simple : vous n'avez qu'à lui sauter dessus trois fois ou à faire deux attaques rodéo.

Le canon bonus

Le canon d'ici vous emmènera au monde 5 directement !

Niveau 1-4

Un niveau un tout petit peu plus dur que les autres. Mais avec un paquet-cadeau : un joli Mini-Champi ! Vous pourrez toujours vous servir de ce niveau pour faire un stock et utiliser votre Mini-Champi ailleurs, pour découvrir d'autres passages secrets !

Les pièces étoiles

La première pièce
Au début du niveau, vous avez un tuyau pour Mini-Mario et un grand tuyau. A côté du grand tuyau vous voyez deux cubes : celui de droite renferme un Mini-Champi. Vous devez alors aller au mini-tuyau et l'emprunter. Allez tout à gauche, faites un saut mural et vous pourrez alors prendre la pièce étoile.

La deuxième pièce
Juste avant le tas de blocs, vous avez un tuyau bouché par un bloc. Faites une attaque rodéo dessus pour y entrer. Ne prenez pas les pièces : c'est un vilain piège ! Allez d'abord tout à gauche et sautez sur les blocs. Un d'eux renferme un interrupteur. Activez-le et dépêchez-vous de sauter sur les briques pour atteindre la pièce. Attention : cet interrupteur n'est utilisable qu'une fois !

La troisième pièce
Après être sorti du souterrain, retournez en arrière et vous verrez la troisième pièce impossible à atteindre. Accroupissez-vous sur la pente. Vous passerez par miracle au-dessus du trou.

Secrets du niveau

Si vous avez un Méga Champi, utilisez-le juste avant le drapeau du milieu pour casser tous les blocs et ainsi gagner cinq ou six vies ! Evitez quand même de casser le tuyau qui renferme la deuxième pièce...

Niveau 1-5

Un peu identique au niveau 1-3, ce niveau accueille les plates-formes pendules ou balances. Elles possèdent deux plates-formes : quand l'une monte, l'autre descend.

Les pièces étoiles

La première pièce
Impossible à rater : elle se trouve juste au milieu des champignons roses !

La deuxième pièce
Impossible à rater non plus : elle est sur un champignon juste après les plates-formes balances.

La troisième pièce
Peu après l'enchaînement de plates-formes balances, vous en avez une avec un tuyau vert dessus. Entrez dans le tuyau. Laissez-vous guider par le champignon mobile et vous verrez la dernière pièce étoile au milieu d'un joli dessin de pièces représentant un Champi. Laissez-vous tomber dans le vide pour retourner en bas.

Secrets du niveau

Vers la fin du niveau, vous avez quatre blocs-cubes au-dessus de plusieurs champignons rebondissants. Faites une attaque rodéo sur chacun d'entre eux pour gagner plusieurs Champis rouges.

Château de Bowser Jr.

Le premier château du jeu ! Vous verrez également des cordes sur lesquelles vous devrez jouer à l'équilibriste ! Mais attention aux boules de feu et aux pics qui se régaleront en vous touchant !

Les pièces étoiles

La première pièce
Au milieu du niveau vous verrez la pièce entre deux murs mobiles avec des pics. Faites des sauts muraux pour la récupérer.

La deuxième pièce
La deuxième pièce est sur votre chemin, en bas de la corde vers la fin du niveau. Tuez le Skelerex et attendez que la plate-forme qui se trouve sous la pièce monte. Profitez-en pour récupérer la pièce et sautez sur la corde pour continuer le niveau.

La troisième pièce
Beaucoup mieux cachée, celle-ci se trouve dans un tuyau. Mettez-vous au milieu de la grande corde juste après la deuxième pièce, et sautez. Entrez dans le tuyau vert.

Vaincre Bowser

Attention : Bowser arrive pour protéger son fiston ! Mais ne vous en faites pas, il est bien plus stupide que d'habitude ! Sautez sur la plate-forme qui monte et descend et ressautez pour atteindre l'interrupteur rouge. Activez-le et le sol s'effondrera sous les gros pieds puants de Bowser ! Adios, on se revoit dans le monde 8 !

Monde 2 : Le désert

Niveau 2-1

Un niveau facile infesté de Pokey (que vous pouvez détruire avec des boules de feu). Vous ne pouvez pas manquer une pièce étoile ici, elles sont toutes sur le chemin.

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle est au début du niveau, avant le troisième Pokey. Vous n'avez qu'à sauter.

La deuxième pièce
La deuxième est environ à la moitié du niveau. Il vous suffit juste d'attendre que le Pokey monte.

La troisième pièce
Elle est aussi très simple à avoir. Elle se situe aux trois quarts du niveau entre deux Pokey.

Niveau 2-2

Un niveau qui aurait été assez simple si les Hériss que vous lance le Lakitu n'étaient pas là.

Les pièces étoiles

La première pièce
Quand vers le quart du niveau, vous apercevez trois plates-formes orange avec des Koopas, attaquez le Lakitu avec une boule de feu et montez sur son nuage. Remontez les pièces au-dessus de la première plate-forme et vous verrez la pièce étoile.

La deuxième pièce
Elle est située juste après la première mais au sol cette fois. Il vous suffit juste de ne pas être petit et de faire une charge au sol sur les blocs. A vous la pièce étoile !

La troisième pièce
Vers la fin du niveau, vous verrez deux tuyaux, un jaune et un vert. Prenez le vert qui vous propulsera vers un tuyau jaune. Entrez dedans puis dans un des tuyaux verts. La pièce étoile est juste au-dessus.

Niveau 2-3

Un niveau dans les égouts assez amusant. Prenez garde à la Plante Piranha géante à la fin du niveau.

Les pièces étoiles

La première pièce
Tout au début après les trois blocs, faites un saut mural au-dessus de la plaque tournante. Elle est ici.

La deuxième pièce
Au-dessus de la première plante piranha du niveau. Il vaut mieux avoir une fleur de feu pour détruire la plante piranha et sauter mais vous pouvez aussi faire le tour et abaisser la plate-forme à droite de la pièce pour la prendre.

La troisième pièce
Après la plante piranha géante, montez et allez à gauche. Continuez de monter et à l'intersection, prenez à droite. Si vous sautez au bon moment, vous atterrirez devant la pièce étoile.

La deuxième sortie

Quand vous faites monter l'eau, n'allez pas à droite où il y a la plante piranha géante mais vers le haut. Un deuxième interrupteur fera remonter le niveau de l'eau. Dépêchez-vous de nager vers le haut et prenez le tuyau.

Le canon bonus

Le canon d'ici vous emmènera au monde 5 directement !

Niveau 2-4

Un niveau assez basique où les interrupteurs faisant apparaître des buttes rompent la monotonie.

Les pièces étoiles

La première pièce
Au quart du niveau au-dessus d'une plante piranha. Après que la plante piranha soit rentrée dans son tuyau, effectuez un saut mural sur le mur de droite.

La deuxième pièce
Dans la zone d'eau après l'interrupteur P, prenez le chemin en dessous des marches. Entrez dans le tuyau rouge puis dans le suivant. N'activez pas l'interrupteur, mais continuez votre chemin.

La troisième pièce
Entre les deux Frères Marto aux trois quarts du niveau.

La deuxième sortie

A la gauche de la zone d'eau, vous verrez un tuyau dans lequel vous pourrez entrer si vous avez un Mini-Champi, la deuxième sortie se trouve ici.

Donjon de Bowser Jr.

Une tour assez simple mais où vous pourrez tomber dans de nombreux pièges.

Les pièces étoiles

La première pièce
Cette pièce étoile est juste en dessous du tourniquet de droite à la moitié du niveau environ.

La deuxième pièce
Au lieu de continuer à droite après la première pièce étoile, revenez vers la gauche. A la gauche du tourniquet, sautez

sur le petit endroit où vous pouvez aller. Enchaînez les sauts muraux et prenez la porte. Montez dans la cage et faites des sauts muraux jusqu'à pouvoir tomber. Montez sur les trois plates-formes puis sur la cage. Elle est ici.

La troisième pièce
Assez simple à avoir. Il suffit de faire un saut mural au bon moment sur le mur à la gauche du tuyau rouge menant au boss.

Vaincre Bowser Jr.

Comme d'habitude, sautez sur lui trois fois (une charge au sol compte pour deux sauts) ou envoyez-lui des boules de feu. Faites juste attention aux sables mouvants.

Le canon bonus

Le canon d'ici vous emmènera au monde 5 directement !

Niveau 2-A

Première rencontre avec l'oursin géant. Il vous gênera beaucoup mais autrement, c'est un niveau plaisant.

Les pièces étoiles

La première pièce
Au début du niveau, vous pourrez prendre deux chemins. Un en haut et un en bas. Prenez celui du bas et voici la pièce. Attention à l'oursin géant !

La deuxième pièce
Elle est juste avant la fin du niveau. Il vous suffit de prendre le propulseur juste avant et vous l'avez.

La troisième pièce
Quand vous voyez deux tuyaux à la fin (vert et jaune), ne prenez pas le vert mais allez au jaune a priori inaccessible. Il suffit de revenir en arrière, prendre le propulseur et rebondir au bon moment sur le Koopa. La pièce étoile est juste derrière.

La deuxième sortie

Faites comme ci-dessus puis prenez le tuyau rouge. Il ne vous reste plus qu'à aller à droite et sauter sur le drapeau !

Niveau 2-5

Un niveau difficile où les Hériss, les blocs et les feux vivants peuvent vous poser de gros problèmes.

Les pièces étoiles

La première pièce
Au quart du niveau, placez-vous sur le bloc vivant le plus grand et attendez qu'il saute. Dès qu'il le fait sautez aussi et prenez la pièce étoile.

La deuxième pièce
Dans la zone d'eau après l'interrupteur P, prenez le chemin en dessous des marches. Entrez dans le tuyau rouge puis dans le suivant. N'activez pas l'interrupteur, mais continuez votre chemin.

La troisième pièce
Quand vous rencontrez les premiers feux vivants, il y a trois blocs en hauteur. Celui du milieu contient un interrupteur P. Activez-le et sautez sur les blocs à gauche (il ne faut pas prendre les pièces). Vous n'avez plus qu'à prendre la pièce étoile.

Niveau 2-6

Un monde sur une plate-forme remplie de pièges en tout genre.

Les pièces étoiles

La première pièce
Au milieu du niveau, il n'y a qu'à sauter !

La deuxième pièce
Quand il y a deux plates-formes et deux plantes piranhas sur celle du haut, il y aura une pièce en hauteur. Il vaudrait mieux être Mario Feu si vous ne voulez pas finir dans le ventre d'une plante piranha...

La troisième pièce
A la droite de la plante piranha cracheuse de feu. Évitez juste les boules de feu et prenez la pièce.

Château de Bowser Jr.

Un château à moitié seulement car la deuxième moitié du niveau se déroule dehors. Les boules de pics peuvent vous gêner.

Les pièces étoiles

La première pièce
Vers la moitié du niveau dans le château. Elle est vers le haut. Evitez seulement la boule de pics qui peut vous prendre par surprise.

La deuxième pièce
Dès le début de votre sortie en plein air, sautez sur le Bill-Balle allant vers la droite et la pièce est au-dessus.

La troisième pièce
Prenez la corde au-dessus de la boule de pics géante et allez sur la plate-forme du haut. Prenez le Mini-Champi. Passez dans le petit trou puis dans le suivant. La pièce étoile est là.

Vaincre Bowser

Un boss simple (un Pokey Skelet) ! Il suffit d'éviter ses boules et de sauter sur sa tête quand il sort de terre. Faites quand même attention car vous pouvez être surpris par sa taille quand il sort !

Deuxième sortie

Si vous battez le boss en étant Mini-Mario, vous accéderez au monde 4 (faites des attaques rodéos pour le battre).

Monde 3 : L'île aquatique

Niveau 3-1

Le tout premier niveau sous l'eau de ce monde ! Ne vous réjouissez pas : ces niveaux sont extrêmement soûlants ! Sans compter les Cheep Cheeps et leurs parents, et les Cheep Cheeps géants violets qui vous gobent en une bouchée et vous suivent sans relâche, ces niveaux sont très difficiles si on ne contrôle pas bien les touches ! Surtout que les pièces étoiles sont bien cachées...

Les pièces étoiles

La première pièce
Vers le milieu du niveau, après le Cheep Cheep violet, vous avez des tuyaux qui jettent des bulles d'air. Sauf un, entre les deux autres. Entrez dedans. Vous arrivez à une salle bonus avec des pièces à gogo et la pièce étoile. Prenez-la et sortez.

La deuxième pièce
Continuez et vous verrez trois autres tuyaux avec la seconde pièce au milieu des deux derniers. Note : gaffe au Cheep Cheep violet !

La troisième pièce
Impossible à rater, mais il faut être rapide ! Peu après la première pièce, vous avez des blocs avec un interrupteur au centre. Activez-le et dépêchez-vous de rejoindre la pièce avant que le Cheep Cheep violet ne vous gobe ou que les cubes ne réapparaissent !

Les secrets du niveau

Vous trouverez un bloc solitaire vers le tiers du niveau qui contient un Méga Champi. Évitez de le prendre, il vous empêchera d'atteindre la deuxième pièce si vous cassez le tuyau...

Niveau 3-A

Le niveau qui m'a le plus énervé personnellement... Ce niveau est mi-terrestre mi-aquatique et vous découvrirez de drôles d'araignées qui bougent sur l'eau et jettent des bombes ! Elles vous seront utiles pour découvrir des bonus mais elles peuvent être très rapides !

Les pièces étoiles

La première pièce
Juste après le drapeau du milieu, descendez dans l'eau et vous verrez une araignée. A côté d'elle, une pièce étoile entourée de blocs incassables. Là vous avez deux options. Soit vous vous servez de l'araignée pour qu'elle jette une bombe sur les blocs, soit vous la tuez et vous passez sous les blocs ! Descendez en dessous (pas trop sinon vous mourrez), et remontez vite. Note : juste après cette pièce, vous avez un bloc-surprise avec un Mini-Champi à l'intérieur. Prenez-le !

La deuxième pièce
Elle est juste après, mais au-dessus de l'eau. Remontez donc et regardez. Elle se trouve au-dessus d'un tonneau avec un Koopa rouge dessus. Sautez pour la récupérer, ou bien sautez sur le Koopa rouge en maintenant B (ou A) enfoncé et vous sauterez encore plus haut !

La troisième pièce
Grâce à votre Mini-Champi vous atteindrez rapidement la seconde partie du niveau. Sautez par-dessus l'araignée et vous verrez un tuyau vert au-dessus de vous. Entrez dedans. Dans cette salle, courez sur l'eau et sautez au bon moment pour attraper la pièce étoile.

Les secrets du niveau

Attention, il faut absolument être Mini-Mario ! Juste avant le tuyau de la seconde pièce, descendez dans l'eau et débrouillez-vous pour que l'araignée jette une bombe sur les blocs incassables qui recouvrent le mini-tuyau. Entrez dedans. Bienvenue dans un niveau bonus bien rigolo ! Récupérez les pièces et utilisez le bloc avec un Champi rouge. Prenez-le et écrasez les Mini-Goombas. Hi hi hi !

Niveau 3-2

Ah ! Plus d'eau ! Tant mieux, là on est la tête dans les nuages, et au sens propre ! Un niveau de champignons comme on les aime.

Les pièces étoiles

La première pièce
La première pièce est assez bien cachée. En effet, après le drapeau du milieu, vous avez deux tuyaux, dont un qui est jaune. Entrez dans celui-ci. La pièce se trouve au-dessus du Koopa rouge. Arrangez-vous pour la récupérer.

La deuxième pièce
Impossible à manquer ! Elle se trouve sur une plate-forme élevée, après les plates-formes pendules. Servez-vous de ces dernières pour la prendre.

La troisième pièce
Pendant que vous êtes sur le second champignon qui vous emmène plus loin, regardez bien. Dès que vous verrez la pièce étoile, concentrez-vous. Sautez pour la prendre dès que le champignon se penche à fond vers la droite. Si vous avez raté, ce n'est pas grave car le champignon retourne en arrière et revient ensuite.

La deuxième sortie

Juste après la seconde pièce, vous avez un champignon qui vous emmènera plus loin. Juste après être monté sur lui, vous verrez trois tuyaux au plafond. Entrez dans le vert. Prenez un maximum de pièces bleues et sortez. Attention, ici vous devrez gérer votre rapidité ! Petite astuce : montez sur le premier champignon puis courez avec Y (ou X) sur le suivant quand il est penché vers la gauche (pas la peine de gérer, vous tomberez pile sur lui). Faites comme cela pour tous les champignons et vous réussirez sans tomber !

Niveau 3-B

Un niveau entièrement fait en tuyaux ! Très amusant ! Mais attention aux plantes piranhas, dont une nouvelle qui jette des boules de feu !

Les pièces étoiles

La première pièce
Vous la verrez en dessous de vous vers le milieu. Elle est prise entre des tuyaux et des blocs incassables. Ignorez-la et continuez tout droit. Au milieu de tous les tuyaux vous verrez deux tuyaux rouges, dont un sans plante piranha. Entrez dans celui-ci. Dans cette salle, ressortez par l'autre tuyau rouge tout seul et vous tomberez sur la pièce. Entrez de nouveau dans la salle puis ressortez par où vous êtes entré. Continuez tout droit et vous verrez la deuxième pièce.

La deuxième pièce
Elle est apparemment impossible à atteindre. Mais non ! Faites des sauts muraux entre le tuyau rouge et le tuyau de la plante cracheuse de boules de feu et vous atteindrez le haut. Avancez vers la pièce.

La troisième pièce
Ouh là ! La plus facile du niveau ! Pas la peine de vous expliquer, mais bon. Vous la verrez à la fin du niveau, avant le

drapeau, impossible à rater. Si vous êtes Mario Feu, tuez les plantes, en particulier la cracheuse de boules de feu. Allez sous le tuyau rouge et sautez pour la récupérer et voilà !

Niveau 3-C

Encore un niveau sur l'eau, avec le même poisson géant qu'au niveau 2-A ! Mais attention, il a appelé au renfort des Cheep Cheeps qui sautent hors de l'eau !

Les pièces étoiles

La première pièce
La première pièce n'est qu'une formalité : vous n'avez qu'à vous laisser tomber dessus puis à ressauter en évitant le poisson géant.

La deuxième pièce
Un peu plus difficile à atteindre : après le drapeau du milieu, vous la voyez mais il faut passer dans l'eau pour la récupérer, donc passer à côté du poisson géant !

La troisième pièce
Un peu plus difficile à atteindre. Après la seconde étoile, vous avez un interrupteur. Activez-le et suivez les pièces bleues jusqu'à atteindre un tuyau rouge. Entrez dedans et laissez-vous tomber pour la récupérer.

Donjon de Bowser Jr.

Clin d'œil à Super Mario World : vous retrouverez avec joie les grillages à grimper ! Vous pourrez aussi passer de l'autre côté des grillages.

Les pièces étoiles

La première pièce
Tout au début, utilisez le tuyau du milieu pour monter. Redescendez et grimpez sur les grillages tout à gauche. Vous verrez la pièce tout en haut.

La deuxième pièce
Lorsque vous êtes passé de l'autre côté du grillage, montez tout droit et cassez les briques bleues qui vous gênent. Cassez les suivantes également, pour passer dans la porte. Dans cette salle, activez l'interrupteur et dépêchez-vous de grimper sur les grillages. Si vous n'êtes pas assez rapide, redescendez et recommencez. La deuxième pièce est tout en haut, à côté de la porte. C'est en fait la troisième, mais il faut faire dans cet ordre. N'empruntez pas la porte, mais redescendez et passez par où vous êtes entré.

La troisième pièce
Si vous êtes au moins Super Mario
Descendez et retournez à la grille. Faites une attaque rodéo pour casser les briques au-dessous de vous et récupérez la pièce étoile au milieu de la grille.

Si vous n'êtes pas au moins Super Mario
Descendez la grille puis les deux suivantes (par où vous êtes venu). Arrêtez-vous là et attrapez le Koopa rouge. Lancez-le sur la brique qui vous gêne et récupérez le Champi rouge du cube-surprise. Montez jusqu'à voir la pièce étoile.

Pour les deux
Continuez de monter jusqu'à la porte pour atteindre une nouvelle salle. Montez en évitant les Koopas et entrez par la nouvelle porte. Dans cette nouvelle salle, entrez dans la porte finale.

Vaincre Bowser Jr.

Comme d'habitude, vous devez lui sauter dessus trois fois. Attention toutefois, il saute plus haut et est plus rapide que dans les mondes précédents.

Niveau 3-3

Hmmm... Fini la rigolade, on est de retour dans un niveau aquatique ! Et maintenant avec des Bloops, les poulpes blancs qui vous suivent et peuvent très facilement vous coincer !

Les pièces étoiles

La première pièce
Un peu cachée, juste avant le drapeau du milieu vous avez un grand trou dans le sol. Descendez et vous verrez un interrupteur avec un Bloop et la pièce étoile. Prenez la pièce (l'interrupteur ne sert pratiquement à rien...).

La deuxième pièce
Après les pièces rouges, vous avez plusieurs tuyaux d'affilée qui font une sorte d'escalier. Entrez dans celui juste avant le tuyau rouge et vous vous retrouverez dans une nouvelle salle. Attention, il y a beaucoup beaucoup de Bloops ici, dont des Mini-Bloops bien rigolos ! La pièce se trouve tout en bas à l'extrémité droite.

La troisième pièce
Suivez les flèches qui vous indiquent le chemin puis descendez avant d'entrer dans le tuyau vert. Laissez-vous tomber en zigzag jusqu'en bas puis prenez vite la pièce étoile et sauvez-vous avant que les quatre Bloops ne vous piègent !

Le Manoir Hanté

Le tout premier manoir hanté du jeu ! Ces niveaux sombres et sadiques sont faits pour vous faire tourner en rond ! Exceptionnellement vous aurez la soluce complète de A à Z du niveau ! Notez que vous ne pouvez pas savoir où vous en êtes dans les manoirs hantés car deux Boos remplacent la barre d'avancement !

Avancez à droite et prenez le Champi rouge ou la fleur de feu du cube-surprise. Continuez tout droit et activez l'interrupteur. Redescendez. Continuez tout droit et vous verrez une citrouille. Entrez dans la porte et prenez le cube-surprise de droite. Avant d'activer l'interrupteur, entrez dans la porte et prenez la première étoile. Ressortez et activez l'interrupteur. Montez vite les escaliers puis ceux de gauche et prenez la seconde pièce étoile. Descendez à droite et tapez le bloc. Un interrupteur apparaît. Activez-le et remontez vite les marches puis passez de l'autre côté pour entrer dans la porte. Allez à droite et prenez le Champi rouge ou la fleur de feu, puis allez à droite et activez l'interrupteur pour monter les marches. Entrez dans la porte. Notez que tout en haut à l'angle gauche vous avez un cube à méga-suprises. Essayez d'obtenir un costume carapace pour avoir la troisième pièce. En effet, juste après la porte finale, vous avez des briques cassables puis la troisième pièce. Retournez en arrière et entrez dans la porte.

La deuxième sortie

Juste après avoir activé l'interrupteur de la première salle qui fait apparaître la porte, retournez en arrière et descendez les escaliers. Vous verrez une nouvelle porte en dessous du Boo, porte qui mène vers la deuxième sortie du niveau !

Le canon bonus

Le canon d'ici vous emmènera au monde 6 directement !

Château de Bowser Jr.

Encore un clin d'œil à SMW : cette fois-ci avec des pieux qui vous transpercent facilement. Ayez un bon timing et réfléchissez pour atteindre Bowser Jr. Et nous accueillons des Whomps également !

Les pièces étoiles

La première pièce
La première pièce est sur votre chemin. Allez très vite pour éviter de vous faire transpercer !

La deuxième pièce
Vous la voyez elle aussi sur votre chemin, mais ne vous en préoccupez pas. Continuez jusqu'au Whomp géant. Balancez-vous sur la corde et lâchez-vous sur la gauche. Montez au plafond et laissez-vous tomber sur la pièce étoile.

La troisième pièce
La dernière pièce est après la porte finale. Continuez et vous la verrez, en haut à droite d'un pieux. Débrouillez-vous pour ne pas vous faire transpercer !

Vaincre le boss

Sautez sur le Cheep Cheep géant quand il saute sur vous. Répéter l'opération trois fois l'achèvera. Attention également aux Cheep Cheep sauteurs qui sont plus dangereux que le boss lui-même !

Monde 4 : L'île forestière

Pour arriver dans ce monde il faut avoir battu le boss du monde 2 en mini...

Niveau 4-1

Argh des araignées ! Argh un fleuve de poison ! Argh un niveau facile !

Les pièces étoiles

La première pièce
Au quart du niveau sautez sur les araignées pour atteindre la première pièce.

La deuxième pièce
Montez sur le machin bleu et attendez. Quant vous verrez la pièce, sautez sur l'araignée pour l'avoir.

La troisième pièce
Vers la fin du niveau, montez sur les plates-formes en forme de O et vous trouverez la troisième pièce.

La deuxième sortie

Peu après la deuxième pièce, vous verrez cinq blocs entre deux araignées. Montez sur celui du milieu et sautez. Une liane va apparaître. Grimpez pour trouver la seconde sortie du niveau.

Niveau 4-2

Des Champignons ! Ca faisait longtemps ! Vous m'avez manqué mes petits champis !

Les pièces étoiles

La première pièce
Au drapeau, rebondissez sur le mur pour trouver la pièce.

La deuxième pièce
Après le drapeau, faites pencher le 2ème champi violet pour avoir la seconde pièce.

La troisième pièce
A l'escale sur terre, vous voyez un bloc, avancez un peu pour trouver un champi violet... faites-le pencher pour aller sous terre. Sautez sur le bloc par en dessous pour faire apparaître une liane. Grimpez pour trouver l'ultime pièce...

Niveau 4-3

Oh une anguille ! Oh mince me suis fait tuer par un bébé anguille...

Les pièces étoiles

La première pièce
La première pièce est sur le chemin mais... malheureusement l'écran avance sans vous attendre... et vous finissez écrasé...

La deuxième pièce
Des petites anguilles entourant une pièce qui se trouve sur votre chemin ! Déprimant non ?

La troisième pièce
Appuyez sur l'interrupteur arrêtant les bulles pour entrer dans le dernier tuyau... Vous vous trouvez dans une salle où vous devez passer à gauche pour éviter une confrontation avec les anguilles et trouver la dernière pièce.

Donjon de Bowser Jr.

De la lave qui monte, vous qui montez, une porte et Bowser junior. Que demander de plus ?

Les pièces étoiles

La première pièce
Dès que vous pouvez aller à gauche faites-le pour trouver la première pièce.

La deuxième pièce
Montez encore un peu et vous trouverez la deuxième pièce entre deux boules électriques...

La troisième pièce
Montez encore pour cette fois partir à droite et monter sur les plates-formes qui bougent... Là-haut se trouve la pièce.

Vaincre Bowser Jr.

Ca se complique légèrement. Il ne faut plus sauter sur Bowser Jr car il se cache dans sa carapace piquante. Attendez qu'il vous envoie une carapace pour l'attraper (sautez dessus et maintenez Y ou X) sur lui. Profitez du court moment où il est à terre pour lui sauter dessus. Répétez l'opération 3 fois.

Niveau 4-4

Wiggler ! Ca faisait longtemps ! Mario 64 DS en fait... Mais n'oubliez pas : il a un sale caractère quand on lui saute dessus !

Les pièces étoiles

La première pièce
Un peu avant la moitié du niveau, il y a un trou... sautez dedans tout en allant vers la droite pour trouver la pièce derrière un Wiggler.

La deuxième pièce
Prenez un Mini-Champi. Montez une fois que vous arrivez au drapeau. Partez à gauche puis montez sur les blocs. Enfin, sautez vers la gauche pour trouver la pièce.

La troisième pièce
Avancez un peu et vous verrez la pièce... Soit vous faites un saut mural pour l'attraper, soit vous jetez une carapace dessus.

Niveau 4-A

Des lianes et des espèces de moulins à eau... Génial !!

Les pièces étoiles

La première pièce
Un moulin après le drapeau, sur le moulin à eau, sautez pour trouver la pièce.

La deuxième pièce
Sur le prochain Moulin, sautez sur le Paratroopa vert pour vous agripper à une liane qui vous permet d'aller dans un tuyau qui mène à la salle de la pièce.

La troisième pièce
A la fin du niveau, vous voyez trois tuyaux dont un jaune. Entrez dans le premier pour trouver la pièce en faisant un saut mural.

Le manoir hanté

Je déteste ce manoir... C'est dur, il y a des machins qui vous font passer de l'autre côté d'un mur et des Boo Ballons... enfin voilà... je vous souhaite bonne chance.

Les pièces étoiles

La première pièce
Entrez dans la première porte puis appuyez sur l'interrupteur pour faire descendre les blocs " ? " montez sur l'un d'eux et attendez qu'il vous apporte à la première pièce.

La deuxième pièce
Après la deuxième porte, sautez sur l'interrupteur pour faire apparaître des blocs rouges. Rebondissez dessus pour trouver la deuxième pièce.

La troisième pièce
Prenez un Mini-Champi et dans la même salle que celle de la deuxième pièce, montez sur le tuyau vert puis rebondissez sur les murs et le tuyau pour trouver la dernière pièce.

La deuxième sortie

A côté de la dernière pièce vous verrez une porte. Empruntez-la, elle vous mène à la deuxième sortie du niveau !

Le canon bonus

Le canon d'ici vous emmènera au monde 7 directement !

Niveau 4-5

Des Bob-Ombs ! Ils peuvent être TRES utiles dans ce niveau.

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle se trouve avant le premier pont jaune. Utilisez un Bob-Omb pour faire péter le mur à proximité.

La deuxième pièce
Au deuxième pont, frappez le bloc sur lequel est le Bob-Omb pour vous laisser aller chercher cette pièce.

La troisième pièce
A l'avant-dernier Pont Jaune, il y a un tuyau condamné. Faites exploser un Bob-Omb dessus pour entrer dedans et trouver la dernière pièce.

Niveau 4-6

Notre Dino bleu préféré revient nous aider !

Les pièces étoiles

La première pièce
Juste après le cercle des pièces rouges, sautez sur la terre pour récupérer la pièce.

La deuxième pièce
Après le drapeau du milieu, sautez encore sur la terre pour pouvoir vous jeter sur la pièce qui est un peu à droite.

La troisième pièce
Après les plantes Piranhas, vous verrez un interrupteur au plafond. Sautez sur la tête du dino pour le toucher, pouvoir accéder au tuyau et trouver la dernière pièce.

Château de Bowser Jr.

Une balançoire au-dessus de la lave... Comme c'est mignon !

Les pièces étoiles

La première pièce
A la 3ème balançoire, attendez qu'elle soit au plus haut pour sauter et atterrir sur la première pièce.

La deuxième pièce
Vers la moitié du niveau, attendez que le Twhomp tape plusieurs fois le sol pour vous retrouver face à la deuxième pièce.

La troisième pièce
Après le drapeau se trouve une balançoire. En dessous de la balançoire se trouve la pièce.

Vaincre le boss

Oh un goomba géant ! Faites un saut mural quant il s'approche de vous puis appuyez sur l'interrupteur au milieu. Ensuite montez sur les choses vertes que vous venez de faire apparaître pour lui faire une attaque rodéo. Faites ça trois fois pour le battre.

Monde 5 : L'île glacée

Niveau 5-1

Bienvenue dans un niveau enneigé ! Annulez tout rendez-vous : vous resterez peut-être coincé sous la neige traîtresse ! Vous découvrirez également une nouvelle sorte d'ennemi : un pingouin qui crache et lance des boules de neige.

Les pièces étoiles

La première pièce
Sur votre chemin, vers le milieu du niveau, vous pourrez voir la première pièce. Ne sautez pas tout de suite ou vous resterez coincé sous la neige qui tombe de l'arbre. Montez sur le cube et sautez vers la pièce tout simplement.

La deuxième pièce
La deuxième pièce se trouve après le drapeau du milieu, en haut au milieu de la neige. Utilisez le cube jaune pour l'attraper.

La troisième pièce
Pas plus difficile à atteindre, vous avez juste à utiliser le multi-cube pour la prendre.

Niveau 5-2

Encore un niveau souterrain comme dans les mondes précédents, mais plus difficile vu que le sol glisse ! D'autant que c'est infesté de Picos, des tortues à carapaces à pics qui ne seraient pas sans rappeler les Spiny !

Les pièces étoiles

La première pièce
Vous ne pouvez pas la louper, elle est au tiers du niveau, au milieu des plantes Piranhas. Attention à elles, vous devez être au moins Super Mario pour pouvoir casser les briques qui entourent la pièce étoile.

La deuxième pièce
Continuez tout droit et vous la verrez entre deux murs avec des Picos. Utilisez le ressort pour l'attraper.

La troisième pièce
Celle-ci est un peu mieux cachée. Vous devez prendre le ressort et l'emmener en arrière, le placer sous le tuyau jaune (au plafond à côté du tuyau rouge). Entrez dedans et suivez le porte-monnaie. Tuez-le pour quelques pièces et faites un saut mural pour récupérer la dernière pièce.

La deuxième sortie

Après les chauves-souris et les Picos, vous avez un tuyau au plafond avec une plante Piranha qui en sort. Entrez dedans, vous atteindrez la deuxième sortie du niveau !

Niveau 5-A

Niveau très étrange et rigolo. Nous voyons une nouvelle sorte de plate-forme, qui s'agrandit et se rétracte sans arrêt. Nous les nommerons les plates-formes accordéons.

Les pièces étoiles

La première pièce
Après le drapeau du milieu, vous avez de nouvelles plates-formes accordéons. Utilisez-les pour atteindre la pièce étoile. Utilisez, si vous le souhaitez, l'interrupteur pour regagner la terre ferme plus facilement.

La deuxième pièce
Après la première pièce, vous avez une brique cassable. Touchez-la pour faire apparaître une plante. Montez-la jusqu'en haut. Ici, activez l'interrupteur, suivez les pièces bleues, et attrapez la seconde pièce étoile.

La troisième pièce
Elle se trouve juste avant la terre ferme vers la fin du niveau. Sautez quand les plates-formes accordéons du dessus se rétractent.

Donjon de Bowser Jr.

Un de mes niveaux préférés. Vous n'avez besoin de rien faire, si ce n'est éviter les boules, les Skelerex, ne pas vous faire écraser et attraper les pièces étoiles, qui sont très simples à voir...

Les pièces étoiles

La première pièce
Vous la verrez au tout début du jeu. Sautez pour l'attraper, en faisant attention à la boule.

La deuxième pièce
Vous la verrez au-dessus d'un Skelerex vers le milieu du niveau. Evitez le Skelerex et la boule de pic et sautez pour la prendre.

La troisième pièce
Lorsque vous verrez la grosse boule de pics, restez toujours vers la droite et prenez de l'avance. Vous verrez la pièce étoile au-dessus de deux briques, à l'extrémité droite.

Vaincre Bowser Jr.

Comme d'habitude, sautez-lui dessus 3 fois ou faites une attaque rodéo 2 fois et il mourra. Mais il est plus rapide, et le sol glisse !

Niveau 5-3

La meilleure façon de vaincre les Koopas et Goombas, c'est de se laisser glisser sur les pentes en vous accroupissant.

Les pièces étoiles

La première pièce
Juste après les pentes, vous avez un bloc élevé avec un Koopa Rouge dessus. Juste à côté à droite, vous verrez la première pièce étoile. Sautez pour la récupérer.

La deuxième pièce
Elle se trouve aux deux tiers du niveau, un peu plus loin que la première pièce. Elle est entourée de blocs cassables, il

faut donc être au moins Super Mario pour la prendre, ou bien lancer un Koopa dessus.

La troisième pièce
Pas très loin de la seconde, après les espèces d'escargots géants avec un pic sur la tête, vous la verrez en hauteur, après un Koopa vert. Faites un saut mural pour l'atteindre. Note : Si vous passez par les plates-formes en hauteur, vous devrez vous laisser tomber là où il y a un petit trou. Attention quand même à l'escargot !

Les secrets du niveau

Si vous avez un Mini-Champi ou que vous êtes Mini Mario, descendez dans le trou au-dessus du bloc de la première pièce. Vous verrez un petit tuyau. Entrez dedans et vous aurez un rigolo niveau bonus !

Le Manoir Hanté

Un manoir comme les autres, mais avec des fantômes boxeurs ! Il sont très forts et détruisent tout type de bloc, alors ils sont également utiles !

Les pièces étoiles

La première pièce
Ne tuez pas le 3ème fantôme boxeur tout de suite, arrangez-vous pour qu'il détruise les blocs en dessous d'où il est venu. Allez dans le passage désormais ouvert et faites des attaques rodéos sur les murs. Vous pourrez ensuite prendre la première pièce.

La deuxième pièce
Juste après, vous verrez une porte en l'air. Prenez de l'élan et sautez pour l'atteindre. Dans cette salle, empressez-vous de monter sur les blocs avant que les fantômes ne les aient tous détruits et prenez la pièce. Ressortez ensuite.

La troisième pièce
Un peu plus haut, au-dessus de la porte précédente, vous verrez trois briques. Montez sur elles et sautez. Des blocs apparaîtront. Mettez-vous sur celui du milieu et accroupissez-vous. Sautez et une liane apparaîtra. Montez et ouvrez la porte. Vous vous retrouverez sur une sorte d'ascenseur. Lorsqu'il retombe, ne vous en faites pas et laissez-vous tomber aussi. Une fois en bas, maintenez enfoncée la touche droite pour aller à droite dès que possible. Continuez plus loin et prenez la pièce.

La deuxième sortie

Juste ici, sautez sur le bloc pour faire apparaître une liane et montez. Passez par la porte pour accéder à la deuxième sortie du niveau.

Le canon bonus

Le canon d'ici vous emmènera au monde 8 directement !

Niveau 5-B

Un niveau comme les précédents : glissades, neige, escargots géants à pics, Koopas et Goombas, la routine quoi ! Mais avec une difficulté en plus : les Paratroopas qui envahissent le niveau !

Les pièces étoiles

La première pièce

Vous la verrez vers le milieu du niveau, en dessous de vous.

La deuxième pièce
Elle se trouve peu après le drapeau du milieu, au-dessus de vous, là où il y a plein de Koopas rouges. Activez l'interrupteur et courez (et sautez aussi !) vers l'étoile.

La troisième pièce
Vers la fin du niveau, vous verrez à un moment deux passages, un qui descend et l'autre qui reste en hauteur. Celui qui descend a un escargot, et plus loin la dernière pièce.

Niveau 5-C

Un niveau souterrain mais avec en bonus des fantômes boxeurs !

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle est sous vos yeux, un peu après le second fantôme boxeur. Cassez les briques pour la récupérer si vous êtes Super Mario, ou utilisez le fantôme boxeur à côté pour qu'il casse les briques.

La deuxième pièce
Un peu avant le drapeau du milieu, juste après les plates-formes montantes et descendantes, vous la verrez dans l'impasse en bas. Allez vers elle et attendez que le scarabée tombe pour l'attraper en sautant dessus et le renvoyer vers la pièce.

La troisième pièce
Juste après le drapeau du milieu, où vous verrez un fantôme boxeur, montez sur les briques et cassez la rangée du haut. Ensuite, cassez celle du bas pour voir apparaître une fleur de feu et une liane. Grimpez-y et vous verrez la pièce. Mais sur votre chemin vous verrez un fantôme boxeur. Ne le tuez pas ! Activez l'interrupteur et arrangez-vous pour qu'il casse les briques qui vous séparent de la dernière fameuse pièce. Laissez-vous tomber ensuite pour retourner dans la grotte.

Niveau 5-4

Encore un niveau de plates-formes, mais très bien réussi ! Les plates-formes ne peuvent que monter ou descendre, pas de plates-formes normales ou trampolines ici ! Au fait, attention aux Bill Balls !

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle se trouve sur votre chemin, au milieu du niveau.

La deuxième pièce
Elle est juste à côté de la première.. sauf qu'il vous faudra un Mini-Champi pour la prendre ! Au pire, tentez votre chance en essayant de l'attraper par l'autre bout, mais c'est impossible. (Si vous réussissez prévenez-moi ^^ !).

La troisième pièce
Un peu déçu pour la seconde pièce ? Ne vous en faîtes pas, les développeurs se sont excusés en vous offrant cette pièce immanquable.

Château de Bowser Jr.

Si j'avais un conseil à donner pour ce niveau, ce serait d'être absolument Mario Feu. Car vous rencontrerez tout au long

du parcours des tapis roulants... et des plantes Piranhas dessus. Donc utilisez vos boules de feu pour les tuer.

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle se trouve vers le début du parcours, avec une plante Piranha qui vient dessus. Plusieurs choix s'offrent à vous :
Si vous êtes Mario Feu : Tuez la plante Piranha à l'aide de boules de feu depuis le tapis d'en face.
Si vous êtes Super Mario : Sacrifiez-vous pour l'obtenir.
Si vous êtes... Mario : Euh... Vous avez intérêt à être rapide ^^ !

La deuxième pièce
Juste après la plante cracheuse de feu, vous la verrez au-dessus de vous, inaccessible. Mais un trampoline va vite venir vers vous sur le tapis roulant... ainsi qu'un Skelerex Géant ^^' !

La troisième pièce
Juste après la plante Piranha géante, croisez les doigts pour tomber sur un Mini-Champi sur le cube surprise. Lorsque vous êtes Mini Mario, montez sur le cube "?" suivant et faites un saut mural pour atterrir sur le plafond. Continuez à droite et vous aurez accès à la dernière pièce.

Vaincre le boss

Tiens, Flora Piranha ! Vous vous rappelez d'elle ? Super Mario Sunshine, Mario Kart Double Dash !!, M&L 2, Super Mario Galaxy... Ah ! Euh oui, comment la vaincre ? Pas compliqué, elle ne fait que sauter sur vous ! Et donc lorsqu'elle vous vise, esquivez-la et elle s'écroulera au sol. C'est le moment pour la bombarder de boules de feu ou lui sauter dessus ! Recommencez cette opération 3 fois et voilà !

Deuxième sortie

Si vous battez le boss en étant Mini Mario, vous accéderez au monde 4 (faites des attaques rodéos pour le battre).

Monde 6 : L'île rocheuse

Niveau 6-1

Des missiles, des missiles et... des missiles vous attendent dans ce niveau où vous êtes suspendu au-dessus du vide.

Les pièces étoiles

La première pièce
A peu près au quart du niveau, il y a un chemin qui descend, sautez sur un missile pour atterrir au-dessus de l'endroit où la première pièce vous attend.

La deuxième pièce
Juste après, il y a un endroit où vous devez sauter sur les murs pour avancer. Une fois en haut, sautez encore une fois sur le mur pour arriver sur une corniche où il y a la deuxième pièce.

La troisième pièce
A la fin du niveau, descendez et vous trouverez une passerelle où vous pouvez vous accrocher. En dessous se trouve la pièce.

Les secrets du niveau

Vers la fin du niveau, au moment de la grande lignée de missiles, passez par la plate-forme du haut, puis sautez pour passer par un autre passage. Vous verrez deux tuyaux pour Mini Mario. Si vous avez un Mini-Champi de côté, n'hésitez pas !

Niveau 6-A

Ici nous avons droit à : Des lakitus, des cyclones et du sable ! Je vous entends déjà pousser des hurlements de joie ! Ou peut-être est-ce des hurlements de douleur...

Les pièces étoiles

La première pièce
Au début du niveau se trouve un cyclone. Allez dedans puis partez vers la droite une fois que vous êtes en l'air. Vous trouverez la pièce.

La deuxième pièce
Après la tornade il y a une colonne de sables mouvants. Sautez dedans. Un tuyau est caché à l'intérieur.

La troisième pièce
A un moment il y a plusieurs tuyaux. Sautez dans le deuxième tuyau jaune pour trouver la troisième pièce.

Niveau 6-2

De l'eau qui monte et qui descend, des créatures à pics, et des palmiers ! Joli niveau en perspective !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après le tuyau rouge. Attendez que l'eau monte suffisamment pour pouvoir sauter au-dessus du palmier, des blocs apparaissent dont un qui fait pousser une liane. Montez puis tapez le bloc. Montez sur le premier bloc " ? " pour appuyer sur l'interrupteur. Puis précipitez-vous sur la droite en sautant de bloc en bloc pour arriver à la pièce.

La deuxième pièce
Une fois que vous arrivez aux deux grands tuyaux, sautez dans le deuxième, avancez un peu et attendez que l'eau monte pour prendre la deuxième pièce.

La troisième pièce
Après le checkpoint, sautez sous tous les blocs pour trouver une étoile. Foncez vers la droite puis dès que vous tombez, passez à droite pour tuer toutes les créatures rouges. Vous trouverez la troisième pièce.

Donjon de Bowser Jr.

Le premier donjon du monde 6 ! Un endroit génial pour se faire empaler !

Les pièces étoiles

La première pièce
Un peu avant le drapeau, précipitez-vous à droite puis baissez-vous pour éviter d'être transpercé. Vous trouverez la pièce.

La deuxième pièce
Avant la deuxième porte de cette tour, faites comme pour la première pièce pour trouver la seconde. Sauf que vous ne

pouvez pas vous baisser !

La troisième pièce
Il vous faut un Mini-Champi. Avant d'aller affronter le boss, faites des sauts sur les murs pour trouver la dernière pièce.

Vaincre Bowser Jr

Sautez-lui dessus, il ne fait que courir vers vous.

Niveau 6-3

Une forêt aux souterrains remplis d'une eau violette qui tue quiconque va dedans, des troncs qui vous font tomber et des blocs suspendus à des lianes ! Un niveau assez étrange...

Les pièces étoiles

La première pièce
Dès le début sautez sur le boc " ? " qui se balance pour trouver la première pièce.

La deuxième pièce
Une fois sorti du tuyau rouge. Sautez dans le deuxième tuyau vert pour trouver la pièce.

La troisième pièce
Utilisez un Mini-Champi une fois sorti du deuxième passage souterrain pour monter sur le bloc " ? " rouge puis sauter par-dessus le grand tuyau vert pour trouver la dernière pièce.

Niveau 6-4

C'est comme le premier niveau mais avec des barres de feu à la place des missiles !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après la première barre de feu, sautez sur le mur pour tomber sur une autre plate-forme où est cachée la première pièce.

La deuxième pièce
Avant le drapeau sautez de plate-forme en plate-forme vers la gauche pour trouver la deuxième pièce.

La troisième pièce
Après le drapeau, sautez TRES haut pour trouver un tuyau vert qui mène à la dernière pièce de ce niveau.

2ème Donjon de Bowser Jr.

Bowser a installé quelques jouets dans ce donjon pour son fiston ! Tapis roulants, pics, cordes et tuyaux propulseurs vous attendent !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après quelques tapis roulants vous tombez sur des pieux, après ces pieux se trouve la première pièce.

La deuxième pièce
Après les tuyaux propulseurs laissez-vous porter par les tapis roulants pour vous relever sous la pièce.

La troisième pièce
Montez un peu et vous trouverez une corde. Montez dessus pour trouver la dernière pièce.

Vaincre Bowser Jr

Renvoyez ses carapaces pour le battre. Il faut pour cela sauter dessus.

Niveau 6-5

Il était une fois un petit poisson appelé Mario... Il se faisait traumatiser par des poissons rouges, verts et géants, alors il a décidé de partir de ce niveau... Ok j'arrête mon délire...

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle se trouve juste avant le cercle des pièces rouges. C'est dur de la rater.

La deuxième pièce
Elle se trouve après un tuyau jaune entouré de 4 poissons verts.

La troisième pièce
Avant les poissons géants, il y a un siphon entouré de pièces. Tombez dedans pour trouver la dernière pièce.

Niveau 6-B

Ici on a droit à des plantes carnivores, de la glace et quelques champignons violets... un niveau bien étrange...

Les pièces étoiles

La première pièce
Après la troisième corde, prenez la carapace du Koopa rouge pour la lancer dans le vide pour qu'elle tombe sur la première pièce.

La deuxième pièce
Avant les plantes carnivores, vous voyez la pièce flotter. Rebondissez sur le Paratroopa pour l'obtenir.

La troisième pièce
Avant la fin du niveau sautez sur la dernière corde, attendez d'être en haut pour sauter à droite et trouver la dernière pièce.

Niveau 6-6

Trampoline, Chomp, Chomp, Trampoline, voilà ce qui vous attend...

Les pièces étoiles

La première pièce
Sautez en vous dirigeant vers la gauche sur les trampolines pour trouver la dernière pièce protégée par des blocs. Détruisez tous les blocs à droite de la pièce pour trouver un interrupteur qui permet d'atteindre la pièce.

La deuxième pièce
Avant le drapeau du milieu, il y a un Chomp qui garde cette pièce.

La troisième pièce
Trouvez le bloc " ? " au-dessus d'une pile de briques. Détruisez les briques pour tomber sur un trampoline. Utilisez-le pour rebondir sur le Paratroopa puis sur l'interrupteur puis sur le Koopa un peu plus bas pour enfin arriver au tuyau qui vous mène à cette pièce.

Château de Bowser Jr.

La lave, c'est chaud... Des plates-formes mouvantes, c'est impossible... Ce niveau est chaud... Ne pas battre le boss est impossible...

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle est sur le chemin. Lancez une carapace de Koopa dessus pour l'avoir.

La deuxième pièce
Elle aussi est sur le chemin. Allez la récupérer doucement...

La troisième pièce
Prenez un Mini-Champi après le drapeau. Maintenant, sautez sur le Koopa rouge en haut de la salle. Sautez au bon moment pour pouvoir marcher sur ce qui est censé être le plafond. Ensuite vous n'aurez plus qu' à aller à droite.

Vaincre le boss

C'est étrange mais c'est une taupe dans un tank... Dès qu'il sort sa tête, faites-lui une attaque rodéo. Ensuite baissez-vous pendant qu'il tire ses missiles. Enfin, sautez sur ses missiles pour le toucher encore 2 fois.

Monde 7 : L'île paradisiaque

Niveau 7-1

Un niveau sur des plates-formes mouvantes qui n'a pas l'air simple mais qui l'est quand on le connaît bien.
Attention ! Vous ne pourrez pas obtenir les deuxième et troisième pièces étoiles en une fois !

Les pièces étoiles

La première pièce
Lorsque vous êtes sur la deuxième plate-forme mouvante, ne sautez pas sur le nuage à la fin du parcours mais laissez-vous tomber. Il vous suffira ensuite de sauter pour avoir cette pièce étoile.

La deuxième pièce
Si vous prenez le chemin habituel (pas celui du dessous), après le drapeau de mi-niveau, vous pourrez prendre deux plates-formes mouvantes. Choisissez celle du haut pour avoir la pièce étoile.

La troisième pièce
Vraiment pas évidente à trouver quand on ne saît pas où la chercher, cette pièce étoile est vraiment très bien cachée. En effet, après la deuxième plate-forme mouvante, vous devrez appercevoir un bloc "? " volant. Dépêchez-vous de monter dessus et laissez-vous emporter. Quand vous verrez un tuyau, laissez-vous tomber juste devant puis prenez-le. Montez ensuite sur les poteaux et balancez-vous pour atteindre les suivants. La pièce étoile est tout en haut !

Niveau 7-2

Un niveau amusant avec cette plate-forme que vous dirigez mais qui va vraiment très lentement.
Attention ! Vous ne pourrez pas obtenir les deuxième et troisième pièces étoiles en une fois !

Les pièces étoiles

La première pièce
Il vous suffit de ne pas être petit pour casser les blocs au début et prendre la pièce. Si vous êtes petit, vous pouvez casser les blocs avec une carapace de Koopa ou de Paratroopa.

La deuxième pièce
Aux trois-quarts du niveau, prenez une carapace de Koopa ou de Paratroopa, et lancez-la sur la gauche, la pièce étoile sera obtenue automatiquement.

La troisième pièce
Quand vous verrez une quinzaine de Paratroopas vers la fin du niveau, vous apercevrez la pièce étoile à gauche. Attendez le bon moment pour la prendre.

Le Manoir Hanté

Un niveau très amusant avec la gelée déformable, les blocs invisibles et les mains qui montrent où ce bloc est. Mais attention vous pouvez vite devenir fou (folle) dès le début avec les cinq portes ! Si vous êtes bloqué à cet endroit, prenez la porte du bas à droite et sautez là où les mains pointent pour faire apparaître un bloc "?" faisant apparaître des plates-formes. Montez sur elles et sautez sur votre gauche pour voir une porte et la prendre.

Les pièces étoiles

La première pièce
Prenez la porte au milieu à gauche. La pièce est au-dessus de vous, il faut juste sauter.
Ce coup-ci, il faut prendre la porte du haut et faire des charges au sol à gauche de la gelée. Pour sortir, faites des charges au sol à droite.

La deuxième pièce
Quand vous sortez de la pièce aux cinq portes (voir introduction du niveau), il y a un interrupteur P. Activez-le, dépêchez-vous d'aller vers la droite et sautez les rangées de blocs une par une pour avoir la pièce étoile.

La troisième pièce
Quand vous verrez une quinzaine de Paratroopas vers la fin du niveau, vous apercevrez la pièce étoile à gauche. Attendez le bon moment pour la prendre.

La deuxième sortie

A l'endroit de l'interrupteur P, allez à gauche puis faites un saut mural avec un Mini-Champi pour atterrir devant une porte. Prenez-là et vous serez devant la deuxième sortie de ce niveau.

Niveau 7-3

Un niveau unique dans le jeu où vous vous baladerez sur un Wiigler géant.

Les pièces étoiles

La première pièce
Cette pièce étoile est au-dessus d'un Frère Boomerang. Vous ne pouvez pas la louper.

La deuxième pièce
Encore une fois, la pièce étoile est juste au-dessus de vous. Attendez que le Wiggler géant ondule pour sauter et prendre la pièce étoile.

La troisième pièce
Avant le drapeau de fin de niveau, vous verrez un escalier de blocs. Faites une charge au sol sur chaque bloc (il faut au moins avoir un Champi). Descendez la liane puis sautez à droite pour obtenir cette dernière pièce étoile.

Donjon de Bowser Jr.

Une tour assez difficile où il faudra faire attention aux pierres mouvantes et aux pics.

Les pièces étoiles

La première pièce
Elle est en dessous de deux pierres mouvantes et d'une barre de pics. Descendre et remonter au bon moment, telle est la seule difficulté.

La deuxième pièce
Elle est à droite des trois blocs de pics après le drapeau de mi-niveau. Ne craignez rien, vous ne pouvez pas vous faire toucher par les pics sauf si vous sautez.

La troisième pièce
Vous la verrez à gauche de la porte menant au boss. Attendez que les pierres s'enlèvent pour sauter et dépêchez-vous de revenir si vous ne voulez pas finir écrasé(e).

Vaincre Bowser Jr

Comme avant, attendez qu'il vous lance une carapace, renvoyez-lui et sautez-lui dessus !

Niveau 7-4

Des trampolines et des champignons géants, youpi !

Les pièces étoiles

La première pièce
Tout au début du niveau, allez tout à droite, et utilisez le trampoline.

La deuxième pièce
Ici, allez légèrement à gauche en continuant d'utiliser les trampolines sur votre chemin jusqu'à voir un champignon rose. Rebondissez dessus et vous aurez un nouveau trampoline.

La troisième pièce
Montez au maximum en restant sur la gauche et vous verrez un cube jaune volant (voir deuxième sortie), avec un peu plus haut la pièce étoile.

La deuxième sortie

Vous devrez avoir un Mini-Champi. Avant la dernière pièce étoile, il y a, comme dit plus haut, un cube jaune volant. Montez dessus et prenez votre Mini-Champi. Sautez alors, et vous verrez un mini-tuyau dans le niveau supérieur. Empruntez-le pour atteindre la seconde sortie.

Niveau 7-5

Ce niveau est rempli de Bill Balls et Bob-Ombs ! Pas trop dur, but warning !

Les pièces étoiles

La première pièce
Impossible à rater : elle est en hauteur vers le premier tiers du niveau. Pour la récupérer, utilisez un Bill-Ball (rebondissez sur lui pour sauter plus haut).

La deuxième pièce
Juste avant le drapeau du milieu, vous verrez deux Bob-Ombs, puis un mini-tuyau avec à côté un autre Bob-Omb. Utilisez-en un pour casser le bloc qui recouvre le mini-tuyau et utilisez votre Mini-Champi pour y entrer. Dans la salle, allez tout à droite et utilisez le Méga-Champi du bloc "?". Poussez le tuyau vers la droite pour trouver la seconde pièce étoile.

La troisième pièce
Juste avant le Bill-Ball géant, vous trouverez la troisième pièce entre les deux Bill-Balls. Soyez vif et efficace !

La deuxième sortie

Juste avant le Bill-Ball géant, vous pouvez voir un tas de blocs sur un tuyau. Utilisez un Méga-Champi pour casser les blocs et ainsi entrer dans le tuyau menant vers la deuxième sortie.

Niveau 7-6

Un niveau entièrement en plates-formes et en Koopas !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après le drapeau du milieu, vous verrez deux Koopas avec deux rangées de blocs au-dessus. Cassez tous les blocs du haut, puis tous les blocs du bas jusqu'à trouver une liane. Grimpez-la, et vous trouverez la seconde pièce au bout du parcours sur la plate-forme mobile. Attention, sautez à la fin, et n'entrez pas dans le tuyau (voir seconde sortie) !

La deuxième pièce
A la sortie du niveau bonus de la première pièce, vous verrez la pièce juste en dessous, coincée avec deux Koopas sur les côtés. Soyez rapide, et attention aux Koopas (essayez d'en tuer un au moins) !

La troisième pièce
Juste après, vous verrez un tuyau jaune duquel sort une plante Piranha. Entrez dedans. Ici, allez à droite et entrez dans le rouge pour être à côté de la troisième pièce du niveau.

La deuxième sortie

Dans la salle de la première pièce, ne tombez pas et entrez dans le tuyau à la fin : vous serez devant la deuxième sortie du niveau !

Monde 8 : L'Antre de Bowser

Niveau 8-1

Vous entrez dans le dernier monde ! Ca commence par des corbeaux qui vous foncent dessus, des citrouilles qui s'énervent et des missiles dont un géant !

Les pièces étoiles

La première pièce
Avant le drapeau se trouve un bloc " ? " entouré de deux blocs qui sont un peu plus bas. Frappez le bloc " ? " sans tomber pour voir arriver un trampoline. Mettez-le un peu plus à droite pour sauter dessus et trouver la première pièce.

La deuxième pièce
Plus loin, il y a un Boo. A côté, il y a une pièce... Sautez sur les missiles pour l'obtenir... mais faites attention au Boo.

La troisième pièce
Juste avant la fin du niveau, en dessous du canon du missile géant se trouve la pièce.

Niveau 8-2

Un niveau où vous devez faire monter l'eau pour aller à la salle suivante...

Les pièces étoiles

La première pièce
Après la salle pleine de tonneaux se trouve une salle pleine de briques. Partez à droite et faites une attaque rodéo pour descendre. Dès qu'il n'y a plus de blocs, appuyez-vous sur le mur à droite et, dès que vous voyez la pièce, rebondissez sur le mur pour l'avoir.

La deuxième pièce
Dans la salle suivante, lorsque vous faites monter l'eau, mettez-vous au-dessus du tuyau puis rebondissez sur le mur pour avoir la pièce.

La troisième pièce
Dans la salle qui suit, appuyez sur l'interrupteur puis partez à droite pour trouver la pièce.

Donjon de Bowser Jr.

Les plates-formes mouvantes et les pics envahissent cette tour !

Les pièces étoiles

La première pièce
Au tout début du donjon, montez sur les blocs et attendez que la plate-forme arrive. Montez dessus et sautez sur le petit bout de terre où est la pièce.

La deuxième pièce
Quand vous arrivez à un bloc où vivent deux créatures rouges, partez à droite de ce bloc pour trouver la deuxième pièce.

La troisième pièce
Juste avant la porte de Bowser Jr, rebondissez sur les Skelerex pour trouver un bloc invisible. Un bloc " ? " va arriver. Frappez-le et montez dessus puis allez sur les blocs maintenant visibles pour avoir la pièce.

Vaincre Bowser Jr
Renvoyez-lui ses carapaces. C'est la routine quoi... Le seul problème c'est qu'à proximité il y a deux lance-flammes...

Niveau 8-3

Oh ! Des anguilles partout ! Une anguille géante et des poissons ! Que c'est joli ! Que c'est stressant !

Les pièces étoiles

La première pièce
A la moitié du niveau, la pièce se trouve au sol... c'est très facile de l'obtenir...

La deuxième pièce
Peu après la seconde pièce est au plafond. Il faut casser des briques et l'anguille arrive très vite...

La troisième pièce
A la fin du niveau, la dernière pièce est au sol. Il faut être rapide pour ne pas se faire manger par l'anguille.

Niveau 8-4

Des araignées tombent du ciel ! C'est pas très dur mais c'est pas facile.

Les pièces étoiles

La première pièce
Au quart du niveau, juste avant le drapeau, là où il y a 2 blocs " ? " faites un grand saut vers la droite pour obtenir la pièce.

La deuxième pièce
Peu après sur une suite de plates-formes volant dans les airs se trouve la pièce. Vous n'avez qu'à sauter pour l'avoir.

La troisième pièce
Juste avant la fin du niveau se trouve un mini-tuyau, prenez un Mini-Champi et entrez dedans pour avoir la dernière pièce.

Château de Bowser Jr.

Appuyez sur les interrupteurs pour faire apparaître une plate-forme ou une autre... A part ça, ça va...

Les pièces étoiles

La première pièce
Après 2 plates-formes, appuyez sur l'interrupteur pour monter sur le bloc " ? " puis sur la 2ème passerelle pour trouver la pièce.

La deuxième pièce
Au tiers du niveau, il y a une espèce de U inversé. Appuyez sur l'interrupteur de façon à ce qu'il y ait une passerelle sur ce U. Montez sur la passerelle puis sautez pour atterrir sur la passerelle suivante. Cette passerelle va vous emmener à la deuxième pièce.

La troisième pièce
Ne touchez plus à rien et continuez sagement votre chemin. A la fin du niveau se trouve une passerelle. Montez dessus

pour arriver dans la pièce où se trouve la dernière pièce. Si vous perdez une vie entre-temps vous devrez TOUT recommencer car la passerelle aura disparu !

Vaincre le boss

Rappelez-vous du monde 1. Vous avez envoyé Bowser et ses gros pieds puants dans la lave... J'avais précisé "Adios, on se revoit au Monde 8 !". Voilà pourquoi : Bowser revient se venger, en chair et en os... ou plutôt en os tout court... Bref, voici Dry Bowser, ou Bowser Skelet ! Si vous avez un Champi rouge ou une fleur de feu en réserve, courez tout droit pour appuyer sur l'interrupteur. Sinon, sautez-lui par-dessus pour appuyer sur l'interrupteur !

Niveau 8-5

Surprise ! Le jeu n'est pas fini ! Il vous reste encore plusieurs niveaux, un donjon et enfin la fameuse Antre de Bowser ! Ce niveau n'est pas plus difficile que les autres : plates-formes penchantes, Koopas, Goombas, lave, re-lave... mais cette fois avec en plus des sols qui ne tiennent que sur un fil et qui s'effondrent rapidement au moindre poids !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après les premiers sols qui s'effondrent, vous verrez la première pièce sur un de ces sols en dessous de vous. Empressez-vous de la récupérer en faisant attention à la boule de feu qui sort de la lave.

La deuxième pièce
Vous la verrez un peu plus loin, en dessous d'une plate-forme penchante. Faites-la pencher pour la récupérer et sautez vite sur la plate-forme penchante suivante.

La troisième pièce
Juste avant la fin du niveau se trouve la pièce en hauteur. Sautez à l'aide du sol qui s'effondre pour la prendre.

Niveau 8-6

Un niveau qui n'est pas sans nous rappeler les premiers Mario ! En effet, vous pouvez passer d'un côté de l'écran à l'autre comme si ça formait une boucle, un rond. Mais attention à ne pas vous faire piéger par cette particularité et à ne pas vous faire cuire car la lave monte rapidement !

Les pièces étoiles

La première pièce
Après le tuyau vert qui vous fait aller plus haut vers la gauche, ne montez pas tout de suite. Descendez et allez à gauche pour prendre la première pièce. Ensuite remontez vite et continuez votre chemin.

La deuxième pièce
Un peu plus loin, vous aurez deux ressorts. Prenez celui de gauche et reprenez le suivant. Vous verrez la pièce sous des briques. Faites une attaque rodéo sur les briques pour la dégager.

La troisième pièce
Vous la verrez à droite d'un tuyau vert. Prenez-la en prenant garde aux Spiny !

Niveau 8-7

Un niveau spécial Koopas : Paratroopas, Frères Marteaux, Frères Boomerangs, Koopas roses et Koopas verts et rouges sont au rendez-vous !

Les pièces étoiles

La première pièce
Tout au début du niveau vous verrez le premier frère Marteaux, en dessous vous pourrez voir la pièce.

La deuxième pièce
Vous la verrez sur la plate-forme à côté du Frère Boomerang. Prenez-la, mais gare aux Boomerangs qui, je vous le rappelle, reviennent vers vous !

La troisième pièce
Vous la verrez coincé sous des briques. Faites une attaque rodéo pour prendre la pièce, ou attendez que le frère Marteaux les casse pour vous...

Les secrets du niveau

Vous trouverez une étoile d'invincibilité dans un des blocs "?" à côté des Koopas roses.

Niveau 8-8

Un niveau très dur et très énervant ! Vous tombez à la période des éruptions, donc des grosses boules de lave tombent du ciel ! Soyez vif et rapide pour récupérer les pièces !

Les pièces étoiles

La première pièce
Vous verrez la première pièce sur une plate-forme en hauteur. Attendez que l'éruption soit terminée pour la prendre.

La deuxième pièce
Juste après le drapeau du milieu, vous aurez une nouvelle éruption. Une grosse boule de lave cassera des blocs qui recouvraient un mini-tuyau. Si vous avez un Mini-Champi utilisez-le ! Vous trouverez la seconde pièce dans ce labyrinthe !

La troisième pièce
Un peu plus loin que le drapeau du milieu vous aurez plusieurs briques qui renferment une pièce. Attendez que les boules de lave les détruisent pour la prendre.

Les secrets du niveau

Pile au milieu du niveau, vous verrez un mini-tuyau ne pouvant pas être passé. Mettez-vous juste au-dessus et sautez. Un bloc invisible apparaîtra et vous aurez une étoile d'invincibilité !

Donjon de Bowser Jr. 2

Un donjon que j'aime bien ! Vous devrez vous déplacer sur une plate-forme qui bouge sans tomber, en évitant les pics, les boules de feu et les grosses boules de pics du monde 5 !

Les pièces étoiles

La première pièce
Immanquable, vous le verrez sur votre chemin vers le tiers du niveau.

La deuxième pièce

Après le cercle de pièces rouges, vous pourrez voir la seconde pièce au niveau des boules de feu. Montez vers elle au lieu de suivre le chemin de la plate-forme.

La troisième pièce
Un peu plus loin que la seconde, vous la verrez par où est venue la troisième boule de pics.

Vaincre Bowser Jr

La routine : renvoyez-lui ses carapaces...

L'Antre de Bowser

Peut-être le niveau le plus long du jeu et le plus difficile.
Attention aux âmes sensibles, ce niveau est spécial "vice-versa" ^^ !

Les pièces étoiles

La première pièce
Vous n'avez rien à craindre de la première pièce, si ce n'est les boules de feu. Ouvrez la porte tout au bout. Sautez sur la brique du milieu. Activez l'interrupteur qui vient d'apparaître. Après le Skelerex, allez à droite et sautez sur le bloc en haut de la porte. Activez l'interrupteur et ouvrez la porte. Evitez le Twhomp géant et cassez toutes les briques dans le but de trouver un interrupteur. Dès que vous le voyez, activez-le. Sortez de la salle. Vous vous retrouvez dans la salle de départ, mais à l'envers. Après le Skelerex, montez sur la plate-forme et ouvrez la porte. Ici, évitez tous les Twhomps et allez à gauche dès que possible. Prenez la première pièce.

La deuxième pièce
Continuez vers la droite et activez l'interrupteur qui va apparaître sur une brique à votre passage. Sortez de cette salle. Vous comprenez maintenant pourquoi je vous ai demandé d'activer l'interrupteur en hauteur au-dessus d'une porte : pour faire apparaître la plate-forme qui monte et descend. Allez-y donc et prenez la pièce sans tomber dans le trou. Passez par la porte du haut.

La troisième pièce
Une fois sorti, vous aurez le drapeau du milieu. ENFIN ! Continuez vers la droite et après les pics arrêtez-vous. Ecoutez-moi bien pour trouver les solutions aux énigmes ou vous tournerez en rond ! Ici, passez par le bas, où il y a les trous. Vous entendrez un "TIDI" qui vous annoncera que vous avez réussi. Ensuite, après les boules de flammes, passez par le haut. Vous réentendrez un "TIDI" qui vous annoncera que vous avez réussi. Maintenant, passez par le milieu. Vous verrez la pièce sous des blocs bleus. Il faut donc être au moins Super Mario pour l'attraper. Ouvrez la grande porte.

Vaincre Bowser Jr et son père

Avancez et vous verrez Peach et Bowser Jr. Bowser Jr va jeter les restes de son père dans un chaudron, qui aura pour effet de le ressusciter et de le rendre encore plus fort ! Que le spectacle commence !

Commencez par battre Bowser Jr. en lui renvoyant ses carapaces ou en lui lançant des boules de feu si vous êtes Mario Feu, tout en évitant les attaques de Bowser. Quand vous aurez tué Bowser Jr., son père va s'énerver et lancer plusieurs boules de feu. Allez tout à gauche pour les éviter.

Pour vaincre Bowser, courez quand il saute et activez l'interrupteur, comme pour le monde 1 et le premier château du monde 8. Vous avez gagné un petit bisou en récompense.

New Zealand Story Revolution

© Rising Star Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXPERT

Secourez tous les Kiwis en terminant tous les niveaux et en battant tous les boss. Vous aurez alors accès au mode de difficulté Expert qui offre un challenge encore plus corsé et qui vous donne la possibilité de jouer avec un Tiki rouge.

Ninja Gaiden Dragon Sword

© Tecmo / Team Ninja 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Galerie d'artworks

Terminer le jeu une fois et trouver un maximum d'amulettes.

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois.

Mode Ninja Master

Terminer le jeu en Difficile.

Magasin de Muramasa

Terminer le jeu en Normal.

JOUER AVEC MOMIJI

Après avoir terminé le jeu en Normal, essayez de battre le dragon rouge avec Momiji à la fin du premier niveau pour débloquer le mode "The Way of Kunoichi". Pour y accéder, lancez une nouvelle partie. Le jeu sera plus difficile mais vous pourrez incarner Momiji.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Réglez les paramètres de la DS sur la date de votre anniversaire, et vous entendrez une voix dire "happy birthday" lorsque vous lancerez le jeu.

TECHNIQUE ULTIME

Pour diminuer le temps de chargement de la technique ultime (bleue puis rouge) et faciliter son exécution, vous devez vous efforcer de laisser les orbes en l'air le plus longtemps possible. Ryu ne les absorbe que lorsqu'il ne bouge plus. Plus il y aura d'orbes à l'écran, plus la technique s'exécutera rapidement. Vous pourrez alors quasiment les enchaîner sans interruption.

RÉVEILLER MURAMASA

Pour réveiller le vieil homme endormi, cliquez sur lui avec le stylet pour entendre ses ronflements, puis soufflez ou criez dans le micro.

LES AMULETTES

Il existe 45 amulettes dans le jeu, elles vous permettent de débloquer les bonus dans la section Récompenses qui devient accessible sur le menu principal après avoir terminé le jeu en Normal. Certaines amulettes sont cachées dans les 13 chapitres de l'aventure, d'autres s'obtiennent uniquement en recommençant le jeu en Difficile (Chef Ninja) et Très Difficile (Ninja Master), d'autres encore s'obtiennent en revenant dans les cercles jaunes qui apparaissent à chaque fois que vous terminez un niveau (il faut éliminer tous les monstres de la zone). L'amulette 45 s'obtient automatiquement après avoir obtenu les 44 autres.

Ninokuni : Shikkoku no Madoushi

© Level-5

REVOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES

Toutes les cinématiques du jeu sont accessibles dans la salle VIP de la ville du casino. Pour y accéder, vous devrez obtenir le passe VIP et surtout des tickets que vous recevrez en jouant aux machines à sous. Vous devez aligner trois 777 d'or un certain nombre de fois pour recevoir les tickets suivants :

Obtention du 777 Gold	Récompense
1 fois	Ticket de bronze
2 fois	Ticket d'argent
3 fois	Ticket d'or
5 fois	Ticket de platine

Une personne viendra vous donner votre ticket lorsque vous ferez mine de sortir du casino. Chaque ticket obtenu permet de visionner davantage de cinématiques et de cut-scenes. Vous devez vous rendre à l'étage, dans la VIP Room, parler à la femme masquée et vous assoir sur le divan pour regarder les vidéos. Bien sûr, plus vous serez allé loin dans le jeu, plus vous pourrez voir de séquences différentes.

Nintendogs : Chihuahua & ses Amis

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX CHIOTS

Beagle

Obtenir 16 000 points.

Bichon

Obtenir 8 000 points.

Carlin

Obtenir 35 000 points.

Dalmatien

Trouver le casque de pompier.

Golden Retriever

Obtenir 10 000 points.

Husky Sibérien

Obtenir 4 000 points.

Jack Russel Terrier

Trouver le livre de Jack Russel.

Labrador

Obtenir 45 000 points.

Pinscher

Obtenir 2 000 points.

Schnauzer Nain

Obtenir 14 000 points.

Shiba

Obtenir 30 000 points.

Shih Tzu

Obtenir 22 000 points.

Teckel

Obtenir 50 000 points.

Welsh Corgi

Obtenir 20 000 points.

NOUVELLES DÉCORATIONS INTÉRIEURES

Bord de Mer

Obtenez 12 000 points en Dressage.

Bureau

Obtenez 6 000 points en Dressage.

Espace

Obtenez 18 000 points en Dressage.

Ranch

Obtenez 40 000 points en Dressage.

Ville

Obtenez 25 000 points en Dressage.

COMPÉTITION D'AGILITY

Pour débloquer la compétition d'Agility, vous devez tout d'abord emmener votre chien en promenade et tracer le parcours de sorte que vous visitiez le centre d'Agility qui se trouve en bas à droite de la carte. Ceci afin d'entraîner votre chiot. Dès lors, la compétition sera accessible de la même façon que les épreuves de frisbee et de dressage.

INDICATION POUR LA PROMENADE

Lorsque vous promenez votre chien et que ce dernier découvre quelque chose (représenté par un point d'interrogation), écoutez bien le nombre de fois que votre petit protégé aboie. Une fois désigne un simple cadeau, et deux fois, un autre chien.

RÉINITIALISER LES DONNÉES

Appuyez simultanément sur A, B, X, Y, L et R au lancement du jeu. Mais attention, toutes les données enregistrées depuis le début seront perdues.

Nintendogs : Dalmatien & ses Amis

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES DÉCORATIONS INTÉRIEURES

Bord de Mer

Obtenez 12 000 points en Dressage.

Bureau

Obtenez 6 000 points en Dressage.

Espace

Obtenez 18 000 points en Dressage.

Ranch

Obtenez 40 000 points en Dressage.

Ville

Obtenez 25 000 points en Dressage.

COMPÉTITION D'AGILITY

Pour débloquer la compétition d'Agility, vous devez tout d'abord emmener votre chien en promenade et tracer le parcours de sorte que vous visitiez le centre d'Agility qui se trouve en bas à droite de la carte. Ceci afin d'entraîner votre chiot. Dès lors, la compétition sera accessible de la même façon que les épreuves de frisbee et de dressage.

INDICATION POUR LA PROMENADE

Lorsque vous promenez votre chien et que ce dernier découvre quelque chose (représenté par un point d'interrogation), écoutez bien le nombre de fois que votre petit protégé aboie. Une fois désigne un simple cadeau, et deux fois, un autre chien.

RÉINITIALISER LES DONNÉES

Appuyez simultanément sur A, B, X, Y, L et R au lancement du jeu. Mais attention, toutes les données enregistrées depuis le début seront perdues.

Nintendogs : Labrador & ses Amis

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX CHIOTS

Teckel

Berger Allemand	Obtenir 30 000 points.
Bichon	Obtenir 22 000 points.
Boxer	Obtenir 20 000 points.
Cavalier King Charles Spaniel	Obtenir 8 000 points.
Chihuahua	Obtenir 50 000 points.
Colley	Obtenir 14 000 points.
Dalmatien	Trouver le casque de pompier.
Golden Retriever	Obtenir 10 000 points.
Jack Russel Terrier	Trouver le livre de Jack Russel.
Labrador	Obtenir 40 000 points.
Pinscher Nain	Obtenir 35 000 points.
Schnauzer Nain	Obtenir 14 000 points.
Shiba	Obtenir 4 000 points.
Welsh Corgi Pembroke	Obtenir 10 000 points.
Yorkshire	Obtenir 2 000 points.

Labrador

Beagle	Obtenir 14 000 points.
Berger Allemand	Obtenir 4 000 points.
Bichon	Obtenir 22 000 points.
Boxer	Obtenir 10 000 points.
Carlin	Obtenir 2 000 points.
Cavalier King Charles Spaniel	Obtenir 22 000 points.
Chihuahua	Obtenir 50 000 points.
Colley	Obtenir 16 000 points.
Dalmatien	Trouver le casque de pompier.
Golden Retriever	Obtenir 20 000 points.
Husky Sibérien	Obtenir 30 000 points.
Jack Russel Terrier	Trouver le livre de Jack Russel.
Shih Tzu	Obtenir 8 000 points.
Teckel	Obtenir 45 000 points.
Yorkshire	Obtenir 35 000 points.

Chihuahua

Beagle	Obtenir 16 000 points.
Bichon	Obtenir 8 000 points.
Carlin	Obtenir 35 000 points.
Dalmatien	Trouver le casque de pompier.
Golden Retriever	Obtenir 10 000 points.
Husky Sibérien	Obtenir 4 000 points.

Jack Russel Terrier	Trouver le livre de Jack Russel.
Labrador	Obtenir 45 000 points.
Pinscher	Obtenir 2 000 points.
Schnauzer Nain	Obtenir 14 000 points.
Shiba	Obtenir 30 000 points.
Shih Tzu	Obtenir 22 000 points.
Teckel	Obtenir 50 000 points.
Welsh Corgi	Obtenir 20 000 points.

COMPÉTITION D'AGILITY

Pour débloquer la compétition d'Agility, vous devez tout d'abord emmener votre chien en promenade et tracer le parcours de sorte que vous visitiez le centre d'Agility qui se trouve en bas à droite de la carte. Ceci afin d'entraîner votre chiot. Dès lors, la compétition sera accessible de la même façon que les épreuves de freesbee et de dressage.

INDICATION POUR LA PROMENADE

Lorsque vous promenez votre chien, et que ce dernier découvre quelque chose (représenté par un point d'interrogation), écoutez bien le nombre de fois que votre petit protégé aboie. Une fois désigne un simple cadeau, et deux fois, un autre chien.

RÉINITIALISER LES DONNÉES

Appuyez simultanément sur A, B, X, Y, L et R au lancement du jeu. Mais attention, toutes les données enregistrées depuis le début seront perdues.

NOUVELLES DÉCORATIONS INTÉRIEURES

Bureau

Obtenez 6 000 points en Dressage.

Bord de Mer

Obtenez 12 000 points en Dressage.

Espace

Obtenez 18 000 points en Dressage.

Ranch

Obtenez 25 000 points en Dressage.

Ville : Europe du nord

Obtenez 40 000 points en Dressage.

BONNET DU PÈRE NOËL

Pour obtenir le bonnet du Père Noël, vous devez faire faire une grande promenade à votre chien le jour du 25 décembre (horloge interne de la console). Vous ne l'aurez peut-être pas du premier coup, mais vous pouvez optimiser vos chances en allongeant au maximum la durée de la promenade (bonne endurance requise) et en récupérant tous les cadeaux en chemin (icônes '?').

Nintendogs : Teckel & ses Amis

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES DÉCORATIONS INTÉRIEURES

Bord de Mer

Obtenez 12 000 points en Dressage.

Bureau

Obtenez 6 000 points en Dressage.

Espace

Obtenez 18 000 points en Dressage.

Ranch

Obtenez 40 000 points en Dressage.

Ville

Obtenez 25 000 points en Dressage.

COMPÉTITION D'AGILITY

Pour débloquer la compétition d'Agility, vous devez tout d'abord emmener votre chien en promenade et tracer le parcours de sorte que vous visitiez le centre d'Agility qui se trouve en bas à droite de la carte. Ceci afin d'entraîner votre chiot. Dès lors, la compétition sera accessible de la même façon que les épreuves de frisbee et de dressage.

INDICATION POUR LA PROMENADE

Lorsque vous promenez votre chien et que ce dernier découvre quelque chose (représenté par un point d'interrogation), écoutez bien le nombre de fois que votre petit protégé aboie. Une fois désigne un simple cadeau, et deux fois, un autre chien.

RÉINITIALISER LES DONNÉES

Appuyez simultanément sur A, B, X, Y, L et R au lancement du jeu. Mais attention, toutes les données enregistrées depuis le début seront perdues.

NOUVEAUX CHIOTS

Berger Allemand

Obtenir 30 000 points.

Bichon

Obtenir 22 000 points.

Boxer

Obtenir 20 000 points.

Cavalier King Charles Spaniel

Obtenir 8 000 points.

Chihuahua

Obtenir 50 000 points.

Colley

Obtenir 14 000 points.

Dalmatien

Trouver le casque de pompier.

Golden Retriever

Obtenir 10 000 points.

Jack Russel Terrier

Trouver le livre de Jack Russel.

Labrador

Obtenir 40 000 points.

Pinscher Nain

Obtenir 35 000 points.

Schnauzer Nain

Obtenir 14 000 points.

Shiba

Obtenir 4 000 points.

Welsh Corgi Pembroke

Obtenir 10 000 points.

Yorkshire

Obtenir 2 000 points.

Nodame Cantabile

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU SECRET

Pour découvrir ce stage caché, terminez le jeu, attendez la fin des crédits et les mots "The End", et vous pourrez ensuite accéder à ce niveau où vous contrôlez un nouveau personnage.

Nostalgia

© Ignition Entertainment / Matrix Software

+ D'INFOS FORUM

MODE THÉÂTRE

Terminer le jeu une première fois.

ANNEAU DU SAGE

Obtenir un score de 100% dans le carnet des aventuriers.

Oendan

© Nintendo / iNiS

CORSER LE JEU

Mode Difficile
Terminez le jeu en Normal.

Mode Insane
Terminez le jeu en Difficile.

Oendan 2

© iNiS / Nintendo

+ D'INFOS FORUM

CHANSONS BONUS

Pour débloquer les chansons bonus, vous devez obtenir le rang 4, puis le rang 5.

ENLEVER LES CERCLES DE RYTHME

Si vous ne voulez plus voir les indicateurs de rythme à l'écran, vous devez réussir à marquer 50 millions de points pour atteindre le deuxième meilleur score. L'option apparaîtra alors.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Hard Mode

Terminer le mode Normal.

Insane Mode

Terminer le mode Hard.

PERSONNAGES DU MULTIJOUEUR

Agent J et Cat

Uniquement depuis une station de téléchargement au Japon ou via un Action Replay.

Amemiya Sayaka, Anna Lindhearst, Honoka Kawai, Kanda Aoi, Reika Minazuki et Shirosaki Rin

Réussir le thème "Sekai wa Sore o Ai to Yobundaze" en mode Fierce Cheering.

Domeki Kai et Kiryuin Kaoru

Réussir le thème "Sekai wa Sore o Ai to Yobundaze" en mode Bold Cheering.

ARTWORK BONUS

Totaliser plus de 100 millions de points afin d'atteindre le rang maximum.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez le jeu en mode Magnificient Cheering.

Okami Den

© Capcom 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE JEU

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour débloquer la galerie d'images et de musiques. Vous pourrez également recommencer une partie en commençant avec l'arme du boss de fin.

Dark Sun (Dark Chibi)

Terminer le jeu.

First Sunrise (Chibi Shiranui)

Terminer le jeu à 100%.

Karmic Returner (Amaterasu)

Terminer le jeu.

Moon's Legacy (Made of Ice)

Compléter entièrement le Treasure Tome.

Painter's Legend (Ishaku's armor)

Compléter entièrement le bestiaire.

SOLUTION COMPLÈTE

Rencontre avec Issun

Après la cinématique, vous commencez le jeu par une bataille contre deux démons, suivez les instructions affichées à l'écran pour apprendre les astuces du combat. Ensuite, suivez les instructions de Issun et dessinez avec votre pinceau un cercle dans le ciel.

Village Kamiki

Lorsque vous arrivez au village, passez à gauche et suivez la flèche rouge qui indique votre chemin jusqu'à atteindre le vieil homme qui vous donnera une carte. Ensuite, Issun vous montrera comment sauvegarder en utilisant le miroir brillant. Poursuivez votre chemin pour rencontrer Sakuya. Traversez Shinshu Field et suivez toujours la flèche rouge qui vous indique le chemin pour arriver à Kamiki village. D'abord, vous allez discuter avec Mr. Orange. Ensuite, suivez votre chemin jusqu'à vous rencontriez la mystérieuse Miss Sakuya qui va adorer Chibi. Tout de suite après, un étrange éclair va attaquer Sakuya, à ce moment vous devez dessiner le contour d'un dragon avec votre pinceau pour faire apparaitre les deux dragons Yomigami qui vont vous aider à sauver Sakuya et vous apprendrez la technique " Rejuvenation ".

Enfin Issun vous apprendra que vous devrez retourner au village à la recherche d'un nouveau partenaire.

Les villageois de Kamiki sont devenus des statues, vous devez retrouver un survivant. N'oubliez pas de sauvegarder en examinant le miroir puis examinez toutes les statues que vous rencontrez. Issun vous dit que vous devez retourner à Shinshu Field. Lorsque vous arrivez sur place, suivez la flèche rouge jusqu'à ce que vous parveniez à un endroit en hauteur qui vous permet de voir le village Kamiki. Ensuite, dessinez un cercle dans le ciel pour faire apparaitre le soleil et libérer les villageois.

Retournez au village pour la recherche de votre nouveau partenaire. En route, deux ennemis apparaissent et essayent d'attaquer une paysanne, abattez-les. Puis, dessinez autour de l'objet sur l'écran tactile pour faire apparaitre un épouvantail à Mushi's Mama. Poursuivez votre chemin jusqu'à vous tombiez sur Mr. Susano qui bloque le passage vers l'extérieur du village. Après la discussion, retournez jusqu'à trouver Kuni, le fils de Susano. Il s'agit de votre nouveau partenaire pour le reste de l'aventure. Ensuite, poursuivez votre chemin jusqu'au chemin lumineux, prenez-le.

Cave de Nogi

D'abord, sauvegardez votre jeu avec le miroir situé à droite. Ensuite, continuez tout droit jusqu'à trouver un pont, examinez-le et dessinez un cercle autour de la partie vide du pont pour le réparer. Ensuite, poursuivez votre route et tuez les deux ennemis qui apparaissent. Placez-vous sur l'interrupteur d'en face pour faire apparaitre un pont. Lorsque vous arrivez en face du deuxième interrupteur, Kuni doit descendre de Chibi pour que les deux passent par la petite route. Chibi doit faire fonctionner l'interrupteur pour pouvoir continuer. Ensuite, faites la même chose avec l'interrupteur suivant. Une fois passé, vous allez combattre des démons, neutralisez-les tous. Ensuite, poursuivez votre chemin avec l'interrupteur bleu qui se trouve en face.

Dans la zone suivante, allez tout droit, faites descendre Kuni pour que Chibi puisse arriver jusqu'à la clé de la grande porte située à droite. Ensuite, poursuivez votre chemin jusqu'à arriver à une statue mythique. Examinez-la et dessinez autour de la constellation pour faire apparaitre des Michigamis. Vous apprenez la technique " Guidance ". Passez à droite et dessinez une ligne entre vous et le trésor (à droite) pour l'atteindre. Faites la même chose avec l'interrupteur qui reste pour arriver à l'interrupteur bleu et passer à la zone suivante. Effectuez la même technique de Guidance pour faire apparaitre trois ponts avec les trois interrupteurs que vous trouverez pour pouvoir passer à la zone suivante.

Allez jusqu'à la statue d'en face, examinez-la et dessinez la fleur manquante sur l'écran tactile puis faites la même chose avec l'autre objet qui apparait après la fleur. Des Tachigamis apparaissent et vous apprendrez la technique " Power slash ". Avec cette attaque, vous pourrez détruire les rochers. Commencez d'abord avec le rocher de gauche pour tester l'attaque ensuite continuez jusqu'en bas et combattez les ennemis qui apparaissent. Vous pouvez aussi attaquer les ennemis avec la technique " Power slash " que vous aviez appris.

Direction vers Hana Valley

Vous quittez la cave de Nogi vers le village Kamiki. Ensuite, n'oubliez pas de sauvegarder votre jeu en utilisant le miroir au centre ville. Après, dirigez vous vers la maison de Me. Kushi (la mère de Kuni) juste après le miroir et réparez son baril avec votre pinceau en dessinant autour de la partie cassée. Ensuite, allez parlez à Susano, il veut obtenir du saké. Allez à la première maison à droite, entrez puis allez au sous-sol. Regardez en haut, vous trouverez une bouteille de saké, faites tomber la bouteille par la technique du " Power slash " et récupérez-la. Susano sera fou de joie, après avoir bu tout le saké, il dormira comme un ange. Vous devez en profiter, éliminez le grand rocher avec l'attaque " Power slash " et poursuivez votre chemin. Après, prenez le chemin qui mène à Hana Valley, au nord puis tout droit. Vous trouverez un pont cassé, examinez le levier à gauche du pont et dessinez autour de la partie manquante pour réparer le levier. Toutefois, il est un peu lourd pour Kuni, il faut que quelqu'un l'aide. Retournez un peu en arrière jusqu'à vous trouviez la maison de Homeless Man, parlez-lui. Après la discussion, Susano arrive en colère à la recherche de son fils et il va vous aider à faire fonctionner le levier pour continuer votre aventure.

Hana Valley

D'abord, sauvegardez votre jeu, vous trouverez un miroir à votre gauche à l'entrée du village. Continuez votre route et lisez les consignes d'Issun sur les pancartes brillantes. Au bout du chemin, vous trouvez des rochers géants, effectuez

la technique Power slash pour briser les rochers et poursuive. Lorsque vous entrez à la zone suivante, examinez la gravure sur le mur de droite et dessinez avec votre pinceau la partie manquante. Ensuite, dessinez un cercle autour du soleil et un passage secret apparait. Poursuivez votre chemin et récupérez le trésor à gauche en utilisant la technique " Guidance ". Après, faites-en de même avec l'interrupteur de droite pour ouvrir la porte d'en face.

Dans la zone suivante, marchez sur les pierres jusqu'à vous retrouvez devant un grand rocher qui bloque le chemin. Utilisez le Power slash pour pouvoir passer. Mettez-vous sur le premier interrupteur, faites descendre Kuni pour aller à l'autre coté puis utilisez Guidance pour qu'il puisse arriver à l'autre interrupteur. Enfin, avancez vers la porte d'en face. Continuez votre chemin et éliminez le rocher géant avec le Power slash pour pouvoir passer à l'autre zone. Détruisez les deux rochers à gauche et sautez en haut. Faites la même chose pour les rochers suivants jusqu'à ce que vous arriviez à la zone suivante. Vous trouverez des cascades qui vous empêchent de passer, faites descendre Kuni et appuyez sur les interrupteurs un par un, à chaque fois, Kuni peut avancer avec la technique Guidance jusqu'à ce que vous atteignez l'interrupteur suivant. Faites-le fonctionner, un pont va apparaitre, passez donc à la zone suivante.

Examinez la statue que vous trouverez et dessinez autour de l'objet avec votre pinceau. Des Sakigami apparaitront et vous apprendrez la technique Bloom. Essayez-la en dessinant autour de l'arbre, à gauche. Pour passer à la zone suivante, vous devrez retourner et fleurir 7 arbres. Voici leurs emplacements : sous le panneau d'Issun, deux arbres près du pont, sous la porte en pierre, deux arbres au sud de la zone et le dernier est à l'entrée de la zone.

Lorsque vous aurez fini cette quête, une porte en pierre s'ouvrira à droite pour continuer vers la zone suivante. Vous allez combattre plusieurs démons. Ensuite, vous trouvez un miroir, sauvegardez jeu et poursuivez.

Utilisez la technique Bloom sur la fleur sur l'eau, des nénuphars apparaissent pour vous permettre de passer de l'autre coté. Mettez-vous sur l'interrupteur rouge, faites descendre Kuni, allez vers interrupteur jaune (en bas) et activez-le pour que la porte en pierre (à gauche) s'ouvre. Dans la zone suivante, utilisez Power slash pour couper les arbres et avancez. Ensuite, utilisez la technique Bloom sur la fleur qui est en face pour faire glisser l'orbe bleu. Vous devez faire la même chose avec les deux autres fleurs. Retournez à la zone précédente et poussez la boule bleue jusqu'au centre de l'autel, une petite plante apparait en bas. Examinez-la puis dessinez un cercle dans le ciel pour qu'elle grandisse. Utilisez Bloom pour la faire fleurir mais cela ne fonctionnera pas à cause des esprits qui sont en bas. Toutefois, un trou qui mène en bas apparait, allez détruire tous les ennemis. Vous pouvez attaquer aussi avec la nouvelle technique Bloom en dessinant un cercle autour d'un ennemi. Lorsque vous aurez éliminé tous les ennemis et que vous sauterez à l'intérieur, un boss géant apparaitra ; il s'agit du monstre Master Anura.

Boss : Master Anura
Après la discussion, Kuni va avoir très peur de lui et il s'enfuira. Chibi va affronter ce monstre tout seul. D'abord, assénez-lui quelques Power slash jusqu'à ce qu'il tombe dans l'eau. Lorsqu'il s'envole et qu'il commence à atterrir, utiliser Power slash à nouveau et frappez-le sur les pieds sinon il récupèrera facilement son énergie. Ensuite, ce monstre va cracher une boule. A ce moment, Kuni rejoint le combat et s'excuse pour son retard et se sent prêt pour la bataille. Utilisez Guidance pour déplacer Kuni vers le cercle brillant (à droite) pour donner un coup critique au boss. Ensuite, faites la même procédure mais avec Bloom sur la fleur qui apparait entre ses pieds. Enfin lorsqu'il tombe dans l'eau, neutralisez-le avec un coup mortel de Power slash pour le battre une fois pour toutes.

Le miroir de la jeune fille

Après la bataille, vous récupérez le miroir de la jeune fille, retournez au village Yakimi. Utiliser Bloom pour faire fleurir l'arbre lorsque vous aurez abattu le monstre. N'oubliez pas de sauvegarder votre jeu. A l'entrée du village, vous rencontrez Susano qui sera fou de joie et fier de son fils. Lorsque vous rencontrerez la jeune fille, réparez le miroir avec votre pinceau. La jeune fille s'avère être Sakuya qui testait votre courage et celui de Chibi. Après la discussion, faite fleurir l'arbre mystère avec la technique Bloom. Après, rendez visite à Me Orange, aidez-la à sécher son linge. Avec votre pinceau, dessinez une ligne entre les deux bâtons puis un soleil dans le ciel.

Il faut Sauver Tama

Allez d'abord à l'arbre sacré au Nord de Shinshu Field. Faite-le fleurir lorsque vous arrivez en utilisant Bloom. Ensuite, dirigez-vous vers la maison qui émet une alerte au feu sous forme de SOS. Vous trouverez Tama dans un état grave, il

lui faut des médicaments. Allez au village Yakushi et rencontrez Dr. Redbeard. Il existe un raccourci pour aller au village, dirigez-vous vers la maison près de l'arbre au centre de Shinshu Field. Parlez à l'homme à gauche qui va vous transporter directement au village. En chemin, vous rencontrez Ayame. Après la discussion, dirigez-vous aux escaliers de gauche, montez et vous trouverez le docteur que vous cherchiez. D'abord, vous devez éliminer tous les démons dans la maison du docteur. Ensuite parlez à ce dernier, il vous demandera de la lumière pour les herbes. Sortez de la maison et dessinez un soleil avec votre pinceau. Retournez au Doc et, après une longue discussion, il vous donnera les herbes. Retournez voir Tama à Shinshu Field.

Après la discussion, vous devez récupérer son matériel volé par des démons. Ne vous inquiétez pas, il va avouer quarte emplacements des ennemis dans votre carte par des cercles rouges. Eliminez-les tous et retournez voir Tama. Lorsque Tama récupèrera tout son matériel pour le feu artifice, retournez voir la petite Ayame, au village Yakushi. Traversez le pont qui mène à gauche et vous assisterez à un joli feu d'artifice. Dessinez autour de l'objet qui apparait, des Bukagamis apparaitront et vous apprendrez la technique Cherry Bomb avec laquelle vous placez des bombes pour ouvrir des passages secrets. Testez votre technique sur le mur de gauche et n'oubliez pas de sauvegarder votre jeu avec le miroir le plus proche.

Agata Forest

Dirigez-vous au sud de Shinshu Field, à gauche de la pancarte Agata Forset, vous trouverez une caverne et un oiseau blessé. Parlez à l'oiseau et donnez-lui des médicaments. Ensuite entrez dans la caverne. Lorsque le chemin sera bloqué, utilisez Cherry Bomb pour écraser le mur d'en face et pouvoir continuer votre chemin jusqu'à Agata Forest mais d'abord sauvegardez votre jeu. Ensuite, traversez le passage au milieu de l'eau jusqu'à atteindre une caverne. Entrez et continuez tout droit jusqu'à trouver un arbre sacré. Examinez-le et faites le fleurir avec votre pinceau. La forêt ne sera plus dans un état de malédiction.

Après, retournez en arrière, utilisez Bloom sur les fleurs dans l'eau pour faire apparaitre des nénuphars. Continuez votre chemin puis utilisez Cherry bomb sur l'obstacle pour passer de l'autre coté. En chemin, vous remarquez une fumée à gauche. Dirigez-vous vers cette fumée puis parlez à Kokari. Ensuite, continuez tout droit jusqu'à trouver un panneau d'Issun. Lisez les renseignements puis retournez en arrière et dépassez Kokari. Une scène se déclenche et vous rencontrez la sirène Nanami. Après la discussion, retournez et allez tout droit. Montez au sommet de la colline en face jusqu'à la maison de Madame Fawn. Après la discussion et après avoir reçu les vêtements blancs, retournez vers la rivière et vous allez apercevoir cinq fées bleues. Dessinez autour d'elles avec votre pinceau une étoile (dont les extrémités correspondent aux cinq fées) et un mystérieux passage secret dans l'eau apparait.

Demon's Market Place

Market Place n'est pas le bon endroit pour Kuni et Mutt. Avant tout, il faut que vous les déguisiez en dessinant n'importe quoi sur du papier pour les utiliser comme des masques. Ensuite, poursuivez votre chemin. Vous trouvez un Fairy Guard qui vous empêche de passer sauf si vous lui apportez des Fire Eyes. Retournez voir le marchand à l'entrée du marché et il va vous approvisionner.

Ensuite, Continuez votre route jusqu'à la zone suivante. Un autre Fairy Guard vous bloque le chemin, il vous demande trois mots de passe pour pouvoir accéder à la prochaine zone. Le premier mot de passe est " Demon Market ", vous le trouvez dans le deuxième marché gravé dans l'arbre situé à gauche. Le deuxième mot de passe est " A fool never changes ". Vous le trouverez dans le premier marché sur le panneau d'affichage des Fairy guards. Le troisième et le dernier mot de passe est " The witch queen passes ", vous le trouvez dans la statue de la tête de mort à l'entrée de la première zone. Une fois que vous avez les trois mots de passe, retournez voir le Fairy Guard. Sauvegardez votre jeu avec le miroir à gauche et poursuivez votre chemin. Vous allez assister à un tournoi dans une aréna contre des démons et des bombardiers. Neutralisez-les tous avec Power slash. Dans le combat final, évitez les flammes de votre ennemi et lorsque les flammes s'éteignent, neutralisez-le avec des bombes. Après, dirigez-vous vers Nanami qui est en colère. Malheureusement après la discussion, votre masque en papier tombe, Witch Queen sera très en colère et le grand combat commence.

Boss : Witch Queen
Evitez-le lorsqu'il vous attaque et essayez de le frapper avec des Power slashs dans le dos. Lorsqu'il perd conscience et

tombe par terre, approchez-vous de lui et attaquez-le. Après, ce monstre va appeler du renfort ; des Fairy guards apparaissent de partout. Vous devez les empêcher d'apparaitre en posant Kuni sur l'interrupteur rouge en face et continuez de combattre le boss. Witch Queens change de tactique et il déplace l'emplacement des interrupteurs. A ce moment, utilisez Guidance pour transporter Kuni vers les différents interrupteurs. Si le monstre entoure un interrupteur par un objet obstacle, ne paniquez pas, vous pouvez les éliminer en utilisant votre pinceau. Lorsque le boss n'a plus d'énergie, il tombe par terre et plusieurs démons vont vous attaquer.

Après la scénette, vous devez vous enfuir et quitter Demon's Market avec Nanami. Toutefois, lorsque vous arrivez juste avant la sortie de la zone, vous croiserez Witch Queen qui est encore vivant. Un hameçon géant apparait, utilisez-le pour vous enfuir.

5-Story Pagoda

Left Arm 1

Vous découvrez que l'hameçon revient à la canne à pêche de Kokari. C'est lui qui vous a sauvé et s'excuse auprès de Nanami. Après la grande discussion, Kuni se fait avaler par un poisson géant, Nanami devient alors votre coéquipière. Examinez l'étoile brillante dans l'eau au nord d'Agata Forest. Faites descendre Nanami et utilisez Guidance pour récupérer cet objet, il s'agit d'une clé.

Tournez à droite vers la grande instruite et ouvrez la porte avec votre clé puis entrez à 5-Story Pagoda. D'abord, examinez la statue de droite, une Nuregami apparait et vous apprenez la technique Waterspout. Testez-la pour ouvrir la porte et poursuivez votre route. Après, vous trouverez un marchant, approvisionnez-vous ou bien vendez des objets et sauvegardez votre jeu. Faites à nouveau descendre Nanami et utilisez Guidance pour la transporter jusqu'à l'interrupteur jaune, de l'autre coté. Traversez le pont et tournez à gauche puis abattez les démons qui apparaissent sur votre chemin. Ensuite, éteignez les deux torches et continuez votre route. Allez près du panneau d'Issun et utilisez Waterspout pour remplir le bassin vide à votre droite avec de l'eau pour continuer. Ensuite, vous trouvez le chemin bloqué, examinez la torche (à gauche) et utilisez Waterspout pour l'éteindre (la source d'eau sera Nanami). Continuez votre chemin, prenez les escaliers qui mènent en bas et neutralisez les deux démons qui apparaissent pour récupérer Left Arm 1.

Left Arm 2

Faites descendre Nanami et utilisez Waterspout pour pouvoir faire fonctionner l'interrupteur jaune. Ensuite, remplissez le bassin suivant avec de l'eau pour passer au deuxième interrupteur. Allez à gauche jusqu'à trouver un barrage qui retient l'eau, utilisez Cherry Bomb pour faire exploser l'objet obstacle. Utilisez Waterspout pour remplir le bassin de droite puis Guidance pour faire fonctionner l'interrupteur. La porte d'en face se débloque. Vous trouvez un trésor à votre gauche, utilisez Waterspout puis Guidance pour l'atteindre. Ensuite, le chemin sera bloqué et vous allez être enfermé. Vous devez tuer tous les démons qui apparaissent pour pouvoir passer à la zone suivante, faites la même chose dans la prochaine. Ensuite, vous traversez un couloir enflammé en utilisant Waterspout et continuez votre route. Faites descendre Nanami et transportez-la jusqu'à l'interrupteur jaune puis jusqu'au trésor (après l'interrupteur) et vous récupérerez Left Arm 2.

Left Arm 3

Passez à la zone suivante et éliminez les démons en chemin. Vous pouvez neutraliser ceux enflammés facilement avec Waterspout. Ensuite, prenez les escaliers qui mènent en bas et vous trouverez une statue. Examinez-la et vous allez trouver un personnage mythique à qui manquent trois bras, vous en avez déjà deux (Left Arm 1 et 2). Partez à la recherche du troisième bras. Retournez en arrière, guidez Nanami jusqu'au trésor qui est en bas et vous récupérez une clé. Ouvrez la porte verrouillée à gauche avec votre clé et poursuivez votre chemin. Lorsque vous arrivez jusqu'à la porte verrouillée. Déverrouillez-la en utilisant Waterspout sur les deux torches enflammées. Ensuite, vous trouverez un rocher gigantesque, utilisez Cherry Bomb pour dégager un passage. Entrez et examinez la statue dans cette zone. Un Tsugami apparait, il vous apprend " Vine scroll ". Testez cette technique sur la plante en haut (dessinez une ligne verte entre Nanami et la plante). Ensuite, accédez à la zone suivante par le petit passage à gauche. Utilisez plusieurs Vine

Scroll successif pour vous accrocher d'une plante à l'autre jusqu'à l'autre bout de votre chemin.

Ensuite, vous trouverez une porte verrouillée et un interrupteur bleu, à gauche. Suivez les étapes suivantes : faites descendre Nanami, utilisez Guidance jusqu'à l'interrupteur bleu.Utilisez Vine, dessinez une ligne entre elle et Chibi pour que ce dernier la rejoigne. Voila, l'interrupteur est activé.
Dans la zone suivante, faites descendre Nanami, utilisez Guidance pour la transporter jusqu'à l'interrupteur, en bas puis à gauche. Une fois l'interrupteur activé, la porte de l'autre coté se déverrouille. Ramenez Nanami près de Chibi et allez tous les deux vers la porte avec Guidance puis avec Vine. Ensuite, Abattez le démon qui protège le coffre dans la pièce suivante. Pour le tuer, utilisez Power slash lorsqu'il lance ses épées puis attaquez-le lorsqu'il tombe par terre. Lorsque vous l'abattez, ouvrez le trésor et vous obtenez Left Arm 3. Appuyez sur l'interrupteur bleu, une porte s'ouvre et vous rejoignez la statue. Examinez-la et récupérez la divine Tsumugari.

A la recherche de Bullhead

D'abord, utilisez Guidage puis Vine pour que Chibi et Nanami passent de l'autre coté du chemin. Ensuite, poursuivez jusqu'à trouver une porte verrouillée. Vous devez éteindre les cinq torches de la zone pour que la porte s'ouvre. Dans la zone suivante, vous devez relier le crochet et le bloc avec Vine (en dessinant une ligne entre les deux) pour passer. Eteignez le feu autour du trésor de droite et examinez-le.

Ensuite vous trouverez une porte fermée et deux interrupteurs au bord de l'eau. Vous devez les faire fonctionner les deux au même temps. D'abord, guidez la sirène au premier interrupteur puis utilisez Vine pour que Chibi la rejoigne. Ensuite, guidez Nanami au deuxième interrupteur et la porte verrouillée sera ouverte. Poursuivez votre chemin et évitez le feu dans la zone en utilisant Waterspout puis prenez les escaliers qui mènent en bas. Ensuite, détruisez la faille avec Cherry Bomb pour passer à la pièce suivante. Cette zone est un peu compliquée ; d'abord détruisez les blocs d'en face avec Cherry Bomb. Ensuite, Guidez Nanami jusqu'au premier interrupteur dans l'eau. Laissez la sirène sur place et descendez. Activez l'interrupteur en chemin pour éliminer le couperet.

Une fois le passage pour Nanami libre, guidez-la jusqu'à l'interrupteur (au fond de l'eau) pour passer à la zone suivante. Abandonnez Nanami pour l'instant et continuez votre chemin. Allez au nord de cette zone, utilisez Vine entre les deux rochers et les deux crochets pour faire fonctionner les deux interrupteurs. Un pont apparaitra et conduit à un trésor, ouvrez-le et récupérez une clé. Retournez un peu puis passez à droite pour passer à la salle suivante. Ouvrez la porte verrouillée avec la clé obtenue et poursuivez votre chemin. Ensuite, utilisez Vine entre le rocher et le crochet pour passer jusqu'aux escaliers qui mènent à l'étage inférieur. Prenez la porte qui mène à l'interrupteur, activez-le puis guidez la sirène jusqu'en bas pour qu'elle puisse vous rejoindre. Après, retournez à la zone précédente et activez l'interrupteur bleu pour ouvrir la porte verrouillée.

Examinez la statue retrouvée, vous remarquez un visage triste puis un visage nerveux, il manque un visage satisfait, dessinez-le au milieu avec votre pinceau. C'est là que s'enclenche un combat contre un démon de feu et un autre de glace. Neutralisez-les puis sauvegardez votre jeu avec le miroir (à droite) et approvisionnez-vous auprès du marchand de la zone puis prenez les escaliers qui mènent en bas.

Boss : BullHead
Avancez un peu pour que Bullhead apparaisse. Il s'agit du requin géant qui a avalé Kuni à Agata Forest. Le combat commence et le squale commence à se déplacer autour de vous. Attendez qu'il bondisse, utilisez Vine pour accrocher sa langue au crochet qui se trouve au dessus de la base. A ce moment, Bullhead s'évanouit, attaquez-le jusqu'à ce qu'il retourne dans l'eau. Répétez ces actions plusieurs fois. Ensuite, Bullhead change de place et se dirige vers une autre plateforme. Faites descendre Nanami et guidez-la à l'autre plateforme. Faites attention, le passage pour la sirène doit être libre. Utilisez Power slash pour éviter les attaques du Boss. Ensuite, rejoignez Nanami en utilisant Vine pour que vous soyez tous les deux sur la même plateforme pour continuer ce combat contre Bullhead. Lorsque ce dernier s'enfuit, guidez Nami à travers les obstacles et rejoignez-la. Utilisez Power slash lorsque la requin montre ses perches électriques et continuez d'attaquer. Enfin, assénez un dernier coup critique, utilisez Vine entre sa langue et le crochet pour le battre et retrouver Kuni.

Ryoshima Coast

Après la scène émouvante, Chibi se retrouve seul pour continuer la quête. Commencez par sauvegarder votre jeu (l'emplacement du miroir est affiché sur la carte). Ensuite, Dirigez-vous vers le Nord-est de Ryoshima et passez à la zone suivante. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez une faille, utilisez Cherry Bomb pour passer. Montez au sommet de la caverne et vous trouverez l'arbre sacré. L'homme près de l'arbre affirme qu'il faut de l'eau pour que l'arbre reprenne sa forme. Retournez à l'entrée de la caverne et utilisez Waterspout pour amener l'eau dans le bassin vide. Effectuez cette manoeuvre à chaque étage pour pouvoir conduire l'eau jusqu'au sommet. Lorsque l'arbre sacré apparait, utilisez Bloom pour transformer la place en paradis. Retournez au point de départ (à la plage) puis tournez à droite. Continuez tout droit jusqu'au grand pont puis tournez à droite.

Sei'an city

Sauvegardez d'abord votre jeu puis continuez tout droit jusqu'à trouver deux démons qui harcèlent une jeune fille, abattez-les. Vous rencontrez Kagu qui, après la discussion, devient votre compagnon d'aventure.

Direction Play House

Kagu vous demande d'aller au théâtre mais malheureusement la porte d'entrée est inaccessible. Allez à l'ouest du village où vous trouverez une petite fille agressée par des démons, massacrez-les tous. Après, un fantôme vous apprend la technique " Spirit floor ". Kagu peut désormais repérer un chemin invisible lorsqu'elle est sur le dos de Chibi, vous devez passer à l'autre coté. Laissez Kagu vous montrer le chemin puis faites-la descendre et utilisez Guidance puis Vine. Lorsque vous aurez tous les deux franchi le chemin, continuez tout droit et vous trouverez une porte brisée. Réparez-la avec votre pinceau et entrez.

D'abord, passez à la pièce suivante et sauvegardez votre jeu puis continuez. Quand Kugi trouve la lettre de son père, poursuivez votre chemin et entrez vers la grande scène du théâtre puis abattez les deux démons qui apparaissent (abbattez-les en utilisant Bloom puis Cherry Bomb). C'est là qu'un ouvrier apparait et vous conduit à la machine. Toutefois, cette dernière est trop lourde, il n'a pas assez de force pour la faire bouger, vous devez donc aller chercher de l'aide. Passez à la zone suivante (à gauche), avancez un peu et vous tombez sur deux intercepteurs rouges. Faites descendre Kagu et appuyez sur les deux interrupteurs en même temps. Traversez le Spirit floor jaune qui peut supporter vos poids. Ensuite, frappez la bannière pour que les tapis roulants fonctionnent. Retournez et activez l'interrupteur bleu. Poursuivez votre chemin, vous trouverez deux autres interrupteurs rouges, mais cette fois-ci le Spirit floor est rouge, il ne peut supporter que la masse de Kagu. Changez la direction du tapis roulant, utilisez Guidance puis Vine pour passer à l'autre coté. Ensuite, Commencez par éliminer le démon de droite qui crache du feu avec Power slash. Les deux interrupteurs rouges désactivent les lance-flammes, guidez Kagu à la plateforme suivante et désactivez les lance-flammes un par un.

Guidez votre amie à la porte qui mène à la pièce suivante. Sautez d'une plateforme roulante à l'autre jusqu'au machiniste qui est contrôlé par des démons. Eliminez-les tous et poursuivez votre chemin. Dans la zone suivante, sautez sur la base circulaire puis guidez Kagu à la plateforme suivante à travers le Spirit floor rouge et éliminez le démon qui attaque votre partenaire avec Power slash. Activez les intercepteurs qui changent le sens du mouvement des tapis roulants pour pouvoir transporter votre camarade à la prochaine plateforme. Appuyez sur l'interrupteur rouge pour éteindre le lance-flammes et guidez Kagu à l'autre plateforme. Vous devez mémoriser le chemin lorsque le Spirit floor disparait.

Vous êtes devant un autre machiniste, parlez-lui et éliminez le démon de glace qui apparait. Ensuite, vous retrouvez la salle principale du théâtre et les trois machinistes sauvés. Appuyez sur l'interrupteur pour passer et le dispositif de droite pourra faire fonctionner le tapis roulant. Sautez de l'autre coté du chemin, activez l'interrupteur jaune et allez jusqu'à la zone suivante.

Commencez par guider votre partenaire à travers le Spirit floor rouge. Ensuite, utilisez Vine pour rejoindre Kagu. Après, déposez-la sur l'interrupteur rouge pour éteindre le feu dans la zone puis sur l'interrupteur jaune pour détruire le lance-flammes et retournez chercher Chibi. Ensuite, guidez Kago de l'autre coté et rejoignez-la avec Vine. Poursuivez votre chemin et vous trouverez le quatrième ouvrier. Vous devez l'exorciser comme pour les autres en détruisant les démons qui apparaissent. Continuez votre route vers le sud, dans la pièce suivante vous trouvez une statue. Pour l'atteindre, activez tout d'abord l'interrupteur bleu et passez à travers le Spirit floor jaune puis examinez-la. Un Moegami

apparait, il vous apprend la technique " Inferno Tips ". Testez votre nouvelle technique en dessinant une ligne entre une source de feu et une torche éteinte. Ensuite, retournez à la salle précédente, vous trouvez un interrupteur couvet par la glace. Utilisez Inferno puis l'interrupteur pour pouvoir activer le pont en face afin de faciliter le retour à la salle principale en passant par la porte de gauche.

Libérer les otages

Commencez par prendre les escaliers qui mènent à l'étage supérieur à vote gauche. Ensuite, dégagez le bloc de glace en utilisant la torche avec Inferno. Prenez les escaliers et abattez tous les démons qui apparaissent. Ensuite, passez à la pièce au nord et tuez le démon qui a enfermé l'actrice. Retournez et passez à la salle de droite et aidez le démon de réparer son miroir (dessinez la partie manquante avec votre pinceau) et il libérera des otages.
Enfin, passez à la pièce du sud, sauvez Miko Cho des ennemis et prenez les escaliers qui conduisent à l'entrée de Play House. Sauvegardez votre jeu tout d'abord puis utilisez Inferno pour vous débarrasser de la glace qui est à l'entrée de la scène.

Boss : Sen and Ryo
Le boss est un oiseau appelé Sen. Après la discussion, utilisez les quartes torches dans les coins pour attaquer le boss avec Inferno. Faites attention, évitez toujours ses attaques et les tornades qu'il lance. Lorsqu'il devient grisâtre, reliez les points qui apparaissent et reliez-les avec votre pinceau dans l'ordre adéquat pour lui donner un coup critique. Après Sen, Ryo apparaitra, suivez le même tactique d'attaque mais cette fois-ci les points qui apparaissent sont entourés par la glace. Utilisez Inferno pour fonder la glace puis reliez les points comme avec Sen. Après, le boss s'énerve et emprisonne Kagu sur son épaule. Pour la libérer, mettez une bombe au sol avec Cherry Bomb lorsque le monstre tente de vous écraser. Lorsqu'il s'évanouit, courez vers votre partenaire et sauvez-la puis continuez votre combat. Après la scénette, Sen et Ryo se réunissent pour devenir encore plus puissant. Suivez la même tactique dans ce combat, la seule différence c'est que les points qui apparaissent sont soutenus par des démons. Reliez Kagu aux différents emplacements des démons dans le bon sens puis reliez les points qui apparaissent. Une fois que vous avez massacré le boss, utilisez Bloom pour achever Sen et Ryo.

Miko Power

Sauvegardez votre jeu, sortez du Play house et allez à Miko Cho au nord du quartier. Après la scénette, vous devez exorciser trois endroits : le restaurant (à droite) en dessinant une ligne entre Kagu et l'emplacement de la marque des démons. Ensuite, la maison de Flower au Nord-est du quartier et enfin la maison de Mr. Chic au sud-ouest. Après, retournez voir Miko Cho pour rencontrez en chemin King Fury. Après la scénette, continuez votre chemin, parlez à Miko Cho pour qu'elle ouvre la porte de l'Aristocratic Quarter. Traversez le pont et examinez le trésor, vous récupérez " Devout Beads " la troisième et la dernière arme du jeu. Tout de suite après, vous rencontrez Dr. Bluebeard et il vous propose de lui rendre visite plus tard. Enfin, un garde vous laisse passer pour parler à Miko Cho. C'est le moment de l'entrainement de votre partenaire, Chibi et Kagu se séparent.

Rencontre avec Kurow

Poursuivez votre chemin et vous allez rencontrer Kurow, un voyageur. Après la scénette, retournez à Commoner's Quarter. Une jeune femme découragée apparait, elle vous demande de trouver les ruines et sauver Gen. A l'entrée de la ville, King Fury empoisonne les habitants de Sei'an city, quittez cette ville vers Southern Ryoshima Coast puis allez à droite. Vous allez apercevoir des gardes en panique à cause d'un incendie à l'entrée du Northern Ryoshima Coast. Utilisez Waterspout pour éteindre le feu et poursuivez votre chemin. Sauvegardez votre jeu à l'entrée du village puis montez au sommet de la falaise de droite et examinez la tombe King Fury. Ensuite, retournez en bas et exorcisez toutes les machines de chantier jusqu'à ce que vous arriviez aux ruines. Utilisez Guidance pour que Kurow s'envole puis Vine pour le rejoindre. Vous allez rencontrer Issun avant d'entrer dans les ruines.

Underground Ruins

A l'entrée des ruines, sauvegardez votre jeu puis passez à droite et guidez Kurow pour rejoindre l'autre coté. Ensuite, poursuivez votre chemin, détruisez les démons qui envoient des flammes pour pouvoir guider votre partenaire jusqu'à l'interrupteur d'en face. Une fois cet interrupteur activé, une porte verrouillée se débloque. Eliminez les démons qui

entourent le trésor et examinez-le pour obtenir une clé. Dirigez-vous vers la porte, à gauche, dans la zone d'entrée. Ouvrez cette porte puis éliminez les deux démons pour passer à la salle suivante. Ensuite, neutralisez le démon pour désactiver l'obstacle électrique puis guidez votre camarade jusqu'à l'interrupteur jaune pour déverrouiller la porte qui mène à la pièce suivante.

Après la scénette, poursuivez votre route et abattez le démon qui apparait en lui renvoyant les armes qu'il lance avec Power slash pour passer à la salle suivante. Ensuite, Prenez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur et activez les deux interrupteurs bleus pour que la porte qui mène au sud s'ouvre. Abattez le démon en chemin puis activez l'interrupteur rouge et faites descendre votre partenaire. Guidez-le jusqu'à l'interrupteur jaune à l'autre coté pour désactiver le champ électrique. Ensuite, entrez dans la caverne, éliminez le rocher avec Power slash et passez par le chemin du sud pour atteindre la zone suivante. Une fois dans la salle de commandes, examinez le panneau électrique au fond et dessinez la partie manquante pour ouvrir la porte suivante. Abattez les démons qui apparaissent et passez à la pièce suivante. Commencez par sauvegarder votre jeu puis examinez la statue d'en face. Dessinez la constellation et vous apprendrez la technique " Magnétisme ".

Dessinez la forme " U " dans la première porte et la forme " U " à l'envers pour la deuxième avec votre nouveau pouvoir magnétique. Après, prenez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur puis évitez le champ électrique et dirigez-vous vers la porte d'en face. Utilisez Magnétisme pour l'ouvrir. Dirigez-vous vers la porte verrouillée à droite et examinez-la. Pour l'ouvrir, vous devez relier les crochets entre eux. Appuyez sur B : " Give Up " pour abandonner, " Keep Drawing " pour continuer à dessiner et " Active it " pour activer. Une fois activée, passez par la porte déverrouillée et abattez les démons qui apparaissent. Prenez la porte d'en face qui vous mène dans une caverne. Passez à droite et dégagez le mur obstacle pour ouvrir un passage en utilisant Cherry Bomb. Dans la salle suivante, vous allez combattre un squelette géant. Pour l'abattre, utilisez Power slash lorsqu'il lance les boules rouges puis attaquez-le au corps à corps. Lorsque vous l'aurez neutralisé, récupérez les ailes placés sur la plateforme et prenez les escaliers. Après la scénette, quittez cette salle et prenez les escaliers qui mènent à une salle sphérique pleine d'éclairs qui bloquent le centre de la pièce. Avancez un peu pour que votre partenaire propose de quitter cette pièce immédiatement.

Les ailes de Kurow

Le Matériel de Mme Fawn

Après la scénette, vous retournez à Agata Forest. Allez vers la maison de Mme Fawn à l'ouest. Sauvegardez votre jeu puis Parlez à Mme Fawn qui vous demande de récupérer ses 4 matériaux volés par des démons (l'emplacement des matériaux seront ajoutés à la carte). Le premier est sur l'ile qui se trouve à l'ouest, utilisez Bloom sur le démon violet maudit pour qu'un trésor apparaisse. Le deuxième et le troisième sont au Nord et à l'Est, vous pouvez les récupérer en détruisant les démons qui possèdent les outils. Le dernier est sur l'ile à l'est, guidez votre partenaire jusqu'au trésor pour récupérer l'outil. Une fois le matériel en votre possession, retournez voir Mme Fawn. Sortez de chez elle et retournez à Demon's Market en dessinant la forme d'une étoile lorsque des fées apparaissent au bord de l'eau.

Retour à Demon's Market

Commencez par vous déguiser comme la première fois, vous visitez ce lieu avec Kuni. Ensuite continuez tout droit, utilisez Guidance puis Vine pour arriver à l'autre coté de votre chemin. Dans la zone suivante, vous reconnaissez le démon qui a volé les ailes de Kurow. Vous allez le combattre pour les récupérer.

Au cours du combat, commencez par éliminer les démons faciles avec Power slash puis neutralisez le dernier marchand qui reste. Kurow sera ravi d'avoir récupéré ses ailes mais il manque une plume. Continuez vers l'Aréna de Witch Queen et vous allez apercevoir la partie manquante des ailes. Lorsque vous la récupérez, un Kazegami apparait et il vous apprend " Galestorm ". En essayant votre nouvelle technique, vos deux masques tombent et vous n'êtes plus en mode déguisement. Vous devez fuir le monstre Witch Queen. Vous retrouvez un chariot, Kurow va monter dedans et Chibi va pousser. Lorsque vous entrez dans la première caverne, maintenez la flèche vers le bas pour courir et sauter lorsque vous trouvez des barrières qui bloquent le chemin. Si vous trouvez des rochers, détruisez-les avec Power slash. Dans la seconde caverne, maintenez la flèche à droite pour courir et détruisez les rochers avec Power slash également. A la sortie, le chemin est bloqué et Witch Queen réussit à vous rejoindre. Kurow se rappelle qu'il possède les ailes et

vous réussirez à vous échapper.

Thundercloud

Vous commencez cette quête dans les airs, votre but est de résister au vent qui vous éjecte hors de votre chemin en utilisant la technique Galestorm. Dessinez toujours un Galestorm dans le sens opposé au vent pour reprendre l'équilibre. Lorsque le vent souffle du Nord ou du Sud, dessinez une spirale qui va dans le sens inverse pour contrer le vent. Continuez ces procédures jusqu'à Thundercloud. Sauvegardez tout d'abord votre jeu puis poursuivez votre route.

Eliminez les nuages qui bloquent le chemin avec Galestorm jusqu'à atteindre un trampoline. Montez et appuyez sur le bouton indiqué pour faire un saut élevé, faites la même chose sur le deuxième trampoline. Au sommet, le chemin est bloqué. Utilisez Waterspout et ramenez de l'eau vers les nuages pour créer un arc en ciel et passer à l'autre coté du chemin.

Continuez tout droit jusqu'à ce que vous trouviez un groupe musical qui joue du Rock. Vous devez jouer à un petit jeu pour qu'ils arrêtent la musique. Tranchez les notes qui apparaissent avec Power slash et essayez de découper un maximum des notes en même temps pour ne pas perdre des Ink. Points. Une fois le challenge réussi, un Gekigami apparait et vous apprenez " Thunderstorm ". Testez votre nouvelle technique en dessinant un trait entre l'éclair et le coffre mystère, vous retrouvez un Drum, ramenez-le aux groupe musical.

A la recherche de King Fury

Underground Ruins

Après la discussion, vous allez être transporté aux ruines. Sauvegardez votre jeu puis suivez l'indicateur rouge sur l'écran qui indique votre chemin. N'ayez pas peur des éclairs car avec le Drum vous pouvez traverser facilement sans subir de dégâts. Poursuivez votre chemin jusqu'à la grande salle circulaire (en bas) et sauvegardez votre jeu.

Après la scénette, prenez les escaliers qui mènent à l'étage inférieur. Ensuite, utilisez Galestorm dans la pièce pour déverrouiller la porte en face. Plus loin, une hélice vous empêche de passer, utilisez Galestorm dans le sens opposé pour pouvoir continuer. Faites descendre votre camarade et guidez-le de l'autre coté du chemin puis rejoignez-le avec Vine. Dans la zone suivante, dirigez-vous vers l'interrupteur rouge et activez-le ensuite utilisez Galestorm pour transporter l'éclair jusqu'au coffre. Guidez Kurow jusqu'à la plateforme pour obtenir une clé. Ouvrez la porte verrouillée avec votre clé, vous trouverez un couloir et des activateurs électriques. Reliez le tonnerre d'un activateur à l'autre avec Galestorm jusqu'au dernier catalyseur et vous allez réussir à ouvrir la porte bloquée.

Continuez tout droit puis appuyez sur le premier interrupteur, utilisez Galestorm sur la deuxième et guidez votre ami jusqu'à cet interrupteur pour désactiver les deux hélices et passer de l'autre coté de chemin. Ensuite, éliminez tous les démons qui apparaissent et utilisez Magnétisme pour déverrouiller la porte d'en face. Dans le deuxième couloir, avancez un peu et vous trouverez une cassure, utilisez Cherry Bomb pour ouvrir un passage. Guidez votre partenaire plusieurs fois jusqu'à l'interrupteur jaune de l'autre coté puis éliminez les démons qui lancent des projectiles de feu avec Power slash. Utilisez Cherry Bomb sur la faille à gauche pour passer à la zone suivante.

Vous êtes dans un labyrinthe un peu compliqué, suivez les étapes suivantes pour passer à la prochaine zone : franchissez tout d'abord la dernière porte à gauche puis la dernière porte à droite, vous trouvez un coffre. Examinez-le et vous recevrez une clé. Ensuite, retournez et passez par la deuxième porte (la porte du milieu). Si des rochers bloquent votre chemin, neutralisez-les en utilisant Power slash. Passez par la troisième porte à gauche pour atteindre la porte qui est en bas et qui vous permet de passer à la zone suivante.

Allez tout droit et éliminez les démons qui entourent l'hélice bleue. Ensuite, utilisez Galestorm pour l'activer, même chose pour la deuxième hélice et un pont lumineux apparait. Traversez ce pont jusqu'à la porte verrouillée en face. Utilisez Vine entre les crochets pour ouvrir cette porte. Sauvegardez votre jeu et allez vers la grande porte à droite. Dans la salle suivante, Vous allez retrouver Gen que la jeune dame cherchait. Après la scénette, vous vous retrouvez dans une bataille contre la montre, vous avez 5 minutes pour arriver au sommet de la tour. Commencez à escalader et

aidez-vous en utilisant les plantes qui sont sur votre route. Utilisez Power slash sur le boss pour éviter ses attaques. Lorsque vous arrivez à l'intérieur, utilisez les trampolines pour sauter vers les étages supérieurs. Lorsque vous êtes à l'extérieur, utilisez Vine rapidement pour s'accrocher d'une plante à l'autre jusqu'à ce que vous arrivez au sommet.

Boss : King Fury
King Fury s'envole dans les airs, lorsqu'il commence à charger une attaque de tonnerre, utilisez Galestorm pour qu'il tombe par terre. Lorsqu'il essaye d'attaquer Kurow, stoppez-le en utilisant Power slash (sachant que Kurow peut récupérer de l'énergie lorsqu'il monte sur le dos de Chibi). Le Boss s'envole et prépare une attaque d'exécution mortelle, vous devez guider Kurow jusqu'à lui pour qu'il tombe par terre. Approchez-vous de lui et attaquez-le puis évitez les rectangles roses qu'il lance en les détruisant avec Power slash. La situation devient plus cruciale, King Fury se dédouble, suivez les mêmes tactiques d'attaque sur les deux boss jusqu'à ce que vous les abattiez. Après la scénette, libérez Sugawara de l'esprit maudit en utilisant Power slash au dessus de sa tête et en enchainant avec Bloom.

Rencontre avec Akuro

Sauver Ayame

Chibi et Kagu se rejoignent une autre fois pour continuer l'aventure. Commencez par aller tout droit jusqu'au miroir de sauvegarde (Kagu peut vous téléporter aux différents autres points de sauvegarde dans tous les lieux en utilisant le menu " Use Warp " en dessous de " Save "). Utilisez alors le miroir pour aller à Sei'an City (Est du Commoner's Quarter) et rencontrez Dr. Bluebeard pour obtenir l'herbe. Retournez au point de sauvegarde et allez à Yakushi village. Passez par le pont qui mène au niveau inférieur et dirigez-vous vers la maison d'Ayame. Donnez l'herbe au Dr. Redbeard pour sauver la petite fille malade. Ses parents seront très contents qu'elle puisse assister au feu d'artifice.

Retour à Sei'an city

Retournez au miroir et allez à Aristocratic Quarter. A l'entrée, vous allez entendre des bruits bizarres qui viennent de la maison de Gen. Passez à l'arrière de la maison et escaladez la tour en utilisant Vine à l'aide des plantes dans le mur. Vous allez trouver Gen très occupé. Votre partenaire propose de visiter Kurow. Retournez au point de sauvegarde et allez à Ryoshima coast. Passez par la petite colline à droite pour rencontrer Kurow et la jeune dame qui préparent la tombe mythique. Soudainement, un monstre sombre apparait nommé Akurow. Après la discussion, vous devez le suivre. Retournez à Sei'an city et rendez visite à Gen qui a fini de construire l'outil mystérieux ; une machine à voyager dans le temps. Entrez dans cette machine en compagnie de Kurow et allez à la recherche d'Akurow.

The Goryeo (neuf mois avant)

Vous allez être téléporté au milieu de l'océan, heureusement le capitaine du bateau Goryero vous sauve la vie. Après la discussion, sauvegardez votre jeu ensuite passez au niveau inférieur du bateau jusqu'à vous retrouver devant un élévateur coincé. Utilisez Magnétisme pour le faire fonctionner. Descendez et vous retrouvez un vieil homme. Après la discussion, retournez voir le capitaine du bateau, il vous demande de lui ramener sa trompe. Retournez à la zone inférieure, un passage qui mène à une autre zone s'ouvre. Vous devez sauver le petit requin du pirate en dessinant la partie manquante de l'aquarium puis ramener l'eau dedans avec Waterspout. Continuez votre chemin vers la salle suivante. Poursuivez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant un grand canon. A ce moment, une scénette se déclenche et vous allez rencontrer Benkei.

Après la discussion, continuez votre chemin, prenez les escaliers qui mènent à la zone supérieure. Ensuite, vous allez vous retrouver dans une salle pleine de caisses. Vous devez atteindre le coffre au Sud-est pour obtenir une clé. Une fois cette clé en main, retournez à la salle précédente et ouvrez la porte verrouillée à droite du grand canon. Examinez les coffres de la salle et récupérez la corne que vous cherchiez. Ramenez-la au capitaine et la reine de la mer Otohime apparaitra. Après la discussion, utilisez Bloom pour qu'elle reprenne son pouvoir magique et se transforme en Dragon. Puis, elle appelle sa fille Nanami et vous continuerez ensemble la quête suivante.

Sage Shrine

Direction : Sage Shrine

Allez tout droit vers le nord, vous trouverez un coquillage, utilisez Bloom pour libérer Lucky Mallet. Lorsque vous aurez rétréci, Retournez au temple et entrez. Sauvegardez puis affrontez le démon qui entoure la nappe d'eau, à droite. Il s'agit d'un démon de glace, abattez-le en utilisant Galestorm. Ensuite, vous allez jouer en mode horizontal, utilisez Power slash pour éliminer les ennemis qui apparaissent et Magnétisme sur les ports qui bloquent le chemin. Plus loin, une porte s'ouvre et vous allez combattre une étoile géante. Commencez par détruire ses pattes en utilisant Power slash. Après, votre cible sera le noyau bleu de l'étoile de mer. Evitez les attaques agiles du monstre et continuez à agresser son noyau jusqu'à ce que vous l'abattiez. Après le combat, un passage s'ouvre.

Sage Shrine (neuf mois avant)

Sauvegardez votre jeu à l'entrée puis dirigez-vous vers le sanctuaire. Avancez un peu et vous allez apercevoir une jeune dame par terre. Abattez les démons qui l'entourent et parlez à Shikibu. Après la discussion, Genji apparait et kidnappe votre partenaire Nanami. Vous devez la retrouver.

Dans la première pièce, découpez les morceaux de bois avec Power slash. Genji apparaitra et fuira à la pièce suivante. Suivez-le et utilisez Vine entre le crochet qui est au dessus de l'armoire et celui sur le statue d'en face. Continuez à poursuivre le kidnappeur de Nanami, dans la troisième salle, découpez avec Power slash l'abri près de la porte de droite. Dans la dernière pièce, enlevez les rideaux de cette chambre en utilisant Power slash puis reliez les deux crochets qui apparaissent en bas avec Vine pour ouvrir un petit passage qui mène à l'étage supérieur. Montez et appuyez sur l'interrupteur jaune puis enlevez la couverture violette avec Power slash pour que Genji et Nanami apparaissent. Poursuivez-le encore jusqu'à ce que vous sortiez. Vous trouverez Nanami en colère. Après une longue discussion, vous retournez au bateau Goyeo.

A la recherche des sept démons

Après la discussion avec le capitaine, sauvegardez votre jeu et chassez les sept différents démons qui se trouvent dans ce bateau :

Démon 1 : avancez juste un peu au milieu du bateau, les démons sont très faciles à battre.

Démon 2 : continuez vers le sud puis prenez les escaliers.

Démon 3 : reculez un peu, entrez dans la cabine au sud.

Démon 4 : passez à la cabine qui mène à l'étage inférieur, vous trouverez les démons sur votre chemin.

Démon 5 : descendez dans la pièce où il y'a l'aquarium.

Démon 6 : continuez vers la salle, vous trouverez un vieil homme kidnappé par des démons près du grand canon.

Démon 7 : dans la salle pleine de caisses magnétiques, au fond direction sud Est.

Moon Cave (neuf mois avant)

Dans la scénette, vous allez retrouvez Susano et connaitre ce qu'il est passé il y'a 9 mois quand il a retrouvé le jeune brave Kuni. Des démons apparaissent, protégez le petit Kuni et abattez-les tous. Ensuite, sauvegardez votre jeu et poursuivez votre route jusqu'à ce que vous trouviez une porte immense bloquée. Allez à gauche et abattez le démon qui apparait avec Galestorm pour que le vent éteigne ses flemmes. Ensuite, vous retrouvez deux démons qui bloquent un passage secret. Ignorez-les, continuez tout droit et éliminez le démon qui apparait en chemin. Après, guidez Kurow de l'autre coté de la route et rejoignez-le avec Vine.

Vous allez être déguisé en démon, retournez voir les deux démons qui surveillent l'accès pour qu'ils vous laissent entrer. Une fois à l'intérieur, le démon au Nord ne vous laisse pas passer et vous devez récupérer du saké pour

l'anesthésier. Continuez votre chemin vers le grand ascenseur au centre. Allez à la pièce de droite et, avant d'entrer, n'oubliez pas de sauvegarder votre jeu. Cette salle est une prison pour humains, allez à la deuxième cellule et utilisez Magnétisme pour récupérer la clé de la dernière cellule. Ouvrez-la, faites descendre votre camarade et appuyez sur les deux interrupteurs rouges en même temps. Kurow se fait emprisonner, vous devez continuer sans lui.

Retournez et parlez au démon qui contrôle l'ascenseur. Frappez-le pour qu'il lâche le vilebrequin pour passer au niveau inférieur. Sachez que vous êtes maintenant au 4ème Etage, descendez au 3ème Etage et entrez par la porte qui est à droite de cette zone. Vous vous retrouvez dans la cuisine du Moon Cave, aidez le démon à remplir sa marmite avec de l'eau en utilisant Waterspout. Mettez-vous sur le tapis roulant et continuez tout droit. Au nord, vous trouverez une petite entrée à gauche qui mène au démon qui possède le saké. Mais ce démon veut obtenir une contrepartie un Golden Mask.

Continuez vers l'interrupteur jaune et activez-le pour faire descendre le niveau d'eau à la zone principale. Retournez à l'ascenseur et passez au 2ème Etage puis entrez dans la pièce suivante à droite. Vous y trouverez deux gardiens qui bloquent le chemin et vous demandent une permission pour vous laisser passer. Utilisez Power slash sur le manuscrit qui est derrière eux et appuyez sur l'interrupteur qui apparait pour abaisser le niveau d'eau. Retournez à l'ascenseur et descendez au 1er Etage. Entrez dans la salle de droite, vous allez remarquer des briques rouges dans le mur. Il s'agit d'un passage secret, examinez-le pour avancer à la pièce suivante. Faite la même chose avec le deuxième passage secret et vous trouverez un trésor. Examinez-le pour récupérer la permission de participer au tournoi. Retournez à l'ascenseur et montez au deuxième étage. Pour élever l'ascenseur, utilisez Galestorm pour forcer le démon à tourner la manivelle. Ensuite, montrez la permission aux gardiens pour commencer le tournoi.

La bataille se déroule en cinq rounds, votre mission est claire, abattez-les tous. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous récupérez un Skeleton Key qui ouvre toutes les cellules de Moon Cave. Retournez à la prison et libérez Kurow et tous les autres otages. Continuez votre quête principale " trouver le saké ", mais il faut que vous trouviez le masque d'or avant. Allez au 1er Etage et entrez dans la pièce dans ce niveau. Après être passé par les briques rouges, guidez Kurow jusqu'à la plateforme en face puis rejoignez-le. Ensuite, reliez les deux crochets de la grande statue d'Orochi en face pour faire apparaitre un passage secret. Vous entrez dans une salle pleine de trésors et vous trouverez le masque dans un des coffres, au nord. Une fois le masque en votre possession, ramenez-le au démon de la cuisine du 3ème et il vous donnera la Saké. Allez voir le gardien du 4ème pour l'anesthésier et pouvoir passer par la porte principale. Continuez votre chemin tout droit puis à gauche jusqu'à ce que vous retrouviez Akurow, mais ce dernier réussira encore à s'enfuir.

Un compagnon, cent ans en arrière

Village Kamiki

Au cours de la cinématique, vous découvrez que Chibi et Kurow se retrouvent 10 ans en arrière. Après la discussion, rendez visite à l'arbre Konohana et utilisiez Bloom pour faire apparaitre Sakuya. Sauvegardez votre jeu et allez à Shinshu Field. Attention, n'utilisez pas le miroir pour y aller car vous devez rester en mode 100 ans en arrière.

Shinshu Field

Avancez un peu et vous allez rencontrer Nazo, il vous demande de lui apporter des herbes. Continuez tout droit puis à gauche et vous trouverez une marque de bombe dans le mur en face, dégagez un chemin en utilisant Cherry Bomb. Dans cette grotte, avancez et dégagez un autre chemin avec la même tactique. Vous trouvez un trésor, examinez-le et vous récupérez les herbes. Retournez voir Nazo pour qu'il vous donne de la nourriture. Ensuite, dirigez-vous au sud vers Cave Moon. En chemin, une scénette se déclenche, Kurow vous quitte mais vous n'allez pas rester seul pour longtemps. Poursuivez votre mission et continuez vers Cave Moon. Avant l'entrée, vous apercevrez un jeune homme, livrez-lui la nourriture que Nazo vous a donné. Ce jeune homme s'appelle Manpuku, il devient votre partenaire. Après la conversation des démons, dirigez-vous rapidement vers le grand canot pour aller à Ice Storm.

Ice Storm

A la recherché des clés

Traversez le pont jusqu'à vous arriviez devant un bloc de glace obstacle. Vous pouvez utiliser Inferno à n'importe quel moment grâce à la chevelure brulante de votre camarade. Plus loin, vous trouverez un coffre glacé, utilisez Inferno pour obtenir **la clé N°1** de cette zone.

Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous retrouviez un canon, faites glisser Manpuku et utilisez Inferno entre son bonnet enflammé et la mèche du canon pour passer de l'autre coté du chemin. Ensuite, rejoignez-le avec Vine et dégelez les blocs de glace en chemin. A coté du point de sauvegarde, vous trouverez un portail verrouillé. Vous avez besoin de trois autres clés pour l'ouvrir. Continuez à droite et passez par le sol glissant jusqu'à ce que vous arriviez à la zone suivante. Guidez votre partenaire puis rejoignez-le avec Vine. Ensuite vous découvrirez un bloc de glace qui flotte sur l'eau. Sautez dessus pour rejoindre l'autre rive, vers le sud. Après, guidez Manpuku au coffre situé à gauche, examinez-le et vous récupérerez **la clé N°2**.

Retournez sur le bloc et utilisez Inferno pour dégeler le rocher de glace qui bloque le passage vers l'ouest. Vous allez trouver deux interrupteurs jaunes, commencez par éliminer le démon qui circule avec Power slash puis guidez votre camarade jusqu'au premier interrupteur. Utilisez ensuite Vine Pour que Chibi rejoigne Manpuku. Guidez ce dernier jusqu'à l'autre interrupteur et activez-les en même temps. Dans la zone suivante, coupez les piliers de glace avec Power slash pour pouvoir avancer d'une plateforme à l'autre jusqu'à vous retrouver devant une petite plante. Survivez-la avec Bloom pour monter et abattre le démon qui bloque la route. Ensuite, entrez dans le couloir avec un sol glissant et remarquez un coffre au centre de ce couloir. Dirigez-vous vers le coffre et éliminez les obstacles de glace avec Inferno pour obtenir **la clé N°3**.

Poursuivez votre chemin vers le nord jusqu'à la zone suivante. D'abord, guidez Manpuku au-delà des pics de glace et jusqu'au pont de glace inaccessible. Utilisez Waterspout entre la source d'eau chaude qui est à votre droite et le pont pour pouvoir avancer. Eliminez le démon et avancez vers le coffre, vous obtenez **la clé N°4**.

Vous avez réussi à avoir toutes les clés, retournez alors près du point de sauvegarde et déverrouillez le grand portail.

Une ambre légendaire

A l'entrée, vous découvrez des démons qui parlent de l'existence d'une ambre légendaire dans cette zone. Après la discussion, dégelez le rocher de glace et continuez tout droit. Dans la zone suivante, vous remarquez de nombreuses plates-formes séparées dans l'eau. Utilisez le canon en face pour aller à la première plateforme. Ensuite abattez le démon et déplacez-vous d'un canon à l'autre jusqu'à la dernière plateforme. Abattez le démon qui bloque le passage et continuez votre chemin.
Ensuite, sautez sur le bloc de glace qui flotte sur l'eau, sauf que cette fois les blocs fondent rapidement. Vous devez donc à chaque fois sauter sur terre et changer de bloc jusqu'à ce que vous arriviez au passage suivant. Dans cette salle, vous découvrez un dragon congelé dans la glace. Examinez-le puis passez à la zone suivante. Sauvegardez votre jeu à l'aide du miroir et utilisez Magnétisme pour passer d'une caisse à l'autre (U pour rapprocher les deux caisses et U à l'envers pour les séparer). Dans la dernière zone d'Ice Room, vous découvrez un trésor, malheureusement, il ne s'agit pas de l'ambre légendaire. Retournez alors voir le mystérieux dragon gelé. Soudainement, ce dernier se libère, préparez-vous au combat !

Boss : Mizuchi
L'ennemi n'est pas difficile, suivez cette procédure pour remporter la bataille. Commencez par l'attaquer au corps à corps jusqu'à ce qu'il perde conscience. Un éperon de glace apparait au dessus de lui, utilisez Power slash pour le faire tomber sur sa tête. A ce moment, il sera paralysé, courez vers le canon qui est au sud, faites monter votre partenaire et allumez la mèche du canon pour donner au boss un coup critique. Continuez cette tactique plusieurs fois. Lorsqu'il se cache derrière un mur de glace, utilisez Inferno pour dégeler ce mur. Voila, vous pourrez abattre Mizuchi et obtenir l'ambre légendaire. A ce moment, Okami apparait avec son partenaire, retournez au navire et allez à Moon Cave après la discussion.

Moon Cave (cent ans en arrière)

Allez vers l'entrée de Moon Cave et sauvegardez. Lorsque vous entrez, vous allez être piégé et vous tomberez dans une grande marmite pour affronter tous les démons qui apparaissent. Lorsque vous en serez venu à bout, examinez le levier de droite et détruisez-le puis descendez dans le couloir. Votre partenaire découvre qu'il existe deux passages, le premier mène au nord et l'autre à gauche. Pour continuer votre quête, prenez le chemin du nord et continuez tout droit (dans la salle de gauche vous trouverez quelques trésors). Une scénette se déclenche et vous allez trouver la mère de Manpuku emprisonnée par des démons. Allez au nord où vous trouvez une seule porte déverrouillée parmi tous les portes du couloir et sauvez la mère de votre camarade en utilisant Vine entre elle et la plante affichée en haut. Affrontez tous les démons puis prenez le chemin qui mène au nord pour la bataille contre Nagi et Orchi.

Izayoi Shrine

La suite des événements est dramatique, vous vous retrouvez au Village Kamiki 100 ans en arrière. Prenez le chemin vers le sud qui mène à Moon Cave et approvisionnez-vous auprès du marchand car vous allez réaliser plusieurs combats. Après la cinématique, Kurow vous téléporte à une aréne dans l'espace. Vous allez combattre les quarte anciens boss, heureusement Manpuku, Nanami et Kagu vous rejoignent pour ce combat.

Manpuku : Rejoignez Manpuku et utilisez le canon avec Inferno pour atteindre l'interrupteur violet, vous allez combattre Master Aruna le boss de Hana Valley aussi.

Nanami : Rejoignez Nanami et sauvegardez votre jeu puis guidez-la vers l'interrupteur de droite, rejoignez-la et vous allez combattre le Poisson Géant Bullhead.

Kagu : Traversez le chemin invisible que Kagu réussit à apercevoir pour combattre les boss de Play House Sen et Ryo.

Continuez tout droit et sauvegardez votre jeu puis abattez le démon qui vous empêche d'avancer vers Kurow. Ensuite, vous allez affronter King Fury le quatrième boss.

Boss : King Fury
King Fury est toujours difficile à combattre, il résiste contre vos attaques. Equipez-vous de l'épée (deuxième arme du jeu) et chargez votre attaque puis effectuez un coup critique pour qu'il perde conscience à cause de la force de cette attaque.

Boss : Akurow
C'est l'heure du combat contre le vilain Akurow, ce dernier est sensible au pouvoir opposé au sien. Utilisez Galestorm et Waterspout contre son attaque de feu, Galestorm et Inferno contre celle de glace. Akurow va charger un projectile de glace que vous pouvez renvoyer avec Power slash. Faites toutefois attention au cours de ces attaques car Akurow a le temps de vous écraser avec ses mains, évitez ses attaques au dernier moment. Ensuite, il va être entouré par les ténèbres pour préparer un coup mortel. A ce moment vous disposez d'une seule tactique ; jouez le tout pour le tout, mettez-vous près de lui et attaquez au corps à corps et avec Power slash. Lorsqu'il vous attrape avec ses mains, utilisez Bloom pour qu'il vous lâche. Plus tard, un symbole magnétique apparaitra sur ses mains, essayez de les séparer avec Magnétisme. Lorsqu'Akurow effectue un tremblement de terre, dessinez la partie manquante de la plateforme pour vous abriter et continuer le combat. Suivez cette procédure et vous allez abattre Akurow et gagner ce combat.

Boss : Dark Chibi
Vous allez affronter Akurow et l'ombre de Chibi. Le premier maitrise aussi les intrusions de glace, de tonnerre et de feu. Contrez le feu et le tonnerre utilisez Galestorm et lorsqu'Akurow se sert de ses attaques de glace ripostez avec Inferno. Lorsqu'il sera couvert d'une atmosphère violette, reculez rapidement et évitez ses attaques car il risque de devenir plus féroce. Une fois qu'il tentera de reprendre son souffle et perdra conscience, profitez de cette situation qui dure quelque secondes et attaquez-le au corps à corps ou avec Power slash. Dans la prochaine phase, renvoyez les projectiles qu'Akurow envoie avec Power slash. Faites attention, évitez toujours les attaques rapides avec Galestorm et continuez la même procédure jusqu'à ce que vous l'abattiez.

Félicitations ! Vous avez terminé le jeu, regardez la fin très émouvante.

One Piece : Gear Spirit

© Bandai

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Ace

Terminer le mode Story avec 2 personnages différents.

Barbe Noire

Terminer le mode Story avec Shanks.

Crocodile

Terminer le mode Story avec 3 personnages différents.

Ener

Terminer le mode Story avec 5 personnages différents.

Mihawk

Terminer le mode Story avec tous les personnages.

Shanks

Terminer le mode Story avec Mihawk.

Smoker

Terminer le mode Story avec un personnage.

Vivi

Terminer le mode Story avec 4 personnages différents.

PERSONNAGES CACHÉS

Ace

Terminer le mode Story avec deux personnages différents.

Aokiji

Terminer le mode Story avec Tony Tony Chopper.

Blackbeard

Terminer le mode Story avec Shanks.

Crocodile

Terminer le mode Story avec trois personnages diféfrents.

Ener

Terminer le mode Story avec cinq personnages différents.

Kaku

Terminer le mode Story avec Nico Robin.

Lucci

Terminer le mode Story avec Franky.

Mihawk

Terminer le mode Story avec tous les autres personnages.

Shanks

Terminer le mode Story avec Mihawk.

Smoker

Terminer le mode Story avec un personnage.

Vivi

Terminer le mode Story avec quatre personnages différents.

One Piece : Gigant Battle

© Namco Bandai / Ganbarion 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES MODES

Mode Battle Royale (Très Difficile)

Terminer le mode Battle Royale en Difficile avec 5 personnages.

Mode Taiman Battle (Très Difficile)

Terminer le mode Taiman Battle en Difficile avec 5 personnages.

Mode Vs 100 Battle

Terminer le mode Battle Royale et Taiman Battle en Très Difficile avec 5 personnages.

L'ÎLE DU CAUCHEMAR

Terminer tous les niveaux au moins une fois pour débloquer ce nouvel environnement.

PERSONNAGES DE SOUTIEN

Akainu

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Akainu.

Aokiji

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Aokiji.

Brook

Terminer la mission "The start of an adventure" avec Luffy à Sabaody.

Chopper

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Chopper.

Cobby & Hermepp

Terminer l'entraînement avec 12 personnages différents.

Eiichiro Oda

Terminer la mission "What if the eagle lands on the ring into the sea" avec Jinbei au Land Festival.

Franky

Terminer la mission "A little to g blind!" avec Luffy à Sabaody.

Garp

Terminer la mission "Nogadobatoru" avec Luffy à Last Resort.

Kizaru

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Kizaru.

Luffy

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Luffy.

Nami

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Nami.

Pandaman

Restez pendant deux minutes sur l'écran de sélection des niveaux et cliquez sur le bateau lorsqu'il apparaît, puis terminez la mission.

Robin

Terminer la mission "Oh, that's it i'm...happy" à Amazon Lily avec plus de 30 % de HP.

Sanji

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Sanji.

Sengoku

Terminer la mission "Before the last great barrier" avec Ace à Last Resort.

Sentoumaru

Terminer la mission "Army VS. Bear" à Marine Ford avec plus de 25 % de HP.

Smoker

Terminer la mission lvl.43 à East Blue en complétant tous les objectifs.

Tashigi

Terminer le mode 1 Man Battle Royale avec 10 personnages.

Usopp

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Usopp.

Zoro

Terminer l'entraînement et le mode 4 Man Battle Royale avec Zoro.

Ontamarama : Music Maniacs

© Atlus / Noise Factory

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Musique bonus 1

Terminer le mode Story en Facile ou Normal.

Mode Challenge

Terminer le mode Story en Facile ou Normal.

Mode Difficile

Terminer le mode Story en Normal.

Orcs & Elves

© Electronic Arts / id Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UPGRADES INFINIES

Il est tout à fait possible de cumuler les effets des potions en en buvant plusieurs d'affilée de manière à bénéficier d'améliorations de stats très importantes, mais durant une durée limitée.

BOSS : BRUUL

Le chef des orcs est entouré par une armée de monstres que vous devez tous éliminer pour voir Bruul passer dans une seconde phase. Il est alors protégé par une aura bleue et est invincible. La seule solution pour le toucher consiste à le figer à l'aide du parchemin de pétrification, avant de lui porter un maximum de coups.

BOSS DE FIN

La sorcière est entourée par une horde de monstres qui reviennent continuellement et qui vous empêchent de l'approcher facilement. La solution la plus simple consiste donc à utiliser régulièrement des potions d'invisibilité pour aller l'assomer à l'aide du marteau, avant de lui porter quelques coups d'épée. Vous pouvez profiter du moment où elle tente de se régénérer pour l'approcher. N'hésitez pas à utiliser un maximum de potions à effets bénéfiques pour abréger cet affrontement (précipitation, puissance, défense, esquive, et surtout invisibilité).

Pac'n Roll

© Nintendo / Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE UN BOOST

Pour faire un boost vous permettant d'atteindre le sommet d'un bloc en sautant très haut (ou de briser une caisse), placez-vous en bas et faites simplement un rapide trait vertical de bas en haut, en stoppant le stylet sur le bord de l'écran tactile.

PAC-MAN ORIGINAL

Pour débloquer le jeu Pac-Man classique, vous devez trouver 8 joyaux.

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Niveau 7-1 : Trouvez 8 gemmes
Niveau 7-2 : Trouvez 64 gemmes
Niveau 7-3 : Trouvez 127 gemmes

Pac-Pix

© Nintendo / Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SYMBOLES CACHÉS

Allez dans la galerie et dessinez toutes sortes de choses pour découvrir des symboles cachés. Vous pourrez dessiner par exemple une clé de sol, un nuage, un papillon en forme de "8" en commançant par le centre, un serpent en traçant une ligne horizontale onduleuse, une larme, une cerise (deux ronds et un ^) ou un éventail. Vous pouvez également tracer une flèche et l'envoyer en direction de Pac-Man sur l'écran du haut pour qu'il pousse un cri.

EFFACER LES DONNÉES

Si jamais l'envie vous prend de réinitialiser toutes les données de jeu, appuyez simultanément sur L + Select + X + B.

Paint by DS

© Ertain Corporation / Mercury Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Complétez tous les mini-jeux pour débloquer de nouvelles toiles, supports, couleurs, etc.

Paint by DS : Military Vehicles

© Ertain Corporation / Mercury Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Complétez tous les mini-jeux pour débloquer de nouvelles toiles, supports, couleurs, etc.

Papier Volant

© Nintendo 2009

CHANGER LA COULEUR DE LA TOUR

A partir d'un certain nombre de points en mode Défi, la couleur de la tour en image de fond change de couleur.

Obtenir 30 points
La tour devient rouge.

Obtenir 60 points
La tour devient verte.

Obtenir 90 points
La tour devient jaune.

Obtenir 120 points ou plus
La tour devient violette.

Peggle : Dual Shot

© PopCap Games / Q Entertainment

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Mode Challenge

Terminer le mode Aventure.

Mode Nights Adventure

Terminer le mode Aventure.

Quick Play (Q Niveau 4)

Terminer le mode Aventure.

Quick Play (Q Niveau 10)

Allez dans le menu de connexion sans fil du mode Extras et envoyez une version démo du jeu à un autre joueur.

Petz : Ma Famille Chatons

© Ubisoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX CHATONS

Entrez les codes suivants dans le menu en haut à droite de l'écran pour débloquer une tonne de nouveaux chatons.

```
aptcay
ctzluv
dr68jj
edcrfv
eggsuk
furbal
gallon
laflin
lardsi
petcat
psworn
queenq
spacec
stinko
swindl
thirst
thrill
tpcbkq
```

Phantasy Star Zero

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ (VERSION JAPONAISE)

Mode difficile (solo et multijoueur)

Atteindre le niveau 30.

Mode Très difficile (multijoueur)

Atteindre le niveau 60.

Mode Très difficile (solo)

Terminer toutes les quêtes en Difficile.

CODES D'OBJETS (VERSION US)

Ces codes sont à saisir via le distributeur qui se trouve dans les égouts. Ils permettent d'obtenir différents objets.

`3171-0109`	Nintendo Power
`3470-1424`	Ame de Puyo
`4294-2273`	Bouclier de Selvaria
`4775-7197`	Ame de Lassie
`5139-6877`	Caducée
`5531-0215`	Greg & Kiri
`5703-8252`	Lance de Selvaria
`7162-5792`	Maître du jeu
`7839-3594`	Canon
`9185-6189`	Consoles+
`9475-6843`	Ame de Taupy

MODES DE DIFFICULTÉ (VERSION US)

Mode difficile (multijoueur)

Atteindre le niveau 30.

Mode difficile (solo)

Terminer le mode Story en Normal.

Super Mode (multijoueur)

Atteindre le niveau 60.

INVINCIBILITÉ TEMPORAIRE

Lors de l'affrontement contre Mother Trinity, lancez un Photon Blast pendant qu'elle agonise pour être invincible pendant le combat qui suit (Dark Falz).

Phinéas et Ferb

© Disney Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VITESSE DOUBLÉE

Pour décupler votre vitesse dans le jeu, appuyez sur A, B, L, R et Select à l'écran titre.

ECHAPPER À CANDICE

Depuis le menu permettant de charger ou de lancer une partie, faites : **X, Y, L, R, Select**. La jauge de vigilance de Candice n'augmentera plus et vous n'aurez plus besoin de vous préoccuper d'elle.

Phoenix Wright : Ace Attorney

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AFFAIRE N°5 (VERSION JAPONAISE)

Pour atteindre l'affaire n°5 directement sans avoir à terminer l'épisode 4, insérez la cartouche de Gyakuten Saiban dans le port GBA de la DS.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Note : Solution réalisée à partir de la version DS.

"Phoenix Wright - Ace Attorney " a de très nombreuses similitudes avec un jeu d'aventure point and click classique. Il est donc très important que, comme dans ce type de jeu, vous n'hésitiez pas à mettre toutes les chances de votre côté pour trouver des indices.
La première chose inévitable est de passer systématiquement en revue tous les sujets de conversation possible avec chacun des personnages. Cela vous permettra le plus souvent de dénicher des pièces à conviction mais également de bien comprendre la psychologie des différents protagonistes.

Lors des procès et plus particulièrement lors des témoignages, il est vraiment important d'attaquer à chaque déclaration du témoin. Non seulement parce que cela permet de faire avancer l'intrigue à plusieurs endroits mais aussi pour obtenir un complément d'information non négligeable qui débloque beaucoup de situations.

Le dernier point concerne la possibilité d'examiner certains environnements. Cette Solution vous dit où regarder pour faire avancer l'histoire mais beaucoup de nouvelles lignes de dialogues apparaissent selon où vous visez et avec qui.

Soyez donc curieux et exhaustif et il y a très peu de chance que vous vous retrouviez bloqué par une énigme.

Episode 1 : La première Volte-face

L'introduction de cette première affaire montre une jeune femme assassinée par un homme avec un costume violet. Elle a été frappée par un objet contendant et le criminel semble décidé à faire accuser quelqu'un d'autre...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

On retrouve ensuite Phoenix Wright et sa patronne Mia Fey qui se préparent à commencer le premier procès du jeune avocat. Notre héros est très nerveux et on apprend qu'en plus, l'accusé, Paul Defès, est l'un de ses meilleurs amis.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Le procès commence alors et le juge n'a rien trouvé de mieux pour vous calmer que de commencer la séance en vous

posant quelques questions sur l'affaire en cours. Répondez d'abord que l'accusé se nomme Paul Defès. La deuxième question implique que vous regardiez dans le dossier puis les profils pour annoncer le nom de la victime : Cindy Stone. La réponse à la troisième et dernière question est Assommée par un objet lourd ce que l'on a pu voir dans la cinématique d'introduction ou encore dans le dossier en regardant le rapport d'autopsie. S'en suit alors le rappel des faits par votre charmant adversaire, Victor Boulay, où l'on voit la statue qui a servi au meurtrier ajoutée au dossier comme pièce à conviction. Le premier témoignage est celui de l'accusé et le moins que l'on puisse dire, c'est que sa nervosité ne vous facilite pas la tâche. Le Passeport de la victime est ensuite accepté comme pièce à conviction. Lorsque M. Boulay évoque les nombreuses relations de Mme Stone, Laissez votre client répondre et faites-lui signe de Dire la vérité lorsque la cour lui demande si il était chez la victime le jour du crime. Vient alors le témoignage de Frank Khavu, l'homme au costume violet qui est censé avoir "découvert " le corps peu après l'assassinat. Il explique qu'il a vu le cadavre juste après avoir aperçu l'accusé s'enfuir puis qu'il a cherché une cabine pour appeler la police car le téléphone de Mme Stone ne fonctionnait pas. On ajoute alors à la liste des pièces à conviction un Relevé de panne de courant pour justifier ce témoignage. C'est maintenant à vous de jouer et de confronter ce faux témoignage aux pièces du dossier afin de trouver une incohérence. Lorsque M. Khavu précise qu'il était 13 heures, regardez dans le dossier le Rapport d'autopsie. En effet il est précisé que le décès a eu lieu entre 16h et 17h. Présentez cette preuve à la cour et regardez le criminel qui commence à être aussi nerveux que vous. Il ne se dégonfle pas malgré tout et fournit un autre témoignage prétextant avoir entendu l'heure sur une émission enregistrée à la télé. Seulement il n'y avait pas de courant à ce moment-là ! Présentez donc le Relevé de panne de courant au juge. Le rideau commence à se lever mais le témoin tente tout de même un nouveau témoignage. Cette fois-ci, il prétend que l'arme du crime était une pendule. Montrez donc tout naturellement la Statue comme preuve pour voir le meurtrier commencer à perdre son sang-froid. Boulay intervient alors et montre que la statue est en fait une sorte d'horloge parlante. Mais ne vous avouez pas vaincu pour autant et répondez Oui lorsque l'on vous demande si cette déclaration est toujours gênante. En effet, pour savoir que c'est une pendule, le témoin a dû la tenir dans sa main. Vous pouvez donc affirmer que le témoin est Entré dans l'appartement. Phoenix prend ensuite le relais et pousse le témoin dans ses derniers retranchements. Pour prouver que c'est bien la statue qu'il a entendue, demandez de Faire retentir la pendule. Elle retarde effectivement de 3h et ça commence à sentir le roussi pour le criminel. Pour se défendre, M. Khavu précise qu'il n'y a aucun moyen de savoir si la pendule retardait déjà lors du meurtre. Ne vous avouez pas vaincu pour autant et répondez à votre patronne que Vous pouvez imaginer pourquoi cette pendule retardait. Regardez Le passeport de la victime pour voir qu'elle était à Sidney la veille du crime et présentez-le comme preuve. Ceci va permettre de justifier le décalage horaire et de définitivement griller les fusibles du nouvel accusé.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Vous venez de gagner votre premier procès et tout le monde vous félicite. Votre ami Paul reste cependant très déprimé à cause des révélations faites sur son ex petite amie. Montrez-lui La statue pour lui prouver qu'elle tenait à lui. Il repart rassuré et même si vous comprenez qu'il ne vous paiera probablement jamais, vous gagnez quand même un dîner avec votre patronne ce qui n'est vraiment pas plus mal...

Episode 2 : La Volte-face des soeurs

Cette fois-ci, la cinématique d'introduction vous montre un appel de votre patronne à sa soeur, Maya Fey. Mia lui demande de garder quelques preuves pour elle cachées à l'intérieur de la statue pendule du procès précédant. S'en suit une séquence montrant le meurtre de votre patronne qui se fait assommer par un inconnu au brushing pour le moins original.

Cabinet d'avocats Fey & Co.

On retrouve ensuite Phoenix qui se rend au bureau pour aller dîner avec son boss. Choisissez de vous déplacer vers le cabinet pour découvrir le corps de Mme Fey et sa soeur pleurant à côté. Commencez par examiner la salle pour prendre La statue qui a une nouvelle fois servi au criminel ainsi que les Eclats de verre du lampadaire en cliquant sur le cadavre. Intéressez-vous ensuite au Petit bout de papier juste à côté de la main de Mia pour l'ajouter au dossier. Puis déplacez-vous dans la partie droite de la salle et cliquez sur le téléphone du bureau. Vous verrez alors la voisine de l'hôtel d'en face qui s'affole et appelle la police. Revenez donc dans la salle d'accueil et parlez avec la petite soeur de votre supérieure de tous les sujets disponibles. Présentez-lui le Bout de papier avec son nom dessus pour avoir plus

d'explications. C'est le moment que choisit l'inspecteur Dick Tektiv pour rappliquer et après un raisonnement aussi bref que bancal, il emmène Maya au poste de police.

Centre de détention : Parloir

Phoenix décide d'aller voir Maya au poste et après une brève discussion, la jeune fille lui demande si il compte la défendre des lourdes accusations qui pèsent sur elle. Répondez que vous la défendrez Si elle le souhaite et discutez avec elle de tous les sujets proposés petit à petit pour voir la Note de Maya ajoutée au dossier et comprendre un peu mieux les circonstances du crime. Acceptez lorsqu'elle vous demande peu après d'aller chercher un certain Samuel Rosenberg pour la défendre lors du procès mais avant de partir, présentez-lui le Bout de papier avec son nom et rassurez-la en lui disant que Vous la croyez quand elle dit qu'elle ne comprend pas. Déplacez-vous ensuite vers le cabinet Fey & Co pour retrouver l'aimable inspecteur D.Tektiv.

Cabinet d'avocats Fey &Co.

L'endroit grouille de policiers et l'inspecteur vous saute littéralement dessus lorsqu'il vous voit. Cliquez sur Inspecteur Dick Tektiv lorsqu'il cite votre nom et discutez un peu avec lui des deux soeurs concernées par cette affaire pour obtenir un précieux Rapport d'autopsie. Lorsqu'il vous questionne à propos d'un certain Hunter, répondez que vous ne le connaissez Pas du tout puis présentez-lui ensuite la Note de maya et dites-lui De façon détournée pourquoi vous désirez récupérer le mobile. La formidable intelligence de l'inspecteur ne décèlera pas la feinte et il ajoutera bien gentiment le Portable de Maya à votre dossier tout en vous donnant l'adresse du témoin qui vous a dénoncé le soir du meurtre. Profitez donc de cette occasion pour aller lui rendre une petite visite.

Hôtel Gatewater : Chambre 303

Vous êtes dès le départ accueilli par une charmante jeune fille du doux nom de Masha Vril ce qui n'améliore pas l'état de nerfs de notre héros. Examinez tout de même la chambre et plus particulièrement le tiroir ouvert de la commode de gauche. Masha n'a pas l'air d'aimer les fouineurs et vous bloque le passage immédiatement. Discutez donc avec elle des trois sujets proposés et lorsqu'elle vous a bien fait comprendre que vous la dérangez, allez chercher votre confrère au cabinet d'avocats Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Votre collègue a l'air d'humeur plutôt changeante et quelque chose semble beaucoup le gêner lorsqu'il apprend que vous venez le chercher pour qu'il protège Maya. En effet, il refuse avant même que vous ayez pu lui demander quoi que ce soit et si vous parlez avec lui, il vous dira même que personne n'acceptera de prendre ce dossier en charge. Ne persistez donc pas et allez annoncer la triste nouvelle à la pauvre petite Fey.

Centre de détention : Parloir

Le refus de Rosenberg attriste beaucoup la petite mais parlez-lui tout de même de sa famille et plus particulièrement de sa mère et son ennemi. Comme vous êtes un avocat consciencieux et responsable, choisissez de Défendre Maya et dites-lui que vous pensez que Ce n'est pas elle la coupable. Cette action remontera beaucoup le moral de la jeune fille même si, en lui présentant son Portable, elle sera un peu choquée d'entendre la voix de sa soeur. Laissez Maya pour le moment et retournez rendre visite à Mlle Vril à l'hôtel Gatewater.

Hôtel Gatewater : Chambre 303

Cette fois-ci, c'est le groom qui vous accueille car la locataire s'est absentée. Profitez de son absence pour ouvrir ce fameux tiroir et découvrir une Bande d'écoute qui risque de beaucoup vous aider pour le procès du lendemain.

Tribunal fédéral : Salle d'audience n°1

C'est le jour J et l'audience commence tout de suite avec le témoignage de notre ami le bon vieil inspecteur Tektiv. Il

débute en ajoutant au dossier le Plan du bureau puis enchaîne avec une déposition rappelant les faits qui se sont produits le jour du crime de manière plutôt honnête. Attaquez-le néanmoins lorsqu'il dit avoir arrêté Maya sur une description de Mme Vril car cela ne constitue en rien une preuve irréfutable. Cela ne déstabilisera pas le commissaire pour autant mais l'obligera à fournir un témoignage revu et corrigé où il évoque le bout de papier avec le nom de Maya dessus. Cette fois-ci, attaquez-le lorsqu'il dit avoir trouvé le bout de papier à côté du corps de la victime et affirmez que c'est L'assassin qui l'a écrit. Puis, laissez-le aller jusqu'au bout de sa déclaration et lorsqu'il annonce que la victime a écrit le message avant de mourir, présentez le Rapport d'autopsie au juge afin de lui prouver que la victime est morte sur le coup. Benjamin Hunter ne voit pas les choses sous cet angle-là et lorsque vous lui direz que vous avez obtenu ce rapport Le lendemain du meurtre, il contre-attaquera avec un rapport plus récent stipulant une mort plus lente que prévue. Ajoutez que Vous êtes un fourbe pour voir notre cher ami Tektiv se faire dûment réprimander et aussi obtenir le Rapport d'autopsie mis à jour.

On passe ensuite au témoignage de la jolie Masha qui use d'emblée de ses charmes pour séduire la cour et augmenter la pression artérielle de Phoenix. Sa déposition est plus ou moins solide mais répondez tout de même "Bien entendu ! " lorsque l'on vous demande si un contre-interrogatoire est nécessaire et attaquez-la dès la première réplique. Si vous choisissez d'Insister sur ce premier point, vous aurez la preuve flagrante que l'assistance a déjà choisi son camp... Mais attaquez tout de même lorsqu'elle dit avoir reconnu l'agresseur et répondez que vous mettez en doute son témoignage sur la question qui suit. Dites que vous êtes prêt à parier que La jeune femme ment puisqu'elle a repéré son âge avant son physique et ses vêtements peu communs. Masha se verra forcée de donner une nouvelle version des faits qui cependant reste bancale sur un point : elle n'avait aucun moyen de savoir que la statue était une pendule. Présentez donc le Penseur une nouvelle fois pour anéantir ce nouveau témoignage infondé. Le témoin se défendra en prétextant avoir entendu la pendule sonner ce qui est impossible puisque Mia a dit à sa soeur au téléphone qu'elle avait retiré le mécanisme. Répondez donc que La pendule n'a pas pu sonner puisqu'Elle est vide pour assister à une nouvelle et horripilante intervention de Hunter qui explique que l'on ne peut pas prouver que le mécanisme ait été retiré avant le meurtre. Et bien si, justement, on peut le prouver en présentant le Téléphone portable de Maya au juge ce qui clouera temporairement le bec de cet avocat de bas étage. Cependant, Masha a encore des ressources et explique avoir déjà vu cette horloge dans un magasin. Précisez que vous avez quand même une objection à cette affirmation et présentez de nouveau le Penseur à la cour pour leur faire comprendre qu'il n'existe que deux pendules comme celle-ci. Cette action aura pour effet de déclencher la transformation en super guerrier de Masha et de vous laisser l'occasion de prouver qu'Elle en a entendu parler en présentant la Bande d'écoute que vous avez récupérée à son hôtel. Hunter tente une vague contre-attaque mais en lui montrant de nouveau le message du Portable de Maya, vous le calmerez vite fait et vous pourrez également en apprendre plus sur Masha en lui demandant "Pourquoi les écoutes ? ".
Malheureusement, la petite chipie trouve un nouvel alibi en la personne du groom vu précédemment. Décidez donc de L'appeler à la barre même si cela implique d'Accepter une condition pour le moins déloyale de Hunter. Attaquez ce pauvre groom sur chacune de ses déclarations et Protestez lorsque l'on vous somme de mettre un terme à ce procès fastidieux. Choisissez comme dernier recours de l'interroger sur L'arrivée de Mme Vril dans son hôtel pour que l'on parle enfin de ce mystérieux "compagnon " qui partageait la chambre avec elle. La réponse à la question suivante est donc "Le compagnon de Mlle Vril " et vous pourrez enfin vous sentir tiré d'affaire lorsque le juge annonce qu'a la lumière des nouvelles informations, le procès est ajourné.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Vous retrouvez Maya dans la salle des accusés et recevez ses félicitations ainsi qu'une partie du Témoignage de Masha Vril pour votre dossier. Il va maintenant falloir en apprendre plus sur ce nouveau personnage pour sortir la petite Fey du pétrin...

Centre de détention : Parloir

L'intrigue reprend au parloir avec Mme Vril toujours autant en colère contre vous.
Discutez un moment avec elle pour comprendre qu'elle n'a pas vraiment apprécié votre prestation de l'autre fois et laissez-la temporairement dans sa froide cellule pour aller rendre une petite visite à l'étrange M. Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Bizarrement, votre confrère s'est absenté et plus bizarre encore, le grand tableau qu'il aimait tant n'est plus là. Examinez

son bureau pour trouver un vieux dossier concernant une certaine "Affaire DL - 6 " et récupérez la Pièce à conviction B qu'il contient (le brushing de l'homme sur la photo rappelle d'ailleurs étrangement quelqu'un...). Rendez ensuite une petite visite à notre cher garçon d'étage de l'hôtel Gatewater.

Hôtel Gatewater : Chambre 303

Parlez avec lui des deux occupants de la chambre et de son hôtel puis montrez-lui la photo que vous venez de récupérer pour qu'il reconnaisse l'étrange compagnon et vous fournisse une Déclaration sous serment pour votre dossier. Vous avez maintenant de quoi rendre Mlle Vril un peu plus loquace, rendez-vous donc au centre de détention.

Centre de détention : Parloir

Un nouveau sujet de conversation s'est débloqué sur l'homme mystérieux mais la chipie continue de faire de la résistance. Envoyez-lui successivement La pièce à conviction B et La déclaration sous serment pour enfin commencer à l'affoler et ne baissez surtout pas votre garde en la rassurant mais Insistez plutôt. Vous apprenez ainsi que son compagnon n'est autre que Redd White le patron de Bluecorp inc., une entreprise de collecte d'informations. Le moment est bien choisi pour aller voir ce que ce M. White a à nous dire...

Bluecorp SA : Bureau du PDG

Vous rencontrez enfin l'excentrique White dans un bureau à la déco pour le moins "originale ". Examinez d'ailleurs le local en insistant bien sur le tableau du fond qui n'est pas sans rappeler celui de M. Rosenberg. Discutez-en avec le PDG pour qu'il commence à se montrer vraiment antipathique voire même violent... Laissez donc ce rustre à ses affaires et allez demander des explications à Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Discutez avec l'avocat de tous les sujets disponibles et insistez sur Le grand tableau en affirmant que White le fait chanter. Rosenberg se confessera alors et vous pourrez en apprendre plus sur la véritable nature de ce manipulateur. Finissez de parler avec lui et rendez-lui la Photo de M.White. Comme il vous le conseille, retournez à votre cabinet pour trouver d'éventuels indices.

Cabinet d'avocats Fey &Co.

Examinez l'étagère remplie de dossiers et attardez-vous sur toutes les lettres de l'alphabet en insistant bien à chaque fois jusqu'à obtenir la coupure de presse et découvrir que toutes les parties qui pourraient avoir un rapport avec White sont manquantes. Une petite explication avec ce dernier s'impose donc.

Bluecorp SA : Bureau du PDG

Passez rapidement en revue les sujets de conversations et présentez-lui la fameuse Coupure de presse en l'accusant d'avoir Fait chanter cet homme politique. Lorsqu'il tente de vous congédier, rétorquez-lui qu'Il a tort pour qu'il se montre vraiment très méchant. En effet, il va vous accuser du meurtre de Mia et appeler la police pour que le procès de Maya devienne votre propre accusation. D.Tektiv rapplique aussitôt et vous emmène en cellule.

Centre de détention : Parloir

Maya est là et tente de vous remonter le moral. Demandez lui donc de Vous encourager lors du procès qui vous attend le lendemain...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous vous retrouvez en compagnie de Maya pour un petit briefing d'avant-procès et Hunter vient vous voir pour vous faire comprendre que vu l'influence du témoin, ça ne va pas être de la tarte de prouver votre innocence.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°1

Dès le départ, le juge se montre bien docile et vous vous devez d'émettre une Objection quant à son comportement. White vient ensuite raconter sa version des faits. Attaquez à chacune de ses affirmations et plus précisément lorsqu'il dit avoir vu la victime tenter de s'enfuir pour qu'il apporte des précisions sur ce qu'il a aperçu et modifie son témoignage. Cette fois-ci, la contradiction avec les dires de Masha est évidente et vous pouvez présentez le Témoignage de Mme Vril au juge pour détruire cette fausse déposition. Cette troublante objection sèmera le doute dans l'assistance ce qui vous permettra d'expliquer votre version en affirmant que Les deux témoins ont raison. Lorsqu'on vous présentera le plan du lieu du crime, cliquez sur Le point A pour commencer à prouver la culpabilité de Redd. Il se défendra donc avec une nouvelle description des faits qui n'est toujours pas logique puisqu'il affirme que la victime a été frappée deux fois. Lorsqu'il évoque ce détail, présentez le Rapport d'autopsie de Mia et obtenez ainsi un nouveau témoignage encore plus douteux. Attaquez dès la première phrase et répondez "Ouaip, très bizarre " à Maya pour que le témoin reprenne sa déposition. Continuez le pressing en présentant les Bouts de verre que vous avez ramassés sur le lieu du crime, en répondant "Gros Problémo " à la question qui suit puis en montrant le Plan du bureau comme preuve de vos affirmations. C'est le moment que choisit Hunter pour faire une révélation qui met par terre toute votre réflexion. Le bougre soutient que c'est M.White qui avait placé le téléphone sur écoute et que c'est à ce moment-là qu'il a vu le lampadaire en verre. Une nouvelle déposition s'en suit et les choses prennent une tournure vraiment négative pour Phoenix. Cette fois-ci, vous ne pouvez rien faire et votre seule issue est d'aller directement à la fin du témoignage. Tout semble perdu lorsque Mia revient soudainement parmi les vivants et encourage Phoenix si fort qu'il en tombe dans les pommes...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous vous retrouvez dans la salle des accusés pour découvrir qu'en fait, l'émotion a réveillé les pouvoirs paranormaux de Maya ce qui a permis à Mia de prendre possession d'elle temporairement afin d'aider Phoenix. Votre patronne est revenue pour vous montrer que le ticket de caisse avec le nom de Maya est en fait celui du lampadaire, et qu'il date de la veille du meurtre ! Voilà donc la preuve dont vous aviez besoin pour vous sortir de l'embarras. L'audience peut donc reprendre...

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°1

Une dernière chance vous est accordée de contrer le faux témoignage ce qui vous permet dès la première phrase de présenter le Reçu à l'assistance. L'effet est immédiat et les fusibles de White grillent aussitôt. Hunter vient encore semer la zizanie en demandant un ajournement de la séance. Emettez une objection tout de go et lisez le splendide petit bloc-notes de Mia à la cour pour enfin prouver définitivement votre innocence et envoyer le président véreux derrière les barreaux.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous recevez une nouvelle fois les félicitations de Maya mais vous devez malheureusement lui faire vos adieux. Allez tout de même au rendez-vous qu'elle vous a proposé.

Cabinet d'avocats Fey & Co.

Vous y retrouvez Maya plus enthousiaste que jamais et vous apprenez que le cabinet Fey&Co. est désormais le vôtre. Tout est bien qui finit bien...

Episode 3 : La Volte-face du samouraï

La surprenante introduction de la troisième enquête est en fait un extrait d'un épisode du "Samouraï D'acier ", une série très populaire chez les jeunes du monde de Phoenix Wright.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

On retrouve une Maya surexcitée après avoir vu l'épisode en question et Phoenix à ses côtés qui tente, entre deux sarcasmes, d'en apprendre plus sur la série. Quelques jours plus tard, Phoenix reçoit un appel de sa jeune associée le priant d'accourir au bureau pour une extrême urgence. En effet, l'acteur jouant le rôle du samouraï vient de se faire arrêter pour le meurtre de son ennemi de toujours : le juge sans coeur mais cette fois-ci, dans le monde réel. Le suspect du jour appelle votre cabinet un peu plus tard et après une très brève argumentation, Mia vous convainc de l'accepter comme nouveau client. Discutez avec elle et dirigez-vous vers le poste de police.

Centre de détention : Parloir

Même si le physique de l'acteur est bien moins engageant dans la vie réelle, discutez tout de même avec lui des différents sujets disponibles afin de comprendre que, vu son alibi, il ne vous sera pas d'un grand secours lors de sa défense. Dirigez-vous ensuite vers les studios pour tenter d'en apprendre plus sur cette curieuse affaire.

Global Studios : Entrée Principale

Vous êtes immédiatement accueilli chaleureusement par une charmante dame dans la force de l'âge du doux nom de Flavie Eïchouette. Elle semble très peu ouverte au dialogue mais tentez tout de même de parler avec elle du jour du meurtre. Cela vous permettra d'apprendre non seulement qu'elle est le principal témoin dans cette affaire mais également qu'elle ne vous laissera pas entrer dans le studio tant que vous n'aurez pas une autorisation valable. Retournez donc au parloir chercher ce précieux document.

Centre de détention : Parloir

Parlez une nouvelle fois avec l'acteur pour obtenir la Requête de Lonté, qui devrait vous permettre de franchir les portes du studio et ainsi avoir confirmation de la véracité de son alibi. Muni de votre laissez-passer, retournez voir la charmante gardienne.

Global Studios : Entrée Principale

Présentez directement la Requête de Lonté à Mme Eïchouette pour pouvoir accéder au reste du complexe mais aussi pour que Maya se procure le Plan de Global Studio qui vous sera fort utile par la suite. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du Studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Un

A peine arrivé, vous serez littéralement assailli par votre cher ami Tektiv qui vous prend toujours pour un meurtrier. Profitez-en pour parler avec lui de la progression de son enquête et ainsi acquérir l'habituel Rapport d'autopsie de Jacques. Epuisez les derniers sujets de conversation avec le commissaire et appréciez le joli temps pour examiner un peu le décor. Vous remarquerez ainsi que la statue de la mascotte du studio a été décapitée puis qu'il y a une caméra fixée sur l'arche qui recouvre le chemin. En la regardant de plus près, vous obtiendrez son numéro d'inventaire à savoir ST1 - 307. Une fois ces quelques informations en poche, revenez vers l'entrée principale.

Global Studios : Entrée Principale

Notre charmante amie Flavie est toujours à son poste et elle met à disposition quelques nouveaux sujets de discussion. Entretenez-vous avec elle puis faites route vers la nouvelle aire disponible : la Zone des employés.

Global Studios : Zone des employés

Examinez la salle et portez votre attention sur la grille de la partie gauche ainsi que les assiettes posées sur la table. Regardez rapidement le reste de la zone et une fois votre investigation terminée, entrez dans la loge de Lonté.

Global Studios : Loge

La cabine est déserte ce qui vous laisse champ libre pour examiner le sac situé derrière la table marron afin de

récupérer la Clé magnétique permettant d'ouvrir le portail de l'autre aile du complexe. Finissez de scanner le reste de la salle et revenez vers l'entrée principale pour vous diriger ensuite vers l'entrée du studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Un

Cette fois-ci, concentrez-vous sur l'examination du portail bleu au fond à droite de l'image. Cela vous permettra de débloquer l'accès vers l'intérieur du studio Un : le lieu du crime et tout ça au nez et à la barbe de notre cher inspecteur.

Global Studios : Studio Un

La pièce et pleine de fourbi mais si vous vous attardez sur les caméras et les lumières, vous serez interrompu par un nouveau personnage : l'assistante de production du studio. Abordez avec elle les différents sujets disponibles pour avoir une nouvelle version plus précise des faits et apprendre qu'une autre personne se trouvait sur les lieux lors du crime. Quand vous en aurez fini avec la charmante employée, retournez à l'entrée pour approfondir la question avec Flavie.

Global Studios : Entrée Principale

Lorsque vous débattrez avec la gardienne de la déclaration de l'assistante, elle aura légèrement tendance à perdre les pédales et elle s'enfuira tout de go pour dire ses quatre vérités à la jeune fille. Profitez de cette splendide opportunité pour examiner plus en profondeur son bureau et Essayer l'ordinateur de surveillance. Comme vous l'avez repéré plus tôt, vous pourrez facilement entrer le numéro de la caméra qui nous intéresse : ST1-307 et ainsi obtenir la précieuse photo de Lonté (?) qui constitue une pièce à conviction non négligeable. Vous avez maintenant toutes les pièces en main pour attaquer sereinement la première journée de plaidoirie.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

L'accusation appelle tout d'abord Tektiv à la barre pour un rapide rappel des faits. Réécoutez-le si vous pensez ne pas avoir tout saisi et passez à la suite du procès à savoir le témoignage de l'agent de sécurité. Malgré un démarrage difficile, Flavie décrit ce qu'elle a vu ce jour-là de manière relativement fidèle. Présentez la photo que vous avez récupérée plus ou moins légalement au juge lorsque Mme Eïchouette dit avoir vu un certain individu passer devant elle juste avant le meurtre puis écoutez attentivement la nouvelle déposition qui s'en suit. Attaquez à chacune de ses affirmations pour obtenir le Sabre de Samouraï comme nouvelle pièce à conviction puis laissez le témoignage continuer pour débloquer la suite des événements. Emettez une objection à l'intervention de Hunter puis contrez la déposition qui suit en présentant une nouvelle fois la Photo de la caméra du studio lorsque Eïchouette affirme que personne d'autre n'est entré. Flavie est plus que persévérante et fournira tout de même une nouvelle version en affirmant s'être soudain rappelée d'un détail important. Son témoignage étant plus qu'incomplet, une simple attaque sur sa dernière phrase suffira à le contrer et même à suspendre l'audience pendant cinq courtes minutes. Après un court dialogue avec vos alliés, le combat reprend de plus belle et vous permet dès le départ de proposer La dame de la sécurité comme nouveau suspect possible et même d'Insister sur cette nouvelle accusation. Flavie tente de se rabattre sur l'enfant pour se défendre mais en montrant le Sabre de Samouraï comme preuve, vous le protégerez d'une injustice notoire. La tournure que prennent les choses ne plaît pas du tout à l'agent et la forcera à fournir un nouveau témoignage pour le moins déroutant : d'autres personnes étaient présente sur le lieu du crime le jour du meurtre. Attaquez sans relâche et terminez ainsi cette première journée de débat.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

L'intrigue reprend à votre cabinet en compagnie d'une Maya toujours très énergique. Demandez-lui quelques conseils et dirigez vous vers le parloir pour remonter le moral de votre client.

Centre de détention : Parloir

Vous retrouvez Lonté toujours aussi timide et réservé mais tout de même reconnaissant pour votre dernière prestation. Interrogez-le sur les nouvelles révélations de l'enquête même si cela ne vous apprendra pas grand-chose d'utile. Retournez ensuite au studio et plus précisément dans la zone des employés pour tenter d'en savoir plus sur les

nouveaux protagonistes.

Global Studios : Zone des employés

Vous êtes de nouveau accueilli par la charmante assistante qui, après vous avoir donné quelques infos supplémentaires sur les incursions des fans dans le studio, vous quittera pour retourner à sa besogne quotidienne. Une fois seul, enlevez cruellement le carton que l'employée a mis en place pour parer à l'invasion des groupies et retournez à l'entrée principale.

Global Studios : Entrée Principale

Vous y retrouvez la jeune assistante qui vous apprend deux ou trois choses sur l'équipe dirigeante du studio et plus particulièrement sur la productrice. Une fois ces précisions obtenues, dirigez-vous vers le fameux Studio Deux en passant par l'entrée du Studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Deux

Malheureusement, l'entrée du mobile home est fermée à clef. Mais n'en examinez pas moins les alentours pour autant en grappillant quelques bribes d'informations par ci par là notamment la grille pliée à côté de la porte du mobile home ou encore l'incinérateur au fond de l'image de gauche. Comme l'entrée est toujours gardée par l'employée, allez directement dans la loge de Lonté pour y faire une étrange rencontre...

Global Studios : Loge

Le producteur vous surprend alors et vous pouvez enfin l'interroger sur l'enquête en cours. Lorsqu'il aura apporté son complément d'informations sur les évènements actuels, vous pourrez retourner à l'entrée principale pour tenter, une nouvelle fois, d'obtenir cette fameuse clef.

Global Studios : Entrée Principale

Le temps devait paraître long à Eïchouette en prison car elle a rappliqué au studio et repris son poste pour votre plus grand bonheur. Comme elle vous déteste, elle ne vous apprendra rien de nouveau. Mais cet interlude et nécessaire pour rencontrer le fameux fan dans les locaux des employés.

Global Studios : Zone des employés

Voilà donc enfin le marmot qui a complètement retourné la situation dans votre défense précédente et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'est pas vraiment aimable et chaleureux... Questionnez-le sur les sujets disponibles et assistez, impuissant, à sa fuite soudaine et incompréhensible. Cet intermède vous aura non seulement permis d'ajouter une Bouteille vide de somnifère à la liste des pièces à conviction mais également de faire partir Flavie à la poursuite du marmot.

Global Studios : Entrée Principale

La voie est libre et vous pouvez donc examiner à loisir le bureau de la gardienne pour enfin obtenir la Clé du mobile home. Il est temps d'effectuer une petite inspection de ce dernier bâtiment... Examinez donc la porte de la maisonnette pour la débloquer et entrez à l'intérieur.

Global Studios : Mobile Home

Vous découvrez enfin le dernier protagoniste en la personne de Dee Vasquez, la productrice en chef de Global Studios. En discutant avec elle, vous comprendrez que, comme les autres acteurs de cette affaire, Vasquez n'a aucune envie de vous aider efficacement et elle refuse carrément de vous parler tant qu'elle n'a pas le scénario du jour. Elle vous remet tout de même la Note de Vasquez que vous êtes censé remettre au réalisateur. Rejoignez-le donc dans la loge de

Lonté pour la lui donner.

Global Studios : Loge

Même en ayant fait la commission, le distrait Monello ne sait bien sûr plus ce qu'il à fait du manuscrit et sans raison aucune, il vous charge de le retrouver. Heureusement que vous l'aviez aperçu dans le Studio Un posé sur la chaise grise du réalisateur à côté des caméras... Retournez donc chercher le Scénario et ramenez-le à Sal qui après vous avoir remercié à sa façon, vous expédiera aussitôt le remettre à sa patronne.

Global Studios : Mobile Home

Retournez donc au Studio Deux et remettez le document à Dee pour qu'elle consente à être plus loquace. Un seul sujet de conversation est débloqué et les explications qu'il entraîne vous emmèneront jusqu'à l'entrée du premier studio pour que la productrice vous montre la Tête de M. Baboon et l'ajoute à votre dossier. Les choses se présentent plutôt mal car les nouveaux suspects potentiels ont un très bon alibi et vous n'avez d'autre choix que de retourner à votre bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Heureusement, Mia et de retour pour vous porter secours et comme à son habitude, vous donne le petit coup de pouce qui va vous sortir du pétrin. En effet, le petit fan mérite qu'on lui porte plus d'attention et une seconde visite au studio s'impose.

Global Studios : Entrée Principale

Vous retrouvez une Flavie Eïchouette à bout de souffle qui vous explique que même si elle n'a pas réussi à attraper le marmot, a quand même pu lui subtiliser un "otage ". Montrez-lui que vous possédez une Clé Magnétique pour qu'elle consente à vous céder les Cartes du Samouraï d'acier qui vous seront très utiles pour convaincre le jeune garçon de vous raconter ce qu'il a vu. Allez donc à sa rencontre dans la zone des employés puis dans la loge.

Global Studios : Loge

Une fois que vous l'avez bloqué, posez-lui les questions habituelles sur le jour du crime et présentez-lui les Cartes du Samouraï d'acier que vous avez récupérées précédemment si il oppose de la résistance. Cependant, le garçon n'a pas l'air tellement intéressé par ces objets qui ne sont que "Ultra rares ". Il vous faut donc mettre la main sur une carte Ultra Rare Premium pour enfin obtenir les informations que vous cherchez. Allez faire un tour du côté du Mobile Home pour voir un peu ce que l'assistante a à vous dire sur le sujet...

Global Studios : Mobile Home

Abordez rapidement avec l'employée les sujets mis à disposition puis montrez-lui les Cartes du Samouraï d'acier pour la mettre dans un état proche de l'hystérie. Echangez les cartes avec elle pour la calmer mais aussi pour acquérir la superbe Carte URP que le petit Kévin recherche activement. Retournez donc dans la loge pour lui faire part de votre précieuse découverte.

Global Studios : Loge

Donnez la Carte URP au garçon pour obtenir enfin les sujets de discussion qui vous intéressent. Le fan boy vous posera tout de même quelques questions auxquelles il vous faudra répondre successivement "Sa gentillesse " et "Ses prouesses au combat " pour qu'il vous remette son livret intitulé "Chemin vers la gloire " qui est censé être un recueil de toutes les photos des victoires du Samouraï d'acier.
Après une intervention plutôt musclée de notre inspecteur national et après avoir confirmé à Mia que Vous croyez toujours en la non culpabilité de votre client, vous pouvez commencer à vous préparer pour la séance du lendemain.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

Après une courte préparation avec vos amis, vous vous retrouvez devant le juge et c'est le réalisateur qui ouvre le bal des témoignages infondés. Votre première tâche sera d'attaquer au moment où le témoin dit n'avoir rien mangé ce jour-là et de dire à Mia que vous trouvez cette affirmation Contradictoire. Attaquez ensuite de nouveau lorsque Monello déclare n'avoir pris aucune pose ce jour-là en Insistant une nouvelle fois. Comme à l'accoutumée, un nouveau témoignage s'en suivra et vous devrez lancer des attaques à répétition jusqu'à ce qu'Hunter intervienne pour vous faire arrêter. Répondez à son attaque par l'Affirmative même si cela a pour effet de casser votre argumentaire et d'amener le petit Kévin à la barre après la courte pause qui suit. Hunter commence par lui demander les informations d'usage et cela vous permet d'ajouter l'Appareil Photo de Kévin à votre dossier. Son premier témoignage sera facilement démoli si vous présentez à la cour l'Appareil Photo lorsque Kévin déplore ne pas l'avoir eu sous la main lors du crime. Il admettra avoir caché ce petit détail et fournira une nouvelle déposition. En attaquant lorsque Kévin parle de la mort de l'ennemi du Samouraï et en insistant davantage ensuite, vous laisserez la place libre pour que Phoenix donne sa propre version des faits. Demandez ensuite à Montrer une preuve et présentez de nouveau l'Appareil Photo de Kévin à l'assistance. L'enfant, troublé, tentera de s'expliquer en affirmant avoir tenté de prendre une photo mais échoué à cause de l'objectif. Attaquez sur la dernière phrase de son exposé et Insistez davantage pour qu'il corrige cette déclaration. Mais ne vous en contentez pas tout de même et présentez le "Chemin vers la gloire " lorsqu'il dit avoir effacé les photos. Si vous avez bien suivi le déroulement du procès, vous comprendrez que les choses viennent de se retourner complètement et que la seule explication possible est que Le samouraï d'acier a perdu le combat. L'effet sera immédiat et devant toutes ces nouvelles contradictions, Hunter perdra un peu de son sang-froid habituel. Répondez à son attaque par "Le samouraï est la victime " pour comprendre que c'était J. Hammer qui se cachait dans le costume du héros. Kevin se contredira une fois de plus en montrant un nouveau cliché qu'il n'avait pas encore effacé. L'incohérence de cette photographie se situe en haut légèrement sur la droite : là où l'on voit la moitié du chiffre 2. Présentez donc ce détail au juge pour retourner une nouvelle fois la situation. En effet, le meurtre a bien eu lieu dans le Studio Deux et vous pouvez donc facilement le montrer sur la carte que l'on vous soumet ensuite. Ce détail est bien sûr crucial car Le Mobile home se trouve là bas et donc toute l'équipe de la réunion peut être suspectée. La preuve que Hunter vous demande pour mettre en évidence le vol de Hammer est la Bouteille vide que vous aviez trouvée au studio juste avant et, lorsque vous demanderez de Relever les empreintes du flacon, le juge décidera de reporter une dernière fois la séance afin d'obtenir un complément d'enquête.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Vous vous retrouvez en compagnie de la petite Maya et vous pouvez lui demander quelques conseils sur les évènements actuels et sur la démarche à suivre pour la suite de l'affaire. Une fois ceci terminé, faites un saut au parloir pour revoir le procès d'hier avec Lonté puis retournez finir votre enquête aux studios de Global.

Global Studios : Entrée Principale

Pour une fois, l'accueil de Flavie n'est pas totalement hystérique et même en parlant avec elle, elle gardera plus ou moins son calme. Après avoir fait le tour des sujets disponibles, foncez tout droit au Studio Deux pour voir une nouvelle fois la joyeuse productrice.

Global Studios : Extérieur du Studio Deux

Là encore, la discussion ne sera pas des plus nerveuses et la jeune femme refusera encore de vous prêter la moindre attention. Il vous faut absolument trouver un moyen de l'énerver un peu et pour cela, la zone des employés paraît être une bonne piste.

Global Studios : Zone des employés

Tektiv, comme à son habitude, vous sautera dessus par surprise lorsque vous pénétrerez dans la zone. L'occasion est rêvée pour parler un peu avec lui et ainsi recevoir l'Assiette et le Flacon de somnifères comme nouvelles pièces du puzzle. Vous pouvez maintenant entrer dans la loge pour chercher d'autres informations.

Global Studios : Loge

L'employée qui s'y trouve vous explique que la série est sur le déclin et que les choses vont mal pour le studio et ses occupants. Discutez avec elle des règles du studio et présentez-lui le "Chemin vers la gloire " pour la persuader de vous aider à maintenir la série en vie. Finissez les autres sujets pour apprendre de nombreuses choses intéressantes sur les faits qui se sont produits il y a cinq ans et allez à l'entrée principale pour interroger Flavie à ce sujet.

Global Studios : Entrée Principale

La gardienne explose littéralement quand vous abordez la question de l'accident d'il y a cinq ans mais en lui affirmant que vous avez une preuve et en lui montrant l'Assiette pleine de somnifères et juste après le Flacon qui les contenait, elle se montrera bien plus docile. Elle ira même jusqu'à vous donner une Photo d'il y a cinq ans qui pourrait bien être l'élément qui réussira à faire parler Vasquez. Déplacez-vous donc vers le Studio Deux.

Global Studios : Extérieur du Studio Deux

En lui mettant le cliché sous le nez, la tête pensante du studio se montrera très évasive mais néanmoins intéressée et vous sommera de la suivre à l'intérieur du studio. Exécutez-vous même si cette invitation sent le traquenard à plein nez.

Global Studios : Mobile Home

L'affrontement verbal qui s'en suit vous en apprendra beaucoup sur la véritable nature de la productrice et elle essaiera même de vous faire taire en appelant ses gorilles. Fort heureusement, Tektiv intervient juste à temps pour vous sauver la mise et Vasquez n'a d'autre choix que de continuer ce combat devant le juge et sa cour.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

Le juge annonce dès le départ que le procès devra se terminer aujourd'hui selon la loi et Vasquez s'empresse donc de raconter son histoire à l'audience et d'ajouter le Fourgon aux pièces présentables. Lorsqu'elle aborde la question des côtelettes qu'elle est supposée avoir mangé pendant sa pause, présentez l'Assiette récemment ajoutée au dossier puis affirmez qu'Elle n'en avait pas mangé et enfin ajoutez qu'elle a Rencontré le Samouraï d'acier pour démonter cette première version. La jeune dirigeante se protégera en affirmant ne pas avoir pu manier l'arme du crime mais vous pourrez contre-attaquer en jetant qu'Elle en a la force. La suite des évènements vous obligera à perdre une possibilité d'objection quand Phoenix voudra revenir sur cette soi-disante arme du crime. La preuve qui confirmera ses dires est tout simplement le Sabre de Samouraï lui-même et vous pouvez répondre que Vous pouvez dire quelle était la véritable arme du meurtrier. En effet, en présentant la Photo d'il y a 5 ans au juge, les choses tourneront de nouveau en votre faveur et Dee Vasquez commencera à être en mauvaise posture. Elle se défendra en prétextant n'avoir pu déplacer le corps elle-même mais vous contrerez vite fait cette proposition en lançant Qu'elle a trouvé un autre moyen pour effectuer ce petit changement de lieu puis en montrant le Fourgon. Cette dernière révélation implique la Complicité de Monello et le procès pourrait s'arrêter là si cette chipie de Vasquez ne se défendait pas de nouveau derrière un manque flagrant d'alibi. Objectez immédiatement en hurlant "Plus de question, Vasquez ! " pour qu'il se produise la chose la plus inattendue, un coup de main de Hunter ! Le méchant de d'habitude semble revenir de votre côté et il va forcer Dee à reformuler son témoignage. Commencez par attaquer lorsqu'elle parle du script qu'elle est retourné chercher puis Insistez sur ce point juste après pour terminer de prouver qu'Hunter a définitivement basculé du côté clair de la force. Vasquez répond à l'attaque en reformulant sa phrase mais vous pouvez directement émettre une objection portant sur la Photo de Lonté (?) et déclarer qu'Elle a vu Hammer boiter le jour du meurtre. La seule échappatoire pour Dee est d'aborder le sujet du mobile de ce crime car personne ne l'a encore abordé. Rétorquez que Vous avez la preuve de l'existence de ce mobile et, en vous basant sur les infos que vous ont données la gardienne et l'employée, présentez la Photo d'il y a 5 ans puis affirmez qu'Elle n'avait pas de mobile. La vérité sera enfin dévoilée au grand jour et la productrice finira par avouer son crime disculpant ainsi votre timide client. Encore une affaire rondement menée par le cabinet Wright & Co.! Lonté vous retrouve dans la salle de derrière fou de joie mais tout de même déçu par le comportement de son collègue. Montrez-lui le "Chemin vers la gloire " pour lui expliquer sa réaction et terminer ainsi cette troisième affaire.

Episode 4 : Adieux et volte-face

Une nouvelle cinématique introduit ce procès et l'ambiance qu'elle installe est pour le moins mystérieuse et inquiétante. On peut voir deux silhouettes sur un radeau au beau milieu d'un lac en train d'avoir une discussion qui ressemble à de joyeuses retrouvailles. Mais on se ravise vite lorsque l'un d'eux prend un pistolet et abat son interlocuteur. Le plus surprenant dans cette affaire, c'est que le visage qui apparaît est celui de votre estimé collègue, Benjamin Hunter...

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Après une courte discussion sur le lac Gourd, Phoenix apprend par la télévision les accusations qui pèsent sur son concurrent. La tension monte rapidement dans le bureau et vous vous devez donc, après avoir demandé les conseils habituels à votre associée, de courir au centre de détention pour en apprendre davantage.

Centre de détention : Parloir

Hunter semble vraiment affecté par cette soudaine accusation mais il ne perd néanmoins pas son sens de l'hospitalité si particulier et refuse carrément de vous dire quoi que ce soit sur ce qui s'est passé. Montrez-lui votre Badge d'avocat pour débloquer un autre sujet de conversation puis, après avoir essuyé un nouvel échec, dirigez-vous vers le lac Gourd.

Lac Gourd

Pour une fois, Dick Tektiv accepte volontiers votre aide et vous confirme qu'il vous laisse carte blanche pour explorer les lieux. Il déplore le fait qu'aucun avocat ne veut défendre Hunter et il se montre plutôt pessimiste sur la suite de l'enquête. Lorsqu'il tente de s'en aller, demandez-lui Comment le contacter car le rapport d'autopsie n'est pas encore disponible. Maintenant que vous avez l'autorisation de fouiner dans le parc, dirigez-vous vers la plage publique.

Lac Gourd : Plage publique

Les seules choses que vous pouvez remarquer dans ce décor morne sont les deux Lanceurs de confettis qui sont posés sur le banc bleu devant à droite. Le reste ne vous donnera que peu de nouvelles informations et vous n'avez donc d'autre choix que d'aller vers le bois du lac.

Bois du lac Gourd

Survolez rapidement l'écran de droite et examinez plus attentivement l'appareil photo automatique dans l'écran de gauche. Cette chipie de Mia essaiera immédiatement de l'actionner avec le lanceur de confettis et cela provoquera l'apparition d'un nouveau personnage. Discutez avec cette curieuse jeune femme et montrez-lui votre Badge d'avocat pour qu'elle s'intéresse un peu plus à vous. Elle s'appelle donc Eva Cozésouci et vous apprenez qu'elle est ici pour photographier des météorites. Cette discussion ajoutera l'Appareil photo d'Eva au dossier et vous devrez lui présenter cette toute nouvelle pièce pour qu'elle décide d'aller vérifier s'il n'y a pas de photo de meurtre sur sa pellicule. En attendant, allez rendre une petite visite au commissaire dans son bureau.

Poste de police : Division des affaires criminelles

La réunion de Tektiv s'est plutôt mal passée et les choses ne vont pas bien pour Hunter. Parlez avec le policier jusqu'à ce qu'il vous fournisse le Rapport d'autopsie qui vous permettra d'enfin voir le visage de la victime. Il est temps d'aller vérifier si l'appareil d'Eva a fait de belles prises de vue.

Bois du lac Gourd

Le dispositif de la chercheuse avait bien fonctionné le soir du crime et, même si la photo est assez floue, elle constitue une preuve très importante. Cependant, le cliché a rafraîchi la mémoire de la jeune femme et elle est maintenant persuadée d'avoir assisté au meurtre. Elle vous laisse quand même la Photo du lac en partant et vous pouvez ensuite revenir vers la plage.

Lac Gourd : Plage publique

En revenant sur vos pas, le Père Noël en personne vous aborde et il semble connaître Nick depuis longtemps. Ce petit malin de Paul Defès porte en fait ce costume pour vendre des hot-dogs et, en discutant avec lui, vous apprendrez beaucoup de choses sur le passé des trois amis. Vous gagnez peu après un Article sur Gourdy ce qui finit de compléter la liste des preuves à ramasser au lac Gourd pour le moment. Vous pouvez donc retourner faire le point à votre bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Maya se rappelle enfin qui est la victime. Il s'agit en fait d'un avocat qui avait un rapport avec notre bon ami M. Rosenberg. Voilà donc votre prochaine destination toute trouvée...

Cabinets d'avocats Rosenberg

Une fois de plus, Rosenberg est d'une inutilité consternante et il vous faut lui montrer le Rapport d'autopsie pour qu'il se décide enfin à apporter de nouvelles informations importantes. La victime se nomme donc Jean Durand et le sujet de discussion que ce nom débloque remet sur le plateau cette fameuse affaire DL-6 dont on avait entendu parler lors du meurtre de Mia.
Apparemment, les liens entre ce procès et nos héros sont profonds et complexes. La Photo de Misty Fey est ajoutée à vos preuves et vous pouvez retourner voir Hunter.

Centre de détention : Parloir

Hunter reste toujours muet comme une tombe mais en lui montrant la Photo de Misty Fey, il vous présentera ses excuses et consentira enfin à coopérer. Abordez donc les sujets qui se débloquent au fur et à mesure pour apprendre une foultitude de choses sur cette fameuse affaire et sur les mécanismes du scénario. Présentez-lui ensuite la Photo du lac et, comme vous êtes un gentil avocat, répondez-lui "Bien sûr que oui " lorsqu'il vous demande de prendre sa défense. Vous recevez ainsi la Requête de Hunter. Un tremblement de terre se déclenche alors soudainement ce qui a pour effet de traumatiser notre nouveau client. Vous n'avez donc d'autre possibilité que d'aller retrouver l'inspecteur.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Tektiv est complètement à bout de nerfs après le témoignage d'Eva et il commence presque à perdre espoir. Montrez-lui vite la Requête de Hunter pour qu'il retrouve son calme puis qu'il parte voir comment va ce dernier. De votre côté, il ne vous reste plus qu'à vous préparer pour le début du procès.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Les choses commencent plutôt mal au vu de ce qu'Hunter vous raconte sur votre adversaire de l'accusation et les faibles pouvoirs de Maya qui vous empêchent de voir Mia n'arrangent rien à l'affaire. L'heure du procès est arrivée et vous devez entrer dans la salle.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Dès le départ, Manfred von Karma, votre nouvel adversaire, fait preuve d'une impressionnante autorité et même le juge semble être intimidé par le personnage. Tektiv intervient juste après pour l'habituel rappel des faits. Attaquez sur chacune de ses phrases pour qu'il modifie légèrement son récit puis attaquez de plus belle pour faire avancer l'intrigue. Karma abuse ensuite de son influence sur le juge pour suspendre la séance une dizaine de minutes. Phoenix profite de cet intermède pour en demander plus à Hunter mais les réponses qu'il fournit n'annoncent rien de bon pour la suite de l'affaire. Maya n'avance pas plus de son côté mais dites-lui quand même que Vous avez besoin d'elle ici pour la rassurer. La plaidoirie reprend avec le témoignage de la scientifique et le juge semble de plus en plus convaincu de la culpabilité de votre ami. Phoenix réagit in extremis et, en répondant à Maya "Je pense que oui ", vous pourrez procéder à votre contre-interrogatoire. Attaquez chacune de ses déclarations et insistez dès que cela vous est possible pour que, lorsque tout semblera perdu, Maya fasse sa première véritable objection. Karma tentera de vous influencer vous aussi mais en lui répondant "Faux ", même le juge se montrera beaucoup moins coulant et Eva se verra obligée de corriger son témoignage. Ici, faites bien attention de ne surtout pas attaquer car le juge vous pénalisera pour chacune de vos actions tant que vous n'aurez pas trouvé d'incohérence. Présentez donc tout de suite la Photo du lac pour enfin casser

cette déposition et en obtenir une nouvelle bien plus bancale. Il vous faut maintenant attaquer lorsque le témoin parle de ses jumelles puis, quand Karma a lancé son objection habituelle, Persistez à vouloir poser des questions sur l'appareil photo. La jeune femme détaillera donc ce point dans sa déposition et vous pourrez alors présenter l'Appareil photo juste au moment où elle dit l'avoir réglé pour prendre des étoiles filantes. Puis choisissez ensuite de Montrer la preuve de ce qu'elle voulait photographier et montrez l'Article de presse à la cour. Une nouvelle fois, vous devez choisir de Montrer la preuve que la scientifique voulait vraiment prendre le monstre du lac en photo et présenter de nouveau l'Appareil photo. Vous prouverez ainsi que la menteuse était bel et bien sur le lieu du crime pour voir "Gourdy " et obtiendrez ainsi le témoignage correspondant. La preuve qui vous permettra de mettre en doute ce nouveau récit est encore l'Article de presse qu'il vous faudra invoquer au moment où la photographe précise qu'il n'y avait rien d'autre à voir sur le lac au moment du bruit. Voilà donc la vraie nature d'Eva : elle n'est ni scientifique ni témoin et, pour la première fois, Karma commence à perdre un peu la face. En Exigeant l'agrandissement, vous l'ajouterez au dossier et quand le juge tentera une nouvelle fois de rendre son verdict, Refusez cette nouvelle pièce en montrant précisément la main gauche du tueur sur le cliché. La contradiction est maintenant évidente, sur la photo le tueur tire avec la main gauche alors que dans le dossier, le pistolet portait les empreintes de la main droite d'Hunter.
Présentez donc le Revolver à l'assistance puis déclarez que C'est la victime elle-même qui s'est peut-être suicidée comme vous l'avait suggéré Hunter un peu plus tôt. Le juge décide enfin de reporter la séance et, après avoir retrouvé Benjamin, Phoenix ajoute la Déposition d'Eva au dossier.

Centre de détention : Parloir

A cause de son intervention de tout à l'heure, Maya se retrouve une nouvelle fois derrière les barreaux. Elle pourra sortir juste après l'interrogatoire mais c'est tout de même vous qui allez payer la caution... Parlez un peu avec elle et dirigez-vous vers le lieu du crime.

Bois du lac Gourd

Le gentil Dick est là pour chercher des preuves et, en discutant avec lui, vous apprendrez que votre client actuel s'est proposé pour payer la caution de Maya. Puis l'inspecteur vous quitte pour aller s'occuper du dossier de la jeune fille. Vous pouvez donc retourner la chercher au parloir puis vous diriger vers l'entrée du lac Gourd.

Lac Gourd

Eva est de retour sur les lieux toujours à la recherche de Gourdy et elle vous propose un Echange que vous devez accepter pour obtenir une nouvelle preuve. Il vous faut trouver l'évidence de la non-existence du monstre pour que la photographe vous dise ce qu'elle sait. Dirigez-vous donc vers la plage pour chercher des indices.

Lac Gourd : Plage publique

Paul est toujours à côté de son stand de hot-dogs mais cette fois, il a travaillé sa stratégie marketing en exposant un samouraï d'acier géant près de sa boutique. Il le possède depuis un mois mais le gonfleur était cassé le lendemain du crime et c'est pour cela que vous ne l'avez pas encore vu. Même si rien ne vous l'indique, il vous faut maintenant aller au commissariat de police.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Demandez donc à Tektiv ce qu'il sait sur le monstre du lac pour que, après avoir grondé Maya un peu hâtivement, il vous prête main forte dans vos recherches. Vous avez donc le choix entre trois "armes " policières pour faciliter vos recherches. La seule qui vous fera avancer est le Détecteur de métaux mais comme l'inspecteur vous permet de changer d'arme quand vous le voulez, vous pouvez vous balader avec chacune d'elles pour débloquer quelques lignes de dialogue supplémentaires. Lorsque vous aurez terminé ces petites excursions, revenez prendre le détecteur de métaux et dirigez-vous vers la seule zone du lac que nous n'avons pas encore approfondi : la boutique de location de barques.

Lac Gourd : Boutique de location de barques

Dès votre arrivée, le détecteur s'affolera et Maya trouvera une Cartouche d'air dans les buissons avec plein de drapeaux tout autour. Allez donc demander à Paul ce qu'il en pense sur la plage publique.

Lac Gourd : Plage publique

Présentez à votre ami la Cartouche d'air et demandez-lui Si elle lui appartient. Forcez-le ensuite à parler en déclarant qu'il en avait besoin Pour gonfler quelque chose puis Insistez sur ce sujet. Vous n'aurez ensuite qu'à parler avec lui de cette cartouche volante pour enfin avoir toutes les informations qu'il vous faut pour retourner voir Eva.

Bois du lac Gourd

Parlez du monstre à la photographe, puis déclarez solennellement que Gourdy n'existe pas en lui mettant la Cartouche d'air sous le nez. Phoenix expliquera alors son opinion sur toutes ces rumeurs et la jeune femme consentira enfin à vous révéler ses informations. Ecoutez-la et suivez ses conseils en vous rendant à la boutique de location de barques, puis à l'intérieur de l'abri du concierge.

Lac Gourd : Abri du concierge

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce nouveau personnage n'a plus toute sa tête. Il vous prend pour ses enfants et pense qu'il a la responsabilité d'un restaurant italien et qu'il va bientôt vous le léguer... Tentez quand même de lui soutirer quelques bribes d'informations puis mettez fin à ce petit numéro en lui montrant votre splendide Badge d'avocat. Vu la santé mentale du bonhomme, il vaut mieux aller dans son sens si vous voulez avancer. Promettez-lui donc de Gérer le resto s'il vous aide puis montrez-lui la Photo du lac pour enfin accéder au sujet de conversation qui nous intéresse. Il est temps d'examiner un peu la case de ce vieillard et plus particulièrement le Perroquet qui trône sur la gauche de la pièce afin de l'ajouter à votre dossier. Comme le volatile refuse de communiquer avec vous, demandez au bonhomme comment le faire parler puis mettez un terme à cette rencontre en vous dirigeant vers le poste de police.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Abordez les différents sujets disponibles pour que Tektiv vous somme de lui prouver le rapport entre cette histoire et l'affaire DL-6 et qu'il consente à rouvrir le dossier.Le gentil Perroquet est la preuve que vous cherchez et, en la montrant à l'inspecteur, vous obtiendrez l'accès à la salle des archives.

Poste de police : Salle des archives

Maya cherche puis finit par trouver le dossier et vous devez discuter avec elle pour obtenir les nombreuses informations utiles sur cette fameuse affaire et ajouter le Dossier DL-6 aux autres objets importants. Les choses ont beaucoup avancé depuis la dernière séance et vous pouvez donc aborder celle de demain avec un peu plus de confiance.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°3

Karma est toujours aussi arrogant et il appelle à la barre le gérant de magasin de barques. Emettez une objection dès le départ concernant l'identité de ce nouveau témoin puis, quand il aura fini sa déposition, demandez un Contre-interrogatoire. Attaquez sur la dernière phrase parlant de l'homme qui est passé sous sa fenêtre pour que le témoin précise ce point, puis attaquez de nouveau cette reformulation. Les choses tournent mal pour votre équipe car même en Emettant une objection, puis Une autre juste après, le juge décide finalement de déclarer Hunter coupable de ce meurtre. Mais c'est sans compter sur l'apparition inattendue de votre ami Paul qui surgit de nulle part et vole à votre rescousse. Le juge décide finalement d'autoriser votre ami à témoigner et retire temporairement son verdict en prenant une pause de cinq minutes. Hunter vous donne quelques conseils dans la salle de derrière et la séance reprend de plus belle avec le témoignage de Paul Defès. La déposition de votre ami est vague et plutôt étrange mais la plus grande différence avec les autres vient du fait qu'il n'ait entendu qu'un seul coup de feu. Présentez donc la Déposition d'Eva à la cour lors de sa toute dernière déclaration puis demandez-lui de Continuer lorsque le juge commence à perdre patience. Il vous expliquera donc pourquoi il n'a pas pu entendre le deuxième coup de feu dans son second exposé. Attaquez la phrase où il évoque la "nana de la radio " puis soutenez que Cela a un grand intérêt pour qu'il récite les

dires de cette animatrice. Vous pouvez, à ce moment-là, présenter la Déposition d'Eva qui stipule que les coups de feu ont été entendus après minuit alors que Paul vient de prouver qu'il a perçu la déflagration juste avant noël. Affirmez ensuite que Paul a raison en vous appuyant sur le Revolver puis, lorsque vous devez prouver que ce qu'a entendu votre ami était bien un coup de feu, invoquez la Deuxième photo du lac. En effet, même si il n'y a rien d'autre que le lac sur cette photo, elle a été prise à 23 h 50 le jour du crime. Il y a donc bien eu un coup de feu à ce moment-la puisque l'appareil était censé se déclencher seulement avec un grand bruit. Une fois encore, la situation a complètement été retournée et Phoenix nous fournit une surprenante version des faits qui détruit toutes les certitudes déjà établies. A la question "Qui est sur la photo d'Eva ? " répondez "Hunter et le meurtrier " pour que l'on vous demande qui est ce mystérieux criminel. Répondez tout simplement que Vous ne savez pas, puisque le vieillard des barques ne nous a pas dit son nom, mais montrez tout de même le magasin de location de barques sur le plan pour bien faire comprendre que vous savez tout de même de qui il s'agit. Phoenix tente ensuite de résumer tous les évènements de cette nuit-là depuis le début. Aidez-le un petit peu en répondant successivement "Le gardien " puis "Pour se créer un témoin " afin de vraiment comprendre les idées de notre héros. Son explication tient la route et le juge demande non seulement à l'huissier d'aller chercher le gardien, mais aussi de poser quelques questions complémentaires à l'accusé : Benjamin Hunter. Après ces quelques précisions, l'huissier revient bredouille et la séance se voit une nouvelle fois ajournée. Vous retrouvez Hunter dans la salle de derrière qui fait une annonce pour le moins inquiétante : il se souvient d'un meurtre qu'il a commis...

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Discutez avec Paul en compagnie de Maya pour en apprendre plus sur le passé de Phoenix et ses deux amis, ainsi que sur les motivations qui l'ont poussé à devenir avocat de la défense. Après cette émouvante séquence, dirigez-vous vers le centre de détention pour voir votre ami et lui poser quelques questions.

Centre de détention : Parloir

Hunter brise d'emblée l'ambiance qui s'était mise en place en se montrant froid et sévère. Discutez tout de même avec lui pour obtenir de nouvelles informations sur Von Karma. Laissez donc ce pauvre bougre et retournez faire un tour au lac Gourd.

Lac Gourd

Tektiv se montre extrêmement motivé pour la recherche du témoin et il vous apprend que l'accès au bois du lac est interdit pour une durée indéterminée. Allez donc directement vers le magasin de barques.

Lac Gourd : Boutique de location de barques

Etrangement, c'est le gros Rosenberg que vous retrouvez et, pour une fois, il se montre très arrangeant. Il vous quitte cependant très rapidement et vous laisse la place pour entrer de nouveau dans la loge du suspect.

Lac Gourd : Abri du concierge

Comme prévu, la maisonnette est vide et vous avez donc champ libre pour examiner de plus près tout ce capharnaüm. Le volatile ne dira rien de nouveau, mais par contre, l'expertise du coffre situé sur la télé se révèle être très intéressante. Vous y trouvez une Lettre du coffre qui explique exactement comment le meurtre s'est passé et reprend tous les points que Phoenix avait abordé lors du procès. Allez donc demander à Hunter s'il n'a pas un avis sur l'origine de ce document.

Centre de détention : Parloir

Présentez la Lettre du coffre à l'accusé pour qu'il vous parle d'abord de ce Yogi qui a été innocenté lors de l'affaire DL-6, puis de ce fameux crime dont il s'est souvenu. L'histoire très troublante qui s'en suit amène une nouvelle approche de ce fameux procès qui ne présage rien de bon pour la suite de l'affaire en cours. Une seule personne peut vous en dire plus sur toute cette histoire : le bon vieux Rosenberg.

Cabinet d'avocats Rosenberg

Décidément, tout le monde semble avoir son lot d'informations sur cette affaire DL-6, et Rosenberg vient lui aussi apporter sa part. Discutez avec l'avocat puis montrez-lui la Lettre du coffre. Après qu'il vous ait expliqué pourquoi Yogi pouvait en avoir après Jean Durand, répondez-lui que c'est peut-être Manfred von Karma qui a écrit la lettre. Questionnez ensuite Rosenberg sur von Karma puis sur son procès contre le père de Hunter. Vous pouvez maintenant être certain que DL-6 va ressortir au procès et qu'il faut vous préparer en conséquence. Une petite visite au poste de police s'impose donc (vous devez repasser au cabinet Wright & Co. pour pouvoir y accéder).

Poste de police : Salle des archives

Ce fourbe de Karma est déjà sur place et le commissaire vous autorise à accéder aux archives seulement en sa présence. Allez-y donc puis commencez par examiner le seul casier ouvert. Le dossier DL-6 a bien évidemment été vidé de son contenu et Karma surgit dès que vous vous y intéressez de trop près. Il se montrera très évasif lorsque vous lui parlerez mais vous comprendrez tout de même qu'il compte bien enfoncer Hunter avec le procès qui concerne son père. Présentez-lui donc la Lettre du coffre pour lui rabattre son caquet. Karma se montre alors au grand jour et il vous menace carrément avec un stun-gun pour récupérer cette lettre. Maya tente de lui sauter dessus pour que vous puissiez prendre la fuite mais le criminel finira par vous griller tous les deux avec son arme. Vous vous réveillez un peu plus tard et Maya semble très déprimée et affaiblie par son nouvel échec. Elle ajoute néanmoins la Balle DL-6 au dossier avant de retomber dans les pommes. Le procès de demain promet d'être riche en rebondissements...

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°3

Après une courte introduction avec vos amis, la dernière séance démarre et Phoenix semble plus motivé que jamais. On commence par un rapide rappel des faits, puis par la déposition du nouvel accusé. Attaquez à chaque phrase comme vous savez si bien le faire et lorsqu'on vous demande qui est vraiment le témoin, répondez bien sûr Yanni Yogi. Karma ne laisse évidemment pas passer l'occasion d'émettre une objection et vous demande une preuve de ce que vous avancez. Phoenix tente d'abord de relever les empreintes digitales de Yogi mais ce traître est allé jusqu'à se brûler les mains pour éviter cet examen. Karma en profite pour vous taquiner en disant que le seul témoin possible est le perroquet du vieillard mais c'est sans compter sur la persévérance du Héros qui décide bel et bien d'appeler à la barre le volatile. Répondez donc "Oui, je le veux " à Manfred pour assister à la plus impressionnante déposition de toutes. Attaquez la seule phrase du témoignage et dites à Maya de demander à l'oiseau si Vous avez oublié un élément. La réponse ne sera d'aucune utilité mais si vous recommencez l'opération en demandant cette fois Quel est son nom à l'oiseau puis en répondant "Bien sûr " au juge, vous pousserez von Karma à demander une preuve. Vous pouvez maintenant montrer le Dossier DL-6 à la cour et plus particulièrement la page "Données sur le suspect " puisqu'il y est fait mention du suicide de la petite amie de Yogi : Alice Jensen.
Cette troublante coïncidence ne suffit pas au juge et vous devez réexaminer le "témoignage " d'Alice. Procédez de la même façon pour obtenir cette deuxième information : attaquez la première phrase, demandez cette fois Le numéro du coffre, répondez "En fait si " au juge, puis présentez de nouveau le Dossier DL-6 mais cette fois-ci la première page. En effet, la date du dossier est la même que le code du coffre du vieillard et cette deuxième similitude finit de convaincre le juge qui rappelle le gardien à la barre. Yogi en a assez de jouer la comédie et il avoue publiquement son crime ainsi que son mobile. Tout va donc pour le mieux et le juge déclare enfin Hunter non coupable. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est Hunter qui hurle une objection contre ce verdict. En effet, votre collègue croit dur comme fer en sa culpabilité pour le meurtre DL-6 et il se confessera que vous émettiez une objection ou non. Le juge est pour le moins désappointé et il décide de suspendre la séance quelques minutes. Heureusement, Phoenix est d'un persévérance rare et même les aveux de son ami ne l'arrêtent pas : il prouvera son innocence quoi qu'il en coûte. Le nouveau procès démarre alors et Hunter commence en racontant son propre crime. La première faute de Benjamin se verra si vous présentez la page "Données sur la victime " du Dossier DL-6 lorsqu'il parle du seul coup de feu et du cri qui a suivi. Karma précise qu'on ne peut pas savoir si le deuxième coup de feu a été tiré au moment du meurtre mais en répondant "Oui " au juge, puis en lui montrant la Photo DL-6 et plus particulièrement le trou dans la vitre juste au-dessus de la jambe gauche du cadavre, vous lui prouverez le contraire. Mais ce bougre d'accusateur persistera tout de même et vous mettra une nouvelle fois dans l'embarras. Bien sûr Vous avez une objection puisque quelqu'un aurait très bien pu prendre cette deuxième balle pour que les policiers ne la trouvent jamais. Prétendez que Le meurtrier n'avait pas besoin de trouver la balle pour que Mia réapparaisse enfin par flash et vous aiguille dans la bonne direction. La petite Maya vous rappelle alors ce que Rosenberg avait dit concernant des vacances qu'aurait prises Karma après ce procès et

l'évidence devient trop forte pour que vous cachiez vos doutes. Choisissez donc de Révéler maintenant vos soupçons puis, pour soutenir votre thèse, tentez de Montrer une preuve de la blessure de Karma. Le seul moyen de prouver que la balle est toujours dans le corps de l'avocat est d'utiliser sur lui le Détecteur de métaux de Tektiv. Présentez donc cette pièce au juge et admirez enfin votre adversaire pris au dépourvu. Il vous demande néanmoins une preuve que cette balle est bien en rapport avec DL-6 et vous donne donc l'occasion d'utiliser enfin cette Balle DL-6 que Maya a sauvé juste avant son électrocution. Cette fois-ci, Manfred est vraiment à bout et le hurlement qu'il pousse réveille enfin la mémoire d'Hunter. Votre travail est terminé et vous pouvez tranquillement assister non seulement à la véritable version de l'histoire mais aussi et surtout à la rage de von Karma qui le pousse à s'auto-massacrer la tête sur les murs du tribunal et ça, c'est une belle récompense ! Vous retrouvez tous vos amis dans la salle de derrière et tout le monde vous félicite et vous remercie. On apprend également au passage que le véritable coupable de l'injustice qu'a vécu Phoenix il y a quinze ans est en fait Paul Defès, son meilleur ami. Après la fête financée par l'inspecteur Tektiv, vous trouvez une lettre de Maya qui veut partir parce qu'elle se sent inutile. Phoenix fonce à la gare et vous devez montrer à la jeune fille la Balle DL-6 pour lui prouver qu'au contraire, elle a été d'une importance capitale dans cette histoire. Ainsi s'achève cette quatrième enquête et vous n'avez plus qu'à admirer le joli film de fin...

Mais ne croyez surtout pas que tout s'arrête ici ! Il reste un épisode exclusif à la DS qu'il serait vraiment dommage de rater... Allons, allons ! On remet son costume et on retourne au tribunal !

Episode 5 : Phoenix renaît de ses cendres

La très jolie cinématique d'intro, mis à part son côté graphique et design, n'apporte pas beaucoup d'informations utiles pour l'enquête. Admirez donc ces belles animations puis retrouvez Phoenix dans son bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Phoenix semble un peu perturbé depuis le départ de Maya et il refuse tous les dossiers qui se présentent à lui. Cependant, la fille qui surgit dans son bureau et va jusqu'à le confondre avec feu sa patronne lui rappelle étrangement la petite Fey. Notre héros accepte donc l'affaire et vous pouvez commencer à discuter avec Ema Skye pour connaître les détails du procès. Allez ensuite retrouver l'accusée au parloir.

Centre de détention : Parloir

Lana Skye n'est pas sans rappeler Hunter au niveau de la gentillesse et du sens de l'hospitalité. Elle se montre odieuse avec sa petite soeur et, en demandant à en savoir plus, elle vous expliquera que vous n'avez absolument aucune chance de la disculper. Heureusement, la tristesse de la petite Ema réussit à convaincre la jeune femme de vous accepter comme défenseur et vous pouvez donc entamer la recherche habituelle d'indices. Allez donc au parking souterrain voir ce que vous pouvez trouver d'intéressant.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Ne vous affolez pas quand un inspecteur ressemblant plus à Lucky Luke qu'à un policier vous accueillera. Après une intervention digne des plus grands cow-boys de l'histoire, il vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu ici. Tentez tout de même d'examiner la voiture rouge de l'écran de droite pour obtenir le droit de rester sur les lieux du crime pendant qu'il va déjeuner mais avec l'interdiction de toucher quoi que ce soit. Désobéissez bien sagement en examinant le petit rectangle noir qui se trouve juste en-dessous du coin inférieur gauche de la porte marron et ainsi récupérez le Portefeuille. Ema décide d'en profiter pour vous faire un petit topo sur l'examination de preuve tout en 3d spécifique à cette enquête. Tournez le portefeuille jusqu'à voir le petit bouton pression jaune. Placez le curseur dessus et cliquez sur "examiner " pour gagner le Badge de Lebon. Une vendeuse de plateaux-repas nommée Angélique Starr choisit ce moment pour intervenir et vous comprenez rapidement que c'est elle le témoin décisif qui a vu l'accusé commettre le meurtre. Questionnez-la sur les différents thèmes proposés puis déplacez-vous vers les bureaux du procureur que vous a si gentiment indiqué John Wayne tout à l'heure.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Cette salle est en fait le bureau de ce bon vieux Benjamin Hunter et vous apprenez que c'est dans sa voiture qu'on a retrouvé le corps de la victime. Ce pauvre garçon est encore l'objet de toutes les rumeurs et c'est lui qui doit en plus prouver la culpabilité de sa supérieure. Demandez-lui davantage d'informations pour acquérir le Couteau de Hunter comme preuve. Vous pouvez maintenant regarder de plus près ce splendide bureau en vous attardant plus particulièrement sur le trophée posé sur le sofa sur la gauche de l'image. Vous ajouterez ainsi le Trophée des avocats à vos preuves. Présentez directement le Trophée à Hunter pour en savoir plus sur cette récompense puis approfondissez le sujet que cela débloque afin de récupérer le Ticket de parking de Hunter. Un officier de police vraiment ridicule apparaît soudainement pour amener un dossier à Hunter et se fait congédier aussitôt. L'avocat vous prie ensuite de le laisser tranquille mais vous conseille tout de même d'aller faire un tour au poste de police. Retournez donc au parking pour pouvoir y accéder.

Commissariat : Hall d'entrée

Vous surprenez Tektiv en train de danser avec un lutin bleu mais vous pouvez tout de même aborder avec lui les sujets qui vous intéressent. Examinez ensuite ce fameux lutin pour récupérer l'Affiche du lutin bleu puis montrez à l'inspecteur le Badge de Lebon que vous avez trouvé au parking. Tektiv vous en dira plus sur cet officier si vous en discutez avec lui mais malheureusement, cette action apportera encore son lot de nouvelles évidences contre Lana. Ne vous découragez pas pour autant et montrez au policier le Trophée des avocats puis le Couteau de Hunter et discutez enfin des bruits de couloir pour qu'il finisse par vous remettre une Commission rogatoire. Vous avez donc toutes les armes nécessaires pour rendre le cow-boy plus conciliant.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Présentez au shérif la Commission rogatoire puis parlez un peu avec l'homme pour qu'il vous donne le Rapport d'autopsie de Lebon. Vous pouvez maintenant examiner à loisir le lieu du crime à savoir la voiture de Hunter. Beaucoup de choses sont ici extrêmement utiles et il faut procéder méthodiquement pour ne pas les rater.
Commencez d'abord par ramasser le petit téléphone noir situé tout à gauche au niveau de la voiture puis choisissez de l'examiner. Tournez le petit objet jusqu'à voir apparaître un petit bouton bleue sur la tranche permettant de l'ouvrir. Cliquez sur "examiner " pour ouvrir le téléphone et concentrez-vous sur un autre bouton bleu situé cette fois sur le clavier de l'appareil. Une scène de Far West s'en suit et vous obtenez finalement le Téléphone portable. Maintenant choisissez de regarder dans le coffre de la voiture rouge pour trouver la Note de Lebon et l'ajouter au dossier de l'affaire. Le ramassage des preuves est terminé mais examinez quand même la porte marron puis le téléphone juste à côté du poteau jaune et noir pour avoir quelques infos en plus. Un nouveau sujet de discussion s'est débloqué avec Marshall et en l'approfondissant, vous mettrez à jour la preuve du Téléphone portable et gagnerez l'accès au premier jour de procès.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Après l'habituelle préparation, le procès de Lana Skye commence. C'est la vendeuse de plateaux-repas qui commence les festivités en offrant des repas à tout le monde et en procédant au rappel des faits. Vous gagnez ainsi le maintenant classique Plan du parking puis Mme. Starr raconte sa version de l'affaire. Montrez une nouvelle fois vos talents d'attaquant en insistant sur chacune des déclarations de la belle jusqu'à obtenir la Photo du crime puis présentez cette même preuve sur la dernière phrase de Starr pour commencer la démarche de démolition de témoin. Emettez une Objection dès qu'on vous le propose pour qu'Angélique corrige légèrement son témoignage. Seulement cette dernière phrase ne tient pas la route si vous présentez le Couteau de Hunter qui contredit la thèse du meurtre prémédité. Starr commencera à s'énerver et tentera une nouvelle déposition que vous enverrez valser en présentant le Rapport d'autopsie de Lebon lorsque le témoin parle d'acharnement avec le couteau. La jeune femme prouve encore qu'elle commence à perdre le fil en parlant d'une soi-disante écharpe rouge qu'elle a confondu avec du sang. Montrez-lui donc la Photo du crime pour qu'elle voie bien que cela n'a aucun sens et pour qu'elle change carrément de sujet dans sa prochaine déposition. Attaquez les deux premières phrases de ce tissu de mensonges puis choisissez de l'Attaquer lorsque Phoenix le demande pour commencer à voir les erreurs. Attaquez de nouveau puis Insistez sur la phrase parlant d'une "peau " pour voir le récit modifié et le Téléphone portable mis à jour une nouvelle fois. Mais cette petite menteuse n'avait aucun moyen de voir l'accusé se servir du téléphone fixe et vous pourrez prouver cela en présentant le Plan du parking juste quand elle parle de ce moment. Vous venez enfin de mettre le doigt sur une contradiction importante et vous pouvez donc affirmer que le témoin ment sur le lieu d'Où elle a vu tous ces évènements et pointer

sur la salle des gardes lorsqu'on vous tend le plan du parking. Le voile se lève petit à petit et vous pouvez accélérer les choses en soutenant que cela change complètement La distance du crime par rapport au témoin puis en Emettant une belle objection comme vous en avez le secret. Starr vient enfin de perdre toute sa crédibilité mais elle tente une ultime attaque en évoquant une des chaussures tachées de sang de la victime ce qui ruine tous vos efforts. La Chaussure de la victime vient gonfler votre liste de preuves et cette chipie d'Angélique radote avec un ultime témoignage. Battez-vous jusqu'au bout et affirmez qu'Il y a un problème avec la chaussure. On vous donne alors la preuve pour que vous mettiez en évidence le point qui vous gêne. Tournez alors la pièce à conviction pour présenter le sang que l'on peut voir sous la semelle de la chaussure ce qui ne correspond pas à la Photo du crime qui ne présente aucune flaque de sang. Montrez donc le cliché à la cour et admirez la splendide mais néanmoins très gênante contre-attaque de ce cher Hunter. Soyez attentif à tous les virages du scénario qui vont apparaître ensuite pour porter votre intérêt sur le petit bout de tissu qui sort du pot d'échappement de la voiture sur la deuxième photo de Hunter. Montrez ensuite le Portable de Lana comme point de raccordement entre le morceau de tissu et l'affaire en cour pour forcer le juge à faire une courte pause afin d'examiner cette nouvelle preuve. Marshall vient vous rendre une petite visite pendant ce petit break pour vous dire que Lana avait bien une écharpe rouge lors du meurtre. La séance reprend juste après et un nouveau personnage fait irruption : Damien Gant, le préfet de police. Après avoir réprimandé Hunter pour être passé à côté d'indices importants, il fournit au juge un mystérieux couteau à Cran d'arrêt et c'est à vous de l'ouvrir pour examiner la lame.
Manipulez donc l'objet pour pouvoir cliquer sur le bouton afin de faire sortir la lame du manche et ainsi voir que le bout de l'arme est cassé et couvert de sang. Le préfet fournit alors une déposition évoquant un autre meurtre qui a eu lieu au commissariat exactement le même jour à la même heure. Lorsqu'il demande un lien entre Lebon et ce nouveau couteau, retournez examiner le Cran d'arrêt et plus particulièrement l'étiquette accrochée au manche. Il est noté dessus "SL-9 2 " or, si vous examinez maintenant la Note de Lebon que vous avez ramassée dans le parking et que vous retournez votre DS, vous verrez exactement le même code... Présentez donc cette preuve au juge et attaquez directement la première phrase que le policier vient de modifier puis celle où il parle de l'inspecteur qui à été assassiné au commissariat. L'officier consentira enfin à vous révéler une seule information concernant cette nouvelle affaire et le choix le plus intéressant pour vous est "Où la victime a-t-elle été trouvée ". Vous avez maintenant toutes les armes pour attaquer la dernière phrase de la déposition de Damien et passer ainsi à la suite de l'affaire. Gant consent à coopérer mais sans dire le nom de la victime. Attaquez cette phrase et demandez l'Identifiant de la victime. Comme le hasard fait bien les choses, c'est exactement le numéro du badge que vous avez trouvé dans le parking. Affirmez donc que Ca vous dit quelque chose puis présentez le Badge de Lebon à la cour. Les choses deviennent de moins en moins claires et Hunter se fait une nouvelle fois réprimander par le préfet. Le juge décide finalement de décaler d'une journée la séance pour que tout le monde puisse en apprendre plus sur cette mystérieuse affaire.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Ema vous entraîne vers le parking pour vous prouver l'utilité de la science et vous donne un spray de luminol pour que vous tentiez de trouver cette fameuse trace de pas ensanglantée. Vaporisez donc plusieurs fois un peu de produit à l'arrière de la voiture rouge pour faire apparaître des traces suspectes et déclarez que c'est la Quantité de sang qui vous paraît étrange. Vous gagnerez ainsi le Liquide de test Luminol et le droit de discuter avec Starr qui vient juste de vous surprendre. Elle semble avoir un rapport avec l'affaire SL-9 et vous pouvez donc lui montrer la Note de Lebon, le Badge de Lebon et enfin la Photo du crime pour débloquer deux sujets de conversation. Angélique vous donne alors une Formule cordon bleu qui permettra de délier la langue du Cow-Boy. Allez donc le trouver en allant vers le Hall d'entrée du commissariat, puis vers le bureau des agents de sécurité.

Entrée de la salle des preuves : Poste de sécurité

Le gardien n'est pas dans son bureau pour le moment mais examinez tout de même la pièce pour avoir quelques dialogues et vous rendre compte que la salle des preuves est fermée à clef. Retournez donc dans le Hall d'entrée pour voir si vous pouvez dénicher une autorisation valable.

Commissariat : Hall d'entrée

Vous croisez Tektiv complètement débordé mais surtout affamé et donc à la recherche d'une formule cordon bleu. Il ne vous laisse cependant pas le temps de lui en donner une et vous dit que le suspect du meurtre du commissariat est en train de se faire interroger au parloir. Allez donc voir qui est ce mystérieux personnage en passant par votre bureau.

Centre de détention : Parloir

Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est l'officier tout bizarre que vous aviez vu dans le bureau de Hunter qui est suspecté de ce meurtre. Questionnez-le pour bien vous rendre compte de son instabilité psychologique et connaître les circonstances de ce meurtre. Montrez-lui le Badge de Lebon pour déclencher une autre crise d'hystérie et interrogez-le sur les détails du crime qui semblent lui revenir en mémoire puis sur son arrestation. Décidez d'aller faire un tour au bureau des affaires criminelles pour voir ce qui s'y trame.

Poste de police : Division des affaires criminelles

C'est le préfet de police en personne qui vous reçoit et il a beaucoup de choses à vous dire. Il reste cependant beaucoup de zones d'ombre qu'il refuse d'expliquer. Examinez donc la pièce et placez votre curseur sur l'homme derrière l'écran d'ordinateur juste au milieu de l'écran : le Chef d'enquête. Il vous fournira le Rapport d'objet perdu de Lebon en pensant que cela n'a rien d'important et cela débloquera un thème de conversation avec le préfet. Il finit par accepter votre demande d'inspection des lieux du crime et vous fournit même le badge qui vous permettra d'ouvrir la porte. Courez donc au poste de sécurité.

Entrée de la salle des preuves : Poste de sécurité

Réexaminez cette fichue porte pour que Marshall apparaisse et vous allume le lecteur de carte. Il refuse de vous parler tellement il a faim et le seul moyen d'obtenir des renseignements est de lui donner la Formule Cordon bleu de Starr. Il coopère maintenant beaucoup plus aisément et vous obtenez de nombreuses précisions sur le passé d'Alex ainsi que son aversion pour les machines. Il vous montre ensuite l'enregistrement des badges du jour du meurtre et vous pouvez donc lui montrer le Badge de Lebon pour lui prouver le lien avec l'affaire en cours et obtenir ainsi le Registre des badges. Entrez maintenant dans la salle du crime.

Salle des pièces à conviction

Tektiv mène lui aussi son enquête dans la petite pièce et il commence d'emblée par vous donner un Plan de la salle des preuves puis évoque le Coffre des preuves quand vous parlez avec lui. Une fois toutes les conversations terminées, montrez-lui la Note de Lebon pour qu'il vous parle un peu de l'affaire SL-9 puis ensuite le Registre des badges pour que l'inspecteur le mette à jour. Commencez ensuite l'examination minutieuse de la pièce en regardant d'abord le petit bout de tissu qui dépasse du coffre tout en haut à gauche de l'image de gauche. Fouinez ensuite dans le coffre ouvert derrière les barrières jaunes de l'image de droite puis examinez la trace de main ensanglantée située sur le coffre en haut à droite de la rangée de coffres de gauche sur la même image. Lorsque vous regarderez les petits morceaux situés en dessous de la barrière jaune, choisissez de les Examiner de plus près pour débloquer un mini-jeu visant à reconstruire une sorte de vase cassé. Vous gagnez ainsi le Vase bancal et il ne vous reste plus qu'à examiner et récupérer le Gant en latex qui pend en haut à droite de la barrière jaune pour finir cette longue inspection. Ne partez pas trop vite quand même puisqu'il reste à utiliser le Luminol. Pour cela, vous devez vous mettre en position d'examination de l'image de gauche, sélectionner votre dossier, cliquer sur le spray puis sur le bouton "Vaporiser ". Commencez par inonder la zone en dessous de la barrière jaune pour découvrir une flaque de sang et la noter sur le plan.
Acharnez-vous ensuite sur le coffre avec la trace de main ensanglantée puis sur le coffre tout en haut à gauche de l'image de droite pour découvrir une autre trace de sang et annoter ces deux informations sur votre précieux croquis.
Vous avez enfin toutes les informations que cette salle peut donner et il vous faut maintenant aller interroger Hunter.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Papotez avec votre adversaire puis montrez-lui le Registre des badges pour ajouter un Tournevis à votre caisse de preuves. Comme à l'accoutumée, montrez-lui aussi la Note de Lebon pour qu'il vous parle à son tour de l'affaire DL-9. Il vous donne ensuite du Matériel à empreintes qui trouvera toute son utilité dans la salle des preuves.

Salle des pièces à conviction

Ema vous demande d'abord de choisir un doigt et c'est l'index qui paraît être le plus parlant. Tapotez l'écran de votre DS

pour mettre de la poudre partout puis soufflez un bon coup pour faire apparaître l'empreinte. Malheureusement, le criminel portait des gants et vous ne pouvez rien conclure pour le moment. Cependant, d'autres empreintes sont visibles en dessous à gauche de la trace de sang. Recouvrez totalement votre écran de poudre puis époumonez-vous pour qu'une superbe vraie trace de doigt se montre. Ema vous demande ensuite de repérer à qui appartiennent ces empreintes. Puisque c'est son coffre, comparez les traces avec les doigts de Tektiv puis allez refaire le test sur la seconde empreinte, dans l'image de droite en haut à gauche. Décidez de Chercher les empreintes puis placez votre curseur dans le vide juste là où l'index devrait être. Reproduisez les actions habituelles de la découverte d'empreintes puis comparez vos résultats avec les doigts de Marshall. Vous gagnez ainsi les Empreintes de Marshall et terminez cette longue recherche de preuves. La deuxième partie du procès peut enfin commencer.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Le dynamique officier Ballaud commence son rapport et les informations qu'il apporte sont tellement floues que vous n'avez d'autre choix que d'attaquer à chacun de ses dires. Vous mettrez ainsi à jour le Registre des badges et apporterez bien des éclaircissements sur les faits. On projette ensuite une Vidéo de sécurité qui est censée montrer le meurtre. Bien évidemment, toutes les parties importantes sont masquées par la mascotte de la police et les choses n'avancent pas tellement. Ballaud tente alors une explication de la vidéo. Votre rôle consiste ici à attaquer sa dernière phrase puis à affirmer qu'Il y a un problème avec la vidéo.
Vous avez maintenant la possibilité de regarder la cassette une nouvelle fois et de la manipuler à votre guise pour repérer l'incohérence. Lors du tout premier passage de la caméra sur le coffre de Lebon, lorsque l'homme n'est même pas encore arrivé, pointez sur la lumière du coffre qui est allumée alors qu'aucune autre ne l'est dans la pièce. Présentez ensuite cette curiosité au juge pour que toute l'assistance s'affole. On vous demande tout de même de trouver pourquoi le coffre n'était pas verrouillé et cette fois, vous devez montrer le petit bout de papier qui tombe lorsque l'homme tout de blanc vêtu ouvre le coffre pour la première fois. Voilà donc ce qui bloquait le verrouillage du coffre : le Gant en latex. Montrez-le à ce petit curieux de juge et regardez Hunter persister dans son erreur demandant à l'officier de témoigner d'un autre point crucial. Détruisez cette nouvelle déposition en montrant le Rapport d'objet perdu de Lebon qui laisse entendre que l'inspecteur peut avoir perdu son badge le jour du crime. Hunter vous dévoile alors les tenants et aboutissants de son piège et votre dernière chance est d'Emettre une objection et d'appeler ainsi le Texas Ranger Alex Marshall à la barre. Le juge exige ensuite une suspension de séance de trente minutes pour la préparation du témoin. Pendant cette pause, Tektiv vous fournit le Dossier de l'affaire SL-9 sur la demande de Lana. Ema s'enfuit brutalement lorsqu'elle entend le nom de "Meurtres de Joe Sinister " et vous laisse seul pour la deuxième partie de la séance. Marshall fournit son témoignage dès le départ et sa déclaration concernant un "saloon côté rue " constitue une occasion unique de présenter votre arme secrète : les Empreintes de Marshall. Le bougre ne se démontera pas pour autant et il vous fournira sa propre explication de votre découverte. Attaquez dès la première affirmation pour obtenir une mise à jour des Empreintes de Marshall puis attaquez de nouveau la dernière phrase pour en obtenir une nouvelle proche du sarcasme. Attaquez cette dernière et choisissez de Montrer une preuve pour revenir une nouvelle fois sur la vidéo. Celle-ci est assez difficile à voir mais si vous restez focalisé sur le coffre de Marshall (celui en haut à gauche de l'image de gauche), vous verrez que, tout à la fin de la bande, il y a ce bout de tissu blanc qui dépasse alors qu'il n'y avait rien la première fois. Montrez donc ceci au Cow-boy qui tentera de se défendre pitoyablement en prétextant que c'est le meurtrier qui a ouvert son coffre. Montrez-lui donc le Coffre de preuves puis pointez ensuite sur le "V " bleu lorsque l'on vous tend le plan pour enfin rabattre son caquet à ce pied tendre. Le piège commence à se refermer sur Marshall mais vous avez encore besoin d'une preuve décisive pour finir de l'incriminer et on vous remet sur la vidéo de surveillance. Cette fois-ci, vous devez pointer sur l'épaule tachée de sang de l'homme en blanc que l'on voit précisément au moment de l'affrontement entre les deux protagonistes. Vous obtenez enfin un récit qui semble plus probable mais que vous devrez tout de même attaquer sur tous les points. Marshall ajoutera alors une petite précision et vous pourrez l'approfondir avec le Dossier de l'affaire DL-9. Ecoutez alors l'émouvante histoire de Marshall ainsi que la véritable version des faits du "crime " du commissariat. Hunter revient alors à la charge et le juge s'apprête à rendre son jugement à l'encontre de votre cliente. Fort heureusement, Ema revient juste à ce moment-là et vous sauve in extremis. Protestez puis remettez l'Affiche du lutin bleu sur la table pour prouver qu'il manque bien quelque chose sur le plan de la salle. Phoenix vient encore de retourner la situation à votre avantage et vous pouvez sereinement montrer le Registre des badges lorsque l'on vous demande l'heure où le meurtre a été commis. Il faut maintenant découvrir l'identité de "7777777 " et, avant de partir, Marshall décide de poser une question au procureur. L'effet de la réponse qu'elle donne est immédiat et oblige le juge à suspendre la séance pendant vingt-quatre heures.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Et c'est reparti pour une petite phase d'enquête complémentaire. Vous vous retrouvez une fois de plus au bureau avec Ema qui vous raconte sa version de l'affaire SL-9. Discutez donc avec elle de ce mauvais souvenir puis allez poser les mêmes questions à Lana au centre de détention.

Centre de détention : Parloir

Lana vous précise beaucoup de choses sur SL-9 et vous commencez maintenant à avoir en main tous les éléments importants concernant le déroulement de ce meurtre. Elle vous apprend également que le lieu du crime était l'actuel bureau de Gant. Il sera donc intéressant d'aller y faire un tour mais commencez par aller voir Marshall au commissariat.

Commissariat : Hall d'entrée

Ce clone de Lucky Luke semble en très mauvaise posture et vous l'interpellez alors qu'il se rendait chez le commissaire probablement pour se faire licencier. Titillez-le un peu sur SL-9 et sur son frère pour qu'il vous dise ce qu'il pense vraiment de Damien Gant. Cette fois-ci vous n'avez plus le choix : une visite au préfet de police s'impose. En route pour la division des affaires criminelles puis pour le Bureau du patron.

Commissariat : bureau du préfet

Gant vous surprend et vous montre une Photo de l'équipe Gant qu'il ajoute à votre dossier. Puis il vous jette dehors sans autre forme de procès d'une manière assez suspecte tout de même. Vous vous retrouvez devant l'entrée mais vous devez tenter une percée. Retournez donc dans le bureau des affaires criminelles.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Papotez un peu avec Tektiv puis montrez-lui le Cran d'arrêt pour lui rafraîchir un peu la mémoire et obtenir le Rapport d'autopsie de Fred. Il vous précise ensuite qu'il a les moyens de vous faire entrer dans le bureau de Gant mais qu'il ne veut pas courir le risque de se faire virer à cause de cela. Retournez au bureau de Hunter pour voir si vous trouvez quelque chose qui pourrait le faire changer d'avis.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Hunter se montre toujours aussi sympathique mais vous devez tout de même discuter avec lui puis lui montrer la Photo de l'équipe Gant. Ema découvre alors la différence entre le trophée de la photo et celui de Hunter et le Trophée des avocats est mis à jour dans votre dossier. Examinez maintenant le bout de papier chiffonné situé juste sur la droite de la chaise de Hunter pour ajouter la Lettre de démission de l'avocat au dossier. Retournez maintenant au parking souterrain pour parler un peu avec Angélique puis allez montrer cette lettre à Tektiv.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Montrez donc au détective la Lettre de démission de votre collègue pour qu'il consente enfin à vous donner le Badge de Tektiv. Allons tout de suite l'essayer sur la porte du bureau de Gant.

Commissariat : bureau du préfet

Tektiv vous a tout de même suivi dans le bureau mais vous pourrez commencer l'examination approfondie de cet ancien lieu du crime après avoir de nouveau parlé avec lui. Commencez par regarder le bureau de Gant pour obtenir l'autre moitié de la Liste des pièces à conviction. Attardez-vous ensuite sur le coffre posé sur l'étagère derrière le bureau puis cliquez sur "Numéro de saisie " pour accéder à un clavier numérique. Pourquoi ne pas essayer le seul numéro qui vous obsède depuis un moment : "7777777 ". Tiens c'est fou ça marche ! Réexaminez le coffre ouvert pour découvrir le dernier morceau du vase et une empreinte de main. Tektiv refuse de vous les laisser sauf si vous lui montrez le Vase bancal. Choisissez d'Assembler les morceaux puis mettez la dernière pièce en place pour mettre à jour le Vase bancal de votre dossier. Montrez-lui ensuite votre Matériel à empreintes pour qu'il vous laisse faire les tests d'usage sur le morceau de tissu et en particulier sur le majeur de la main représentée. Comparez les résultats avec les doigts d'Ema

Skye pour ajouter le Bout de tissu aux pièces à conviction. Damien Gant vous surprend alors et il n'est pas très content de vous voir fouiner dans son bureau. Il vous met dehors en menaçant l'inspecteur de renvoi mais étrangement, il dit à la petite Ema de rester avec lui...

Centre de détention : Parloir

Vous vous retrouvez au parloir en compagnie de Lana et elle consent enfin à parler un peu plus gentiment avec vous. Montrez-lui la photo de Damien Gant puis continuez à discuter avec elle en portant son attention sur la Liste de pièces à conviction trouvée plus tôt. Vous pouvez maintenant passer à l'ultime séance du jeu qui promet d'être absolument incompréhensible pour les non-initiés.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Hunter vient vous faire ses petits encouragements à sa façon puis la séance démarre sur les chapeaux de roue puisque c'est Lana qui commence par témoigner de sa culpabilité en vous virant par la même occasion. Heureusement, Hunter vous sauve courageusement et le témoignage d'Ema Skye peut commencer. Attaquez la phrase où elle dit qu'elle n'oubliera jamais ce moment puis demandez à En entendre davantage pour En savoir plus sur le dessin. La petite modifiera son témoignage en prétendant l'avoir perdu. Regardez maintenant dans vos preuves la Liste des pièces à conviction puis choisissez de la vérifier. Tournez maintenant la feuille pour voir au verso le dessin dont parle Ema. Présentez-lui donc le document pour que Hunter regarde sa propre liste et mette votre papier à jour.
La petite Skye fournit alors d'autres explications sur son croquis et il vous faut montrer le Rapport d'autopsie de Fred puisqu'il stipule que le témoin avait le bout de lame dans le corps alors que le dessin montre clairement que le couteau est déjà cassé. Montrez donc la pointe du couteau sur le dessin pour faire comprendre à tout le monde vos soupçons. Prétendez qu'Il existe un autre couteau puis dites à l'assistance de regarder la Photo de l'équipe Gant. Les choses s'embrouilleront de plus belle mais gardez la tête froide et écoutez le témoignage d'Ema. Lana intervient alors pour tenter de vous empêcher de faire votre travail mais affirmez-vous et présentez le Vase bancal. En effet, lorsque vous faites faire demi-tour à l'objet puis que vous l'inclinez vers l'avant d'un bon trois-quarts de tour, il ressemble à s'y méprendre au lutin bleu que la jeune fille dit avoir vu. Affirmez donc que ce fait étrange change l'Emplacement même si cela a pour effet de faire tomber Ema dans les pommes. Le rythme s'accélère et les suspects défilent de plus en plus vite. Prouvez que vous suivez toujours en affirmant que la preuve de ce que vous avancez se trouve dans le dossier puis en montrant une nouvelle fois le Vase bancal. Voici le mini-jeu le plus lugubre de cette enquête : il vous faut relier les taches de sang pour former le nom d'EMA... Gant intervient alors pour reprocher à Hunter d'avoir fait exécuter un innocent deux ans plus tôt et l'audience devient incontrôlable ce qui force le juge à évacuer tout le monde. Tektiv vous retrouve pendant la pause et vous donne un livre sur le Droit des preuves. Vous pouvez ensuit reprendre le procès même si pour l'instant, entre le meurtre d'Ema et le futur renvoi d'Hunter vos résultats ne sont pas brillants. L'audience peut continuer et pour une fois, c'est à vous d'appeler le témoin. Demandez bien sûr à Gant de venir mentir devant tout le monde pour avoir plus de chance de le coincer. Vous bousillerez sa première déposition en invoquant le Vase bancal, qu'on n'avait pas vu depuis longtemps, au moment où il prétend n'avoir aucun lien avec la falsification. La deuxième vague d'affirmations fausses devra être attaquée sur la dernière phrase puis une nouvelle fois lorsqu'il la modifie. Demandez à Désigner le complice et présentez la photo de Lana Skye au juge. Voilà enfin notre ami Damien dans le collimateur et en montrant le Registre des badges, il perdra enfin ce sourire insupportable. Continuez dans cette voie en envoyant le Rapport d'objet perdu de Lebon qui implique une rencontre entre la victime et le préfet le jour du meurtre. Hunter vous aide aussi dans l'acharnement contre le vieux barbu et ça n'est que justice de lui renvoyer l'ascenseur en proposant le Tournevis au juge. Le lâche tente de se protéger derrière son droit de ne pas témoigner et on vous demande une preuve pour le forcer à ressortir de sa coquille. Pour la première et la dernière fois, résignez-vous à affirmer que Vous n'avez pas encore de preuve pour ne pas vous enliser plus que cela. Le juge s'apprête à vous réprimander sévèrement mais Hunter vous sauve encore une fois la mise en vous laissant appeler un nouveau témoin. Appelez vite Lana Skye à la barre car c'est votre dernière chance d'éviter la prison. Le juge accepte mais suspend quand-même la séance pour aller déjeuner. Lana rouvre le procès avec sa déposition et vous pouvez recommencer vos attaques mortelles sur la phrase où elle dit avoir maquillé la scène du crime. Attaquez la toute nouvelle affirmation et demandez Pourquoi elle a déplacé le corps et contrez-la directement avec le ... VASE BANCAL. Ahhh, il nous avait manqué celui-là. Bien sûr Lana est prise au dépourvu et tente une autre déposition. Décidément, le Vase bancal sera la preuve la plus rentable du jeu puisqu'il s'agit encore ici de la présenter lorsque Lana prétend qu'elle a vu tous les morceaux. Le juge commence enfin à vous prendre au sérieux sur la culpabilité de Gant et même Lana se décide à fournir une vraie déposition. Elle vous demande ensuite une photo que vous trouverez dans le livre sur le Droit des

preuves. Vérifiez le dos de l'ouvrage puis cliquez sur "examiner " pour l'ouvrir et récupérer la Photo de Lana. Le contre témoignage est sur le point de commencer lorsque Gant ressurgit pour tenter de se défendre. Hunter le calme en lui récitant ses droits mais il réussit tout de même à vous dénoncer concernant le bout de tissu avec l'empreinte d'Ema. Dites tout de même que vous n'avez pas de preuves à montrer pour forcer Damien à se vendre tout seul. Gant passe donc à table car il préfère être accusé de falsification que de meurtre. Il reconnaît bien avoir dissimulé les deux pièces à conviction et vous demande de montrer la trace de main d'Ema. Choisissez calmement de Montrer une preuve puis donnez le Bout de tissu au vilain papy.
On vous demande de confirmer l'identité du propriétaire et vous resterez honnête en montrant Ema Skye du doigt. Mais Phoenix ne serait pas le héros de cette aventure si il n'avait pas un super plan de la mort qui tue en vendant son amie. En effet, ce magnifique bout de tissu est en contradiction complète avec la Photo de Lana qui montre clairement la chemise de Marshall couverte de sang. Dites tout cela au juge pour voir ce qu'il en pense et regardez à quoi ressemble une explosion de préfet. Ce fourbe lancera une ultime attaque contre vous en se basant sur l'illégalité de votre preuve et c'est à vous de lui fermer le clapet une bonne fois pour toutes. Répondez Non au juge et montrez-lui le Droit des preuves pour vous justifier. Félicitations ! Vous venez non seulement de griller tous les fusibles du méchant préfet, mais aussi de déclarer votre sublime cliente non coupable. Recevez tous les remerciements que vous méritez et montrez au passage à Hunter la Liste des pièces à conviction pour le réconforter.

Vous pouvez maintenant vous détendre un bon coup, prendre une aspirine, et admirer le splendide film de fin de cette dernière affaire. Restez tout de même attentif pendant le générique puisque si vous tapotez l'écran du bas pendant qu'un personnage parle, vous placerez de la poudre à empreinte. Soufflez délicatement dessus pour faire apparaître un superbe artwork du protagoniste en question. Comme le dit si bien notre ami le juge barbu à chaque fin de procès, "Voilà, c'est tout...".

Phoenix Wright : Ace Attorney : Justice for All

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DE L'AFFAIRE (VERSION JAP)

Pour démarrer par n'importe laquelle des 4 premières affaires, insérez la cartouche du jeu Gyakuten Saiban 2 dans le port GBA de la DS.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Solution réalisée à partir de la version DS.

Dans ce type de jeu, vous n'avez qu'à vous laissez guider par ce que l'on vous propose de faire à l'écran. Aucune difficulté sur les commandes donc, mais vous devrez plutôt faire appel à toute votre vigilance pour qu'aucun élément de l'affaire en cours ne vous échappe. Ainsi, il est primordial de discuter à chaque fois de tous les sujets de conversation disponibles avec les protagonistes et de vérifier si, en leur ayant présenté certains objets par exemple, de nouveaux sujets de conversation sont disponibles. Aussi, n'insistez pas lors d'un interrogatoire établi à l'aide du Magatama si vous ne possédez pas les preuves suffisantes. De toute manière, tout vous sera expliqué dans cette soluce pour ne pas faire le moindre faux pas.

Affaire 1 - la volte-face perdue

Une fois la séance du procès de Maguy Loiseau ouverte, répondez que vous êtes prêt. Lorsque le juge demande quelle pièce à conviction on a trouvé sous le corps de la victime, répondez « des lunettes ».

Après le témoignage de Dik Tektiv, attaquez la déclaration « mais il a réussi à écrire le nom du coupable sur le sol à l'endroit où il a atterri » en présentant au juge la photo sur laquelle est écrit le prénom Magui. L'orthographe du prénom est différent de celui de l'accusée.

Lors du deuxième contre-interrogatoire, attaquez sur la déclaration « Elle l'avait acheté il y a plus de deux mois », puis insistez à propos du gant de base-ball. Lorsque le juge vous demandera si vous pensez que le gant a quelque chose à voir avec l'affaire, répondez oui.

Lors de la troisième déposition du témoin, attaquez la déclaration « De là, nous avons pu confirmer que la victime avait écrit ce nom de la main droite ». Présentez ensuite le gant, toujours sur cette même déclaration. Il s'agit d'un gant de gaucher, or le nom sur le sable a été écrit de la main droite.
Un deuxième témoin va ensuite être appelé à la barre après la reprise de l'audience. Après sa déposition, attaquez la déclaration « A part ça, je n'ai vu que la banane qui est tombée en même temps que le policier », en présentant le gant de base-ball. Ceci prouve que le témoin a besoin de lunettes. Après avoir sélectionné cette réponse, nous passons à la suite de la déposition.

Sur sa déclaration « J'ai dû appeler aux environs de 18h45 », présentez le rapport d'autopsie de la victime. Choisissez de poursuivre l'interrogatoire, puis lorsque Wellington dira avoir à nouveau son portable sur lui et que tout semblera clair, choisissez la proposition « encore une petite chose... ».

Pour prouver que le témoin n'a pas eu besoin de chercher un téléphone, présentez la photo numéro 1 qui montre clairement la présence d'une cabine téléphonique à proximité de la victime. Répondez que vous pensez savoir ce que faisait le témoin pendant ces 17 minutes. Présentez alors la paire de lunettes cassée. Dites qu'il est possible que le témoin ait pu connaître le nom de Maguy avant le crime. Présentez ensuite le téléphone portable. Vous devez alors présenter la preuve du mobile de Wellington. Sortez donc la liste de noms, puis dites que le témoin est membre du groupe. Pour démontrer ce qui a fait l'objet de la contrariété du témoin, présentez la photo de Dustin (dans profils). Lorsqu'il s'agit ensuite de prouver que le portable appartient bien au témoin, parlez des empreintes, mais celles-ci ont été effacées par Phoenix. Lorsque Wellington sera sur le point de partir, opposez une objection. Présentez alors LA pièce à conviction qu'il expliquera toute cette affaire : votre carte de visite. Parlez du verso de celle-ci. Maya va alors composer le numéro indiqué, ce qui démasquera le vrai coupable : Wellington. Maguy Loiseau est finalement innocentée.

Affaire 2 - Réunion, et volte-face

Une fois que vous êtes arrivé au village de Maya, choisissez de discuter avec elle quand on vous le demandera. Évoquez les trois sujets, puis Maya partira préparer son channeling. Choisissez ensuite de vous déplacer pour rejoindre la salle de méditation et parler au docteur Afforme. Une fois que ce dernier vous a remis le plan du bâtiment, évoquez avec lui les deux sujets de conversation, puis rejoignez la chambre de channeling. Vous pourrez parler avec Morgan Fey et épuiser les trois sujets de conversation. Déplacez-vous ensuite pour rejoindre le passage sinueux (en repassant d'abord par la salle de méditation), puis pénétrez dans l'annexe. Faites ensuite marche arrière et quelqu'un va vous surprendre dans le passage sinueux. Il s'agit d'Eva Cozésouci. Après la discussion, retournez dans la salle de méditation car la séance de channeling va débuter. Choisissez de défoncer la porte après les coups de feu qui ont retenti. Le docteur a été assassiné et Maya est en transe. Après avoir appelé la police, évoquez les deux sujets de conversation avec Eva puis retournez dans la salle de méditation. Vous y tournerez Tektiv et vous devrez le rejoindre dans la salle de channeling. Discutez avec ce dernier en épuisant les deux sujets de conversation puis sortez pour rejoindre à nouveau l'annexe. Vous allez alors discuter avec Inès. Épuisez les dialogues puis revenez au niveau du passage sinueux pour apercevoir Pearl, mais vous ne pourrez pas discuter avec elle. Sortez ensuite du manoir (en passant par la salle de méditation) puis discutez avec Eva en sélectionnant le troisième sujet disponible. De retour dans la salle de méditation, Morgan propose que tout le monde passe la nuit au manoir. Maya, quant à elle, a été emmenée au poste de police. Vous aviez d'ailleurs l'intention de l'y rejoindre le lendemain pour discuter en épuisant tous les dialogues. Maya vous remet alors le Magatama, objet indispensable vous permettant de repérer les verrous-psyché chez les personnes qui ne souhaitent pas révéler certains secrets. Retournez ensuite dans votre cabinet Wright & Co pour récupérer la coupure de presse numéro 1. Rejoignez à nouveau le village Kurain pour aller examiner la chambre de channeling. Vous tombez sur Morgan, avec qui il vous faudra évoquer les trois sujets disponibles. Observez ensuite le paravent sur la droite de la pièce et vous remarquez qu'il a un trou. Retournez parler à Inès dans l'annexe. Après avoir épuisé les dialogues, allez trouver Pearl dans le passage sinueux pour lui présenter le Magatama. Ceci va la toucher et elle acceptera enfin de vous parler. Évoquez alors les deux sujets et vous récupérerez la clé noire. Pearl va ensuite charger le Magatama d'énergie spirituelle avant de se joindre à vous pour vous aider dans cette affaire. Retournez donc voir Inès dans l'annexe afin de découvrir si elle vous cachait effectivement quelque chose. Parlez-lui alors de la victime et vous verrez apparaître le verrou-psyché. Présentez-lui ensuite le Magatama pour tenter de lui faire avouer qu'elle connaissait le docteur Afforme, mais elle vous demandera des preuves. N'allez pas plus loin pour l'instant car vous ne possédez pas encore cette preuve. Rendez-vous plutôt dans la salle de méditation pour parler à Tektiv et lui montrer la coupure de presse numéro 1, ceci après avoir dans un premier temps épuisé tous les dialogues disponibles. Celui-ci vous remettra alors la coupure de presse numéro 2. C'est celle-ci qui contient la preuve d'un lien entre Inès et le docteur. Retournez donc voir la jeune fille en lui présentant à nouveau le Magatama, puis montrez-lui la coupure de presse numéro 2. La victime est en fait la soeur d'Inès et travaillait pour le docteur Afforme. Vous pouvez maintenant lui parler de la victime étant donné que vous avez percé son secret. Sortez ensuite du manoir et rendez-vous au centre de détention pour aller parler à Maya. C'est alors que vous revoyez Mia, votre mentor et la grande soeur de Maya. Épuisez les sujets de conversation montrez-lui alors la clé que Pearl vous a remis. Vous allez

ensuite détecter chez Mia la présence de trois verrous-psyché.

Le Procès - Première partie

Vous voici maintenant au tribunal, et c'est Tektiv qui est appelé à la barre le premier. Lors du contre-interrogatoire, attaquez chacune des cinq déclarations et lorsque le juge clôturera l'interrogatoire, continuez à plaider non coupable. Après que le costume de Maya ait été ajouté comme pièce à conviction, revenez sur la déclaration « Comme vous pouvez le voir, il est couvert de sang », puis insistez et choisissez enfin la proposition « encore une petite chose... ». Pointez sur le petit trou sur la manche de gauche et appuyez sur « présenter ».
Sur la déclaration « L'accusé a attaqué et tué quelqu'un qui, sans aucun doute, ne s'est pas défendu », présentez le costume de Maya.

Tektiv va ensuite raconter le film des événements et vous devrez lancer une objection en présentant le costume de Maya sur la déclaration « La victime a tiré, mais étant trop proche de l'accusé, il a manqué son coup ». Cela prouvera que le coup de feu n'a pas pu être tiré à bout portant. Dites ensuite que quelque chose vous chiffonne en présentant le paravent. Vous devrez par la suite désigner l'emplacement de l'accusée au moment du coup de feu. Placez donc le curseur en face du trou du paravent. Lorsque le juge vous demande si vous pensez que la situation de l'accusée a changé, répondez que cela change tout.
Changement de témoin, c'est Eva Cozésouci qui vient à la barre. Lors du contre-interrogatoire, revenez sur la déclaration « Là, on a trouvé le corps du mort, et l'accusée brandissant le revolver », puis insistez. Faites de même avec la déclaration suivante en demandant s'il ne pouvait y avoir personne d'autre, même derrière le paravent. Cela créera le doute chez le juge qui admettra la possibilité que ce ne soit pas Maya sur la photo. Il clôture le contre-interrogatoire et vous ne pouvez rien faire pour le moment, n'ayant aucune preuve à l'appui.

Dans la suite de la déposition d'Eva, revenez sur la déclaration « Mais j'ai quand même réussi à cadrer Maya et prendre une photo ». Ceci la forcera à avouer qu'il y a une deuxième photo. Laissez donc faire le juge lorsqu'il s'apercevra que Von Karma a cherché à dissimuler cette photo. Il se rend compte que la personne sur la photo n'est pas Maya. Choisissez de soutenir l'argument comme quoi la personne photographiée n'est pas Maya. Après que Von Karma ait expliqué au juge que Maya change d'apparence lorsqu'elle est en transe, dites que vous pouvez prouver que la personne sur la photo n'est pas Maya. En effet, pointez sur la manche gauche du kimono pour montrer que l'impact de balle a disparu. Dites ensuite que c'est quelqu'un d'autre qui a tiré. Choisissez ensuite la proposition « Maya avait quitté la pièce » et pour preuve, présentez la clé de la chambre de channeling. L'audience est levée.

Suite de l'enquête

Vous voici de retour au village Kurain. Évoquez tous les sujets disponibles avec Pearl, et lorsque vous lui demanderez ce qu'elle faisait au moment du meurtre, vous verrez apparaître deux verrous-psyché. Vous pourrez débloquer ces derniers un peu plus tard mais d'abord, présentez-lui la clé de la chambre de channeling pour savoir où elle l'a obtenue. Rendez-vous maintenant dans la chambre de channeling puis parlez à Morgan en évoquant les trois sujets disponibles. Dirigez-vous maintenant vers le passage sinueux. Vous y trouvez Inès et lorsqu'elle vous parle de l'urne, choisissez de l'examiner pour qu'elle s'ajoute au dossier de l'affaire. Observez ensuite au niveau de l'incinérateur à gauche de l'image pour récupérer le bout d'étoffe qui provient sans nul doute du costume de Maya. Épuisez ensuite tous les sujets de conversation avec Inès. Vous verrez apparaître deux verrous-psyché en évoquant l'accident de voiture, mais vous ne disposez pas des preuves nécessaires pour le moment pour faire sauter ces derniers. Allez rendre visite à Maya au centre de détention. Comme d'habitude, épuisez tous les sujets de conversation. Retournez ensuite au village pour rejoindre l'annexe et allez trouver le coffre à vêtements dont vous a parlé Maya. Il se trouve juste en face de vous lorsque vous êtes dans l'annexe. Hormis le fait de rencontrer Eva qui n'arrête pas de vous fuir, vous remarquez que le coffre est troué à la même hauteur que le trou dans le paravent. Jetez ensuite un oeil au ballon pour l'ajouter également au dossier. De retour dans la salle de méditation, vous pouvez maintenant faire avouer Pearl car vous possédez les preuves suffisantes. Présentez-lui donc le Magatama pour commencer à interroger. Un plan va alors apparaître et il vous faudra dans un premier temps indiquer le passage sinueux. Présentez ensuite le ballon en guise de preuve. La petite fille avouera avoir joué au ballon. Ce qui s'est passé ensuite semble logique : elle a cassé l'urne. En lui présentant cet objet, Pearl tentera de se défendre en vous demandant de prouver que l'urne est cassée. Vous devrez alors lui présenter le portrait d'Ami Fey en ayant comme argument le fait que la petite fille n'a pas su épeler correctement son prénom et s'est donc trompée en collant les morceaux. Terminez alors la discussion après avoir déverrouillé ses

secrets. En sortant du manoir, Eva va vous interpeller. Après avoir parlé avec elle, montrez-lui le portrait d'Inès pour obtenir quelques précieuses informations grâce à un nouveau sujet de conversation qui s'est ajouté.
Vous devrez alors vous rendre à la clinique dont vous a parlé Eva. Vous vous trouverez ensuite devant un patient qui se prend pour le directeur et qui vous dira à la fois tout et n'importe quoi. Montrez-lui votre badge d'avocat pour pouvoir enfin entamer une vraie discussion. Épuisez tous les dialogues disponibles pour apprendre qu'Inès était dans la voiture de sa soeur lors de l'accident et qu'on lui a refait son visage. Retour au village Kurain pour apprendre que Morgan est partie parler à la police. Après avoir épuisé les sujets de conversation avec Eva, rendez-vous dans le passage sinueux pour interroger Inès avec le Magatama. Présentez-lui alors son propre profil lorsque vous évoquez l'accident de « quelqu'un d'autre ». Utilisez comme preuve la coupure de presse numéro 2. Pour lui prouver qu'elle a été hospitalisée, présentez-lui la photo de son permis de conduire. Présentez enfin le profil de Daisy Sperey pour faire disparaître le deuxième verrou. Vous pouvez maintenant poursuivre librement la discussion au sujet de l'accident. Après avoir parlé du Dr Afforme, tout porte à croire que le réel coupable est Inès. Retournez ensuite à l'entrée du village pour discuter avec Pearl avant de retourner au centre de détention. Vous y trouverez Mia, sur laquelle il faudra utiliser le Magatama pour faire sauter ses verrous (vous devez toutefois épuiser les trois sujets de conversation au préalable). L'interrogatoire commence. Présentez-lui le portrait de Morgan, puis enchaînez avec la clé noire. Cela ne suffit pas, donc présentez le bout d'étoffe. Enfin, dites que si Morgan voulait tuer le Dr Afforme, elle aurait besoin d'Inès (montrez le portrait d'Inès). Une fois les verrous brisés, vous pouvez alors discuter librement avec Mia à propos du meurtrier.

Le procès - Deuxième partie

L'audience reprend et c'est Morgan qui est appelée à la barre. Tentez de la déstabiliser en attaquant chacune de ses propositions (choisissez d'insister lorsqu'on vous le demande), mais cela sera en vain et le juge clôturera le contre-interrogatoire.

Le prochain témoin à se présenter à la barre sera Inès. Après sa déposition, revenez sur la déclaration « Je ne l'avais pas vu depuis si longtemps... J'étais à la fois genre contente et triste ». Poursuivez l'interrogatoire, puis lorsque le juge vous demandera si cela est vraiment aussi important, répondez que oui. Lorsque Inès ajoutera ensuite « Elle ne m'a pas fait peur genre, du tout. Et son costume avait l'air genre normal », présentez le costume de Maya.

Nous passons alors à la suite de la déposition d'Inès. Insistez alors sur les quatre déclarations, et lorsque Phoenix lui demandera si elle a remarqué quelque chose d'étrange, précisez « allant sur le lieu du crime ». Vous devrez insister et répondre au juge que c'est très important. Sur la déclaration qui va suivre, présentez le portrait de Pearl pour prouver qu'Inès a obligatoirement croisé la petite fille. Renchérissez en ajoutant une nouvelle preuve : l'urne sacrée. Inès ne pouvait pas dormir dans l'annexe au moment du meurtre. Répondez donc que cela est impossible. La contradiction se trouve en fait « dans son dernier témoignage ». Il vous reste à indiquer la chambre de channeling sur le plan, car c'est bien là que se trouvait Inès au moment des faits. Lorsqu'elle vous demande où elle se cachait, pointez derrière le paravent. Présentez alors le coffre à vêtements pour dire qu'Inès s'y cachait. Prouvez que le coffre se trouvait bien sur les lieux du crime en présentant ce dernier une deuxième fois au juge, pour lui révéler la présence du trou. Répondez qu'en effet, il est impossible d'avoir agi tout seul, puis montrez le portrait de Morgan. Pour trouver le mobile d'Inès, présentez le portrait de sa soeur Daisy. Malgré tout, cela ne suffit pas et le juge va clôturer le contre-interrogatoire. Toutefois, Mia va venir à votre rescousse pour vous redonner espoir. Dites-vous alors que vous êtes à la hauteur de la situation et après une courte pause, l'interrogatoire d'Inès va reprendre.

Attaquez la déclaration « Et la nuit de l'accident, ma soeur qui conduisait était genre totalement vannée ». Choisissez d'insister et attaquez la phrase « Je n'avais pas genre mon permis de conduire, alors je n'ai pas pu prendre le volant » en présentant la photo du permis de conduire du témoin.

Pour la dernière partie de l'interrogatoire, attaquez la déclaration « Elle venait juste d'acheter une nouvelle voiture de sport, toute brillante, toute rouge », puis insistez. La déclaration est modifiée, et devient « La voiture de ma soeur était un modèle totalement spécial, qui venait d'Angleterre ». Attaquez donc cette phrase, puis présentez la coupure de presse numéro 2 sur la même déclaration.
Dites qu'il s'agissait de Daisy Sperey au volant ce soir-là. Présentez ensuite le portrait de Daisy Sperey afin de révéler la véritable identité de la personne se trouvant à la barre. La jeune femme va finalement admettre les faits et vous devrez présenter la coupure de presse numéro 1 pour expliquer le changement d'identité. Vous remportez donc le procès et il ne vous reste plus qu'à expliquer à Maya le mobile de sa tante, en lui montrant le profil de Pearl. Voici l'affaire numéro 2

classée.

Affaire 3 - Volte-face circus

Rendez-vous au centre de détention comme vous le demande Maya. Evoquez tous les sujets de conversation avec Max Galactica et vous découvrirez d'emblée 3 verrous-psyché lorsque vous évoquerez le sujet de la conversation avec Loïc. Vous devez ensuite lui présenter votre badge d'avocat pour lui faire réaliser la gravité de la situation et qu'il vous demande de l'aide. Prenez la direction du cirque afin de mener votre enquête. En allant au chapiteau, vous pourrez parler à Monique Hullere. Evoquez les deux sujets disponibles et montrez-lui le portrait de Max pour glaner quelques informations de plus et ouvrir un troisième sujet de conversation. Rendez-vous maintenant dans la cour du foyer pour y trouver l'inspecteur Tektiv. Après avoir évoqué tous les sujets de conversation, présentez-lui le portrait de Max puis un nouveau sujet de conversation à propos des témoins oculaires sera ouvert. Retournez maintenant à l'entrée du cirque pour discuter avec le ventriloque des trois sujets disponibles. Allez ensuite jeter un oeil dans la loge de Frisé en passant par la cour du foyer. Deux sujets de conversation seront disponibles avec le clown, puis deux autres viendront s'ajouter. Présentez-lui ensuite le profil de Max pour qu'il vous remette le plan du cirque. Vous pouvez maintenant vous rendre dans la cafétéria en passant par le chapiteau. Vous pourrez y examiner la preuve de la dispute entre Mike et Max : la bouteille cassée au sol. Il vous faut alors retourner discuter avec Monique pour lui présenter le portrait de son père, Loïc Hullere, et celle-ci vous indiquera l'emplacement de sa loge. Rendez-vous-y de ce pas pour examiner l'enveloppe sur la table en bas à gauche et y trouver le contrat de négociation du salaire de Max. Regardez également dans la veste de la victime pour y remarquer un bout de papier blanc qui dépasse de la poche. Observez les posters sur le mur et Maya en prendra un pour elle, qui sera ajouté au dossier de l'affaire. Retournez maintenant au centre de détention pour parler à Max et utiliser le Magatama après avoir évoqué les sujets de conversation disponibles. Lorsqu'il vous demande une preuve comme quoi il n'était pas là pour négocier son salaire, présentez-lui les papiers de Monsieur Loyal et un premier verrou se brisera. Vous devrez ensuite lui présenter la bouteille cassée, puis le portrait de Mike. Cela vous permettra de discuter librement à propos de cette conversation entre Max et Loïc. Vous apprendrez alors que Max a caché la marionnette de Mike dans la loge de Loïc. Retournez donc dans la loge de ce dernier, puis examinez la vitrine de trophées pour trouver la marionnette de Mike. Allez ensuite rejoindre ce dernier dans la cafétéria et discutez avec lui de tous les sujets disponibles après lui avoir présenté sa marionnette. Retour sous le chapiteau pour parler à Monique (3 sujets de conversation) et en arrivant, vous vous ferez voler votre badge par un singe. Rendez-vous maintenant dans la loge de Frisé, et acceptez de le suivre après avoir discuté avec lui. Vous retrouverez alors le badge que Money vous a volé en examinant les objets brillants au fond de la pièce. Vous trouverez également une bague qui s'ajoutera au dossier. Le procès va ensuite commencer.

Le procès - Première partie

Après que l'inspecteur Tektiv ait fait sa déposition, attaquez la phrase « On a trouvé le corps de la victime affalée sur un coffre en bois, plus mort que mort ». Demandez des informations sur le coffre en bois qui vient d'être ajouté au dossier (aussi à propos du verrou et à propos du contenu). Un petit flacon de poivre sera également ajouté au dossier de l'affaire. Attaquez ensuite toutes les autres phrases et le juge clôturera le contre-interrogatoire.
C'est ensuite Mike qui viendra à la barre. Attaquez alors la phrase « Il était le seul à aller dans cette direction. Ce minable est forcément le coupable » et choisissez la proposition « Mike n'a vu que Max ? ». Présentez ensuite le portrait de Loïc Hullere. Attaquez enfin la déclaration « Ensuite, la police est arrivée, et a emmené M. Magique ». Dites que Mike attendait Monique (en présentant son portrait) pendant tout ce temps.

Dans la deuxième partie de la déposition de Mike, attardez-vous sur la phrase « J'avais même quelque chose à lui offrir... » en insistant, puis présentez la bague sur la phrase « Et comme je n'ai pas pu lui donner, je l'ai toujours dans ma poche ! ». Vous concluez donc que le témoignage d'Yvan est incorrect.
La déposition de ce dernier va se poursuivre, et il vous faut alors présenter la bouteille cassée sur la déclaration « Je lui ai dit « bonsoir », mais il m'a complètement ignoré ! ».
Dites que s'il a dit « bonsoir », c'est donc qu'il a vu quelqu'un d'autre. Désignez le profil de Loïc Hullere.

Le prochain témoin à venir à la barre est Frisé le clown. Sur sa déclaration « J'allais me coucher direct, mais avant, j'ai jeté un coup d'oeil par la fenêtre », demandez-lui quelques précisions en insistant. Cette déclaration va alors changer et

attaquez ensuite la déclaration « Je les ai observés et soudain, Max a assommé M. Loyal ! ». Lorsque Von Karma vous demandera si vous pouvez affirmer sans crainte que Frisé n'a pas vue le meurtre, répondez que oui.

Dans la suite de sa déposition, à propos de la silhouette, sur la déclaration « Son haut-de-forme. Sa cape noire. Tout y était ! », présentez le poster de Max. Toutefois, cela ne suffira pas et il vous faudra une dernière fois contre-interroger le clown. En présentant le haut-de-forme sur la phrase « Il ne l'a pas quitté une seule fois sur les lieux ! » Phoenix va ensuite demander à Frisé comment l'assassin a quitté les lieux, puis vous devrez montrer au juge la photo du crime. Quand le clown va raconter une dernière version des faits qui semblera être la bonne et que l'on vous demande ce que vous en pensez, peu importe votre réponse car le juge clôturera l'audience.

Suite de l'enquête

De retour au cabinet, discutez avec Maya des deux sujets disponibles, puis retournez au centre de détention. Vous y rencontrez Max qui, après avoir évoqué tous les sujets de conversation, vous remettra la photo du grand prix où il avait été élu meilleur magicien du monde. Vous rencontrerez Mike à l'entrée du cirque, puis après avoir épuisé tous les sujets, allez dans la cour du foyer pour parler à l'inspecteur Tektiv. Rendez-vous alors dans la loge de Frisé, mais ce dernier n'y est pas. Allez donc dans la cafétéria pour discuter avec lui et lui présenter la photo du grand prix que vous a remis Max. Frisé vous donnera la photo du trophée de Max lorsque vous évoquerez le sujet du buste. En évoquant le dernier sujet de conversation une note déchirée sera ajoutée au dossier de l'affaire. Allez donc au centre de détention présenter celle-ci à Max, puis retournez dans la loge de Loïc pour chercher dans son costume le restant de la note (que vous aviez pu apercevoir précédemment au début de l'enquête). Retournez dans la cour du foyer pour croiser Von Karma qui va faire fuir Tektiv. Evoquez les deux sujets puis allez dans la loge de l'acrobate (en passant par celle de Frisé). Comme d'habitude, épuisez tous les sujets de conversation avec Acro et vous aurez des verrous-psyché à débloquer un peu plus tard. De retour au chapiteau, vous devrez discuter avec Monique et accepter de récupérer la tenue que lui a volée le singe. Présentez-lui également la note ainsi que le petit flacon de poivre pour glaner quelques précieuses informations. Retour dans la cafétéria pour discuter avec Frisé et faire apparaître un verrou-psyché que vous ne pourrez toutefois pas débloquer pour le moment, faute de preuves. C'est dans la chambre du clown que vous retrouverez Money le singe. Choisissez la proposition « Ooo-oo-oh ! * gratte, gratte * » et vous pourrez récupérer le costume. Allez maintenant le rendre à Monique, puis elle vous parlera de Léon son lion. Suite à la discussion à propos de ce dernier, vous pourrez retourner voir Frisé à la cafétéria pour casser ses verrous. Présentez-lui donc le Magatama puis utilisez la photo de Léon pour le faire parler. Montrez-lui ensuite le portrait d'Acro pour casser le deuxième verrou. Vous pourrez ensuite discuter librement du troisième sujet. Il vous parlera alors du frère d'Acro, Bate. Rejoignez ensuite la loge d'Acro, puis utilisez le Magatama sur ce dernier pour connaître la suite des événements. Présentez-lui la photo de Léon pour indiquer la vraie raison de son accident et vous casserez un premier verrou. Montrez-lui ensuite la photo de son frère, car c'est lui qui fallait sauver. Enfin, présentez le portrait de Monique pour casser le troisième verrou. La preuve qu'Acro en a toujours voulu à Monique est la note. Vous pouvez maintenant parler du sujet que vous venez de déverrouiller. En évoquant le sujet de Bate et Monique, Acro vous présentera l'écharpe que portait son frère le jour de l'accident mais vous ne pourrez l'ajouter au dossier comme pièce à conviction car Von Karma va intervenir. L'enquête se termine ici, et la deuxième partie du procès va reprendre.

Le procès - Deuxième partie

C'est Acro qui sera appelé à la barre. Suite à sa déposition, attaquez la déclaration « C'était Max Galactica... Je ne l'ai vu que de dos, mais on aurait vraiment dit Max ». Montrez ensuite le haut-de-forme en guise de preuve qu'il se contredit.
Dites ensuite au juge qu'Acro est le vrai coupable et qu'il n'avait pas de complice. Répondez qu'au moment du meurtre, Acro se trouvait dans sa loge, au troisième étage donc. Dites que vous avez des preuves, puis présentez ensuite le buste de Max comme étant l'arme du crime (la photo du buste).

La déposition d'Acro va se poursuivre, et vous devrez présenter le coffre en bois sur la déclaration « J'aurais donc été incapable de repérer la position de Monsieur Loyal ». Ajoutez ensuite que le coffre a pour caractéristique peu ordinaire son poids. Dites que vous vous souvenez où se trouvait le buste à l'origine. C'est en réalité le singe Money qui a transporté le buste de la cafétéria jusqu'à la loge d'Acro. Présentez donc le portrait de Money. Lorsque Von Karma vous demande qui était le meurtrier, présentez la photo du buste. C'est en réalité Loïc Hullere qui a placé la cape sur le buste. Le juge exigera des preuves concrètes et vous devrez alors présenter le haut-de-forme.

Durant la pause, Tektiv vous apporte l'écharpe que Monique a offerte à Bate.

La fin de la déposition d'Acro va alors se poursuivre, mais dites au juge que vous n'avez pas besoin d'interroger Acro. Lorsque le juge demandera si vous pouvez expliquer le mobile du témoin, répondez « pas le moins du monde ». En réalité Acro voulait tuer quelqu'un d'autre. Montrez donc le portrait de Monique. Présentez donc ensuite la preuve qui indique ce fait : la note. Dites que vous pouvez expliquer l'incident survenu il y a six mois. Présentez le flacon de poivre comme étant la preuve irréfutable. Répondez à Von Karma que la victime de Monique était Bate. Maya vous demandera si vous pensez que ce dernier a vraiment été victime d'un accident. Répondez « c'était bien plus que ça ». Présentez alors l'écharpe. Monique avait poivré l'écharpe de sorte à faire éternuer le lion. Choisissez d'attendre de voir lorsque le sujet du buste sera évoqué, car la loge d'Acro a déjà été fouillée. Le buste de Max se trouve « quelque part dans cette salle », plus précisément sous « le banc du témoin ». Acro va finir par avouer les faits. Max sera alors innocenté et lorsque après l'audience Monique vous demandera si vous pensez qu'Acro cherchera encore à la tuer, répondez que non, en lui présentant le profil de Bate. Ceci met fin à l'affaire numéro 3, tout en introduisant l'affaire suivante et le retour de Hunter.

Affaire 4 - Adieu ma volte-face

Discutez avec Gustavo Lonté de tous les sujets disponibles, puis rendez-vous dans le couloir avant de revenir dans la salle alto. Dirigez-vous maintenant vers le hall de l'hôtel pour apprendre que le spectacle a été annulé. Vous êtes interpellé par Mlle Eichouette et vous devrez évoquer les deux sujets de conversation. De retour dans la salle alto, Maya doit vous quitter pour aller répondre au téléphone. La suite des événements se déroule dans le couloir où vous rencontrez Eva Cozésouci et l'inspecteur Tektiv. Évoquez tous les sujets de conversation avec ce dernier. Juan Corrida, l'interprète de Ninja Billy, a été assassiné. Matt Engarde, l'interprète du Samouraï Nickel quant à lui, se révèle être le principal suspect. Montrez donc les portraits des deux hommes à Tektiv pour ajouter un nouveau sujet de conversation. Retournez ensuite dans le hall et Gustavo vous remettra un émetteur-récepteur. En évoquant les deux sujets de conversation avec lui, vous recevrez un appel sur l'appareil. Il s'agit d'un homme qui a pris Maya en otage et qui n'acceptera de la relâcher qu'à la seule condition que Matt Engarde soit acquitté. De retour au cabinet Wright & Co, évoquez les deux sujets de conversation disponibles avec Pearl. Le prochain lieu à visiter sera le centre de détention pour faire connaissance avec l'accusé, Matt Engarde. Epuisez comme d'habitude tous les dialogues disponibles, puis présentez-lui le billet de conférence de presse que vous avait remis Gustavo. Présentez-lui également le portrait de la victime et le fait de lui montrer également l'émetteur-récepteur va débloquer de nouveaux sujets de conversation. C'est après avoir utilisé le Magatama sur Matt que vous accepterez de le défendre au tribunal. Place maintenant à votre enquête. Pearl n'aura rien de bien intéressant à vous dire, alors retournez donc dans le Hall de l'hôtel. Discutez de tous les sujets disponibles avec Eichouette pour vous apercevoir qu'elle détient un secret grâce à l'apparition de verrous-psyché. Vous ne pouvez rien faire pour l'instant, mais elle vous demandera de lui remettre un cadeau pour la faire parler. Rendez-vous maintenant dans le couloir pour discuter avec Eva, à qui on a volé son appareil photo. En poursuivant la discussion, vous détectez également chez elle la présence de verrous-psyché. Dans la chambre de Juan Corrida, Tektiv vous remet le plan de l'hôtel et vous aurez à évoquer deux sujets de conversation. En examinant la pièce, observez le verre rempli de jus de tomate sur le petit bureau dans la partie droite de la pièce (appuyez sur L pour changer de côté). L'étui à guitare au sol doit également attirer votre attention. Allez ensuite présenter le verre à Tektiv, puis lorsque Von Karma sera apparue pour repartir avec lui, récupérez sur la table basse l'autographe de Juan. Rejoignez alors Mlle Eichouette, Flavie de son prénom, pour la faire parler à l'aide du Magatama, dans le hall de l'hôtel. Il vous faut lui montrer cet autographe pour casser ses verrous-psyché. Discutez alors librement de ce qu'elle a vu, puis du nouveau sujet qui s'est ajouté. Allez jeter un oeil dans la chambre de Matt Engarde pour y trouver son manager, Andréa. Deux sujets seront à évoquer avec elle, puis un sujet verrouillé sera apparu lorsque vous lui aurez présenté la photo de Juan. Gustavo Lonté qui se trouve dans la salle alto aura des informations intéressantes à vous donner au sujet d'Andréa, une fois après que vous lui ayez présenté le portrait de la jeune femme et parlé un peu avec lui. Il vous remet une coupure de magazine. Allons maintenant dans le couloir faire parler Eva avec ceci. Présentez-lui donc le Magatama puis le profil d'Andréa Landry et enfin cette coupure de magazine. Engagez ainsi librement cette conversation au sujet du « gros scoop ». Vous pouvez désormais sortir de l'hôtel pour aller faire un tour aux Affaires Criminelles et y retrouver Tektiv. Evoquez tout d'abord les deux sujets, puis après lui avoir présenté la coupure de magazine, un troisième sujet apparaîtra. Von Karma viendra mettre son grain de sel pour couper court à la conversation avec Tektiv à propos de Céleste Lavoute, puis apparaîtra bientôt devant vous Hunter. Discutez alors avec ce dernier,

puis présentez-lui le portrait de Céleste Lavoute, ce qui ouvrira un 4ème sujet de conversation au sujet de la lettre de suicide de la jeune femme. En lui présentant le rapport de suicide qu'il vient de vous remettre, il vous donnera la deuxième partie. Un sujet sur la codépendance d'Andréa s'est ensuite ajouté. Evoquez-le donc avec Hunter.
Vous avez maintenant de quoi faire sauter les verrous-psyché d'Andréa Landry. Rendez-vous donc dans la chambre de Matt pour lui présenter le Magatama, après avoir discuté avec Von Karma. Présentez tout d'abord à Andréa la coupure de magazine, puis le portrait de Céleste Lavoute pour casser le premier verrou. Montrez-lui ensuite le rapport de suicide, puis enfin le rapport de tentative de suicide. Vous pouvez discuter librement du motif du meurtre. La discussion se termine après avoir parlé de cette carte qu'elle tient sans cesse dans les mains.

Rentrez au cabinet Wright & Co pour y recevoir un appel de De Killer. Pearl va prendre l'apparence de Mia, avec qui vous pourrez évoquer les sujets de conversation disponibles. Vous voici ensuite dans la peau de Maya, puis au bas de l'escalier, vous pourrez observer la même carte que tenait Andréa dans sa main. Pointez ensuite sur la porte pour que Maya se serve de cette carte afin de sortir de la cave.

Le procès - Première partie

De Killer vous annonce qu'il vous a fait un cadeau avant le début du procès, et vous vous rendrez compte qu'il a en fait tenté de mettre hors d'état de nuire Von Karma. Hunter va la remplacer...

Le procès s'engage par la déposition de Tektiv, comme d'habitude. C'est sur la déclaration « L'examen des causes du décès nous permet d'affirmer qu'il a été assassiné, m'sieur » qu'il vous faudra demander des précisions. Juan a donc d'abord été étranglé jusqu'à ce que mort s'en suive, puis il a été poignardé après sa mort. Poursuivez le contre-interrogatoire en attaquant les phrases « Au début, on s'est dit que l'étui de guitare avait quelque chose de louche », puis « Mais depuis, on a constaté que l'étui en question n'avait aucun rapport avec le meurtre ».

La déposition de Tektiv se poursuit alors, au sujet de l'arrestation d'Engarde. Vous devrez alors présenter le couteau nouvellement ajouté au dossier de l'affaire sur la déclaration « L'accusé a acheté le couteau pour tuer... C'est donc un meurtre avec préméditation ! ». Lorsque le juge vous demandera si vous disposez d'une pièce importante, répondez que oui, en présentant le verre. Répondez ensuite qu'il est impossible qu'Andréa Landry ait posé le verre sans s'en rendre compte, mais Hunter prouvera le contraire.

Un nouveau témoin sera ensuite appelé à la barre : Flavie Eichouette. Lorsqu'elle déclarera « C'était Engarde. Matt Engarde. Il essayait d'en sortir en douce, sans se faire voir ! », attaquez puis demandez plus de précisions sur les vêtements de la personne. Répondez au juge de ceci est très important. Eichouette dira alors « Il portait son blouson ringard, ce m'as-tu-vu. Quel frimeur, ce gamin ! ». Là, présentez donc le bouton du ninja pour prouver la contradiction. Eichouette va poursuivre sa déposition, puis il vous faudra présenter le couteau sur la phrase « Il devait porter ce costume quand il a poignardé mon pauvre Juan. » Dites ensuite au juge que la théorie de Hunter comporte une contradiction. Montrez alors le couteau à Hunter. Répondez que c'est pour impliquer Matt Engarde que le vrai meurtrier a poignardé Juan. Présentez le portrait d'Andréa Landry lorsque vous demandez à Eichouette la personne qu'elle attendait.

Celle-ci va ensuite poursuivre sa déposition, et il vous faudra lui demander des précisions sur la phrase «... Oh, et c'est du top secret, alors motus, hein !? Personne d'autre ne doit savoir, OK !? ». Choisissez ensuite de présenter vos preuves : l'appareil photo d'Eva. Continuez de « faire monter la pression » en montrant à nouveau l'appareil photo. Dites ensuite au juge que la photo d'Eva que vous venez de récupérer vous « paraît bizarre ». Pourquoi ? Parce que le Hakama (pantalon du costume) semble bien trop grand pour la personne qui le porte sur la photo. Pointez sur les plis au bas du pantalon. Dans ce cas, qui porte donc ce costume sur la photo ? Présentez alors le portrait d'Andréa Landry. Cette dernière sera appelée à la barre, mais seulement le lendemain, d'après le juge. Lancez une objection, mais Hunter vous dira de toute façon qu'elle peut témoigner aujourd'hui même.

Après la pause donc, Andréa va comparaître à la barre. Attaquez ensuite toutes les déclarations. Choisissez d'insister quand on vous le demande et elle rajoutera une déclaration à propos du vase qu'elle a renversé sur l'étui de guitare. Attaquez alors cette phrase en présentant l'étui de guitare. Dites au juge que vous voulez la faire témoigner.

Sa déposition se poursuit alors, et il vous faudra présenter l'étui de guitare sur la phrase « Je suppose que j'ai du l'ouvrir

après avoir renversé le vase.
» Ajoutez ensuite qu'il est étrange qu'Andréa ait mis des gants ce soir-là, puis montrez le verre en guise de preuve. Dites que l'étui de guitare contenait en réalité le costume du samouraï en montrant la photo du Samouraï Nickel. Précisez ensuite qu'il s'agissait d'un costume de rechange. La prochaine pièce à conviction à montrer au juge sera le billet de conférence de presse.

La déposition d'Andréa va se poursuivre à propos du fait qu'elle voulait en réalité protéger Matt. Revenez alors sur la 4ème déclaration de sa déposition : « Le bouton et le couteau... Ces preuves confirment ce que je croyais, malheureusement... ». Celle-ci sera modifiée en « Ce bouton a été arraché quand Juan et Matt se sont battus. » Contredisez alors celle-ci en présentant le rapport d'autopsie de Juan. Poursuivez en disant que c'est pour impliquer Engarde que l'assassin a pris ce bouton. Répondez que le vrai meurtrier est en fait Andréa Landry. Celle-ci refusera alors de continuer son témoignage et le juge désirera lever l'audience, mais Hunter lancera une objection et permettra au procès de se poursuivre.

Suite à la prochaine déposition d'Andréa, présentez la photo du crime sur la déclaration « À aucun moment je n'ai pensé qu'il était mort. » Comme la jeune femme va continuer à se braquer, choisissez de la forcer à témoigner.

Hunter fera le reste et nous pourrons alors écouter la nouvelle déposition du témoin. Attaquez alors chacune des déclarations d'Andréa lors du contre-interrogatoire et le juge finira par lever l'audience. Hunter va ensuite s'attarder sur la carte que tient continuellement Andréa dans sa main.

Suite de l'enquête

Vous vous retrouvez au cabinet d'avocats et vous devrez évoquer tous les sujets de conversation avec Tektiv avant de vous rendre à la clinique Sashoff. Vous pourrez discuter avec Von Karma des deux sujets disponibles, puis en évoquant ensuite deux autres sujets avec Hunter, il vous apprendra l'existence de Bernick De Killer, tueur à gages. Une fois que la carte avec motif a été ajoutée au dossier, un nouveau sujet sera disponible. Évoquez-le, ce qui permettra d'ouvrir un dernier sujet de conversation au sujet de Maya. Après avoir obtenu la lettre de présentation que vous a remis Hunter, vous voici à nouveau dans le corps de Maya. Déplacez-vous vers l'endroit inconnu, puis examinez le cadre sur la table. Jetez ensuite un oeil à la parabole, la peluche sur le divan et la porte, avant de vous faire surprendre par De Killer qui vous demandera de regagner votre cave. De retour dans la peau de Phoenix, retournez au cabinet d'avocats, puis au centre de détention où vous ne pourrez pas voir Matt, les visites étant terminées. Repassez alors par le cabinet d'avocats pour rejoindre l'hôtel et donner la lettre de présentation à Eichouette qui vous libérera le passage. Rendez-vous dans le living-room pour vous occuper du chat de Matt. De Killer, dont vous ne connaissez pas l'apparence, va faire son apparition et vous devrez évoquer avec lui les trois sujets disponibles avant de repartir dans le hall de l'hôtel. Allez donc ensuite discuter avec Eva dans le couloir en passant par la salle alto pour épuiser avec elle tous les sujets de conversation. Allez dans la chambre de Juan Corrida pour trouver une fois encore Eichouette et évoquer les trois sujets de conversation, avant de recevoir un appel de De Killer. Des grésillements vont couper court à la conversation, et vous devrez aller présenter l'émetteur-récepteur à Tektiv, qui se trouve au cabinet d'avocats, pour qu'il vous explique qu'un objet dans la chambre de Corrida a dû causer ces interférences (4ème sujet de conversation). Retournez alors fouiller la chambre de ce dernier avec le détecteur que va vous remettre l'inspecteur. Pointez avec le curseur au niveau de la tête de l'ours qui se tient debout sur l'écran de gauche. Le mot « check » va alors clignoter rapidement et vous n'avez plus qu'à appuyer pour trouver une caméra et un transmetteur. Evoquez alors les 3 sujets avec Tektiv, puis lorsque celui-ci et Hunter seront partis mener leur enquête, parlez avec Pearl des sujets disponibles. Eichouette vous révèlera des informations importantes dans la salle alto au sujet de Céleste (3 sujets à évoquer). Rendez-vous maintenant aux Affaires Criminelles, puis après avoir reçu les informations, filez au centre de détention pour parler dans un premier temps à Matt (2 sujets disponibles), ce qui fera apparaître 5 verrous-psyché. Vous ne pouvez rien faire pour le moment, donc retournez aux Affaires Criminelles pour interroger Gustavo, le fameux témoin décisif. 4 sujets en tout seront à évoquer. Allez interroger Andréa au centre de détention en traitant des 3 sujets au total. Elle aussi aura un verrou-psyché à faire sauter, mais vous ne pouvez rien pour le moment, faute de preuves. De retour au cabinet Wright & Co, Tektiv vous appelle et vous apprenez que l'acheteur de l'ours n'est autre que Matt Engarde. 2 sujets seront à évoquer avec Tektiv. Vous aurez ensuite suffisamment de preuves pour aller faire sauter les verrous de Matt. Rendez-vous donc au centre de détention pour lui présenter tout d'abord le Magatama, puis la caméra cachée suivie de l'ours en peluche pour briser un premier verrou. En lui présentant son propre portrait suivi du reçu de la carte de crédit, cela fera sauter un autre verrou, et en montrant ensuite la carte avec motif, répondez à Matt qu'il « est son

client ». Une fois tous les verrous brisés, il passera aux aveux et vous aurez deux sujets à évoquer avec lui. Suite à cette conversation, Hunter apparaît et vous aurez trois sujets à évoquer avec lui avant de recevoir un appel de De Killer. Juste avant qu'il ne raccroche, vous entendez un miaulement de chat, ce qui vous met la puce à l'oreille, et vous devez alors vous rendre chez Matt, au living-room. Examinez ensuite l'ours devant la porte de droite pour l'ajouter au dossier de l'affaire. Vous voici dans la pièce où se trouvait Maya tout à l'heure, puis en allant à la cave vous pourrez examiner la photo au bas des escaliers et l'ajouter également au dossier de l'affaire. Reste maintenant à percer le secret d'Andréa. Après qu'Hunter vous ait obtenu une autorisation, vous pourrez aller interroger celle-ci au centre de détention en lui présentant le Magatama suivi du profil de Céleste Lavoute et de la photo de cette dernière. Évoquez alors avec elle tous les sujets de conversation pour découvrir toute la vérité. Après l'appel de Tektiv, le procès va reprendre.

Le procès - Deuxième partie

C'est Gustavo Lonté qui sera appelé à la barre, puis sur sa déclaration « Je les ai regardés un moment, puis j'ai abandonné et je suis reparti », demandez des précisions. En attaquant ensuite la phrase « Il parlait à quelqu'un. Au début, j'ai cru que c'était le groom », Gustavo va la modifier et vous devrez alors demander des précisions sur cette nouvelle déclaration. Le moment de surprise de Gustavo sur lequel vous devez demander des précisions est « le pourboire d'Engarde ». Formulez ensuite une objection pour gagner du temps, comme vous l'avaient suggéré Tektiv et Mia.

Gustavo va poursuivre sa déposition, et attaquez alors la phrase « Quand j'y repense, je me dis que vraiment, ce groom avait quelque chose d'insolite ! ». Tentez une pirouette et cette phrase va alors être modifiée par le témoin. Vous devrez également attaquer celle-ci. Après que Gustavo ait parlé du plateau que portait le groom, revenez une fois de plus sur la même déclaration en présentant cette fois la photo du crime.

La déposition de Lonté se poursuit, et vous devrez revenir sur la déclaration « Il a donné quelque chose à la personne qui se trouvait dans la pièce ». Choisissez d'abord la question « La personne à l'intérieur ? », puis revenez à nouveau sur la déclaration pour choisir cette fois la question « Ce quelque chose ». Gustavo va ensuite rajouter une phrase à sa déposition, après le discours d'Hunter. Attaquez donc cette nouvelle déclaration avec la figurine. Le juge va vous demander quel point vous souhaitez examiner plus en détail. Répondez alors « La personne qui a reçu l'ours ». Après le discours de Gustavo, le juge vous reposera la même question, et choisissez alors « L'ours lui-même ». Lorsqu'il s'apprêtera à rendre son verdict, lancez une objection. Vous devez gagner du temps coûte que coûte, alors n'hésitez pas à accuser Andréa Landry. Celle-ci va comparaître à la barre, après la pause, où vous aurez des nouvelles sur la situation de Maya.

Lors de la déposition d'Andréa, demandez des précisions sur chacune de ses déclarations. À la demande de Hunter, celle-ci va ouvrir l'ours pour découvrir la lettre de suicide de Céleste. Lorsqu'il vous faudra choisir avant que le juge ne clôture l'affaire, choisissez la « lettre de suicide de Céleste » pour lancer une objection. Après avoir parlé de la caméra, faites le choix de présenter une preuve. Présentez donc la lettre de suicide de Céleste. Cela va suspendre le procès et Tektiv vous contactera, vous informant qu'ils n'ont toujours pas mis la main sur Maya.

La séance est finalement levée pour 30 minutes. Tektiv vous appelle pour vous amener les pièces à conviction qu'il a pu récupérer, mais il va avoir un accident. Dites à Hunter qu'il existe un moyen de savoir où se trouve Tektiv, puis présentez le portrait de Von Karma. Vous revoici dans la salle d'audience.

La lettre est bien fausse, présentez une preuve : la caméra cachée.

Bernick De Killer sera alors appelé à témoigner, par talkies-walkies interposés. Attardez-vous sur les déclarations « Rien n'est plus sacré que la confiance qui règne entre le tueur et son client » et « Et c'est la raison pour laquelle je me trouve à la barre aujourd'hui ». Revenez ensuite sur la première de ces deux déclarations, puis une 5ème déclaration s'ajoutera à la déposition du tueur. Attaquez donc celle-ci pour qu'il révèle le nom de son client : Andréa Landry ! Celle-ci va à nouveau comparaître à la barre et vous demandera votre aide. Choisissez de prolonger le procès.

De Killer va alors faire une nouvelle déposition, puis vous devrez présenter le verre sur la déclaration « Sachant dès le début que Juan Corrida était déjà bel et bien mort ! » La déposition va poursuivre à propos du contrat. Demandez-lui alors des précisions sur la phrase « Nous nous sommes rencontrés dans un bar pour mettre au point les derniers détails

», puis insistez. Répondez ensuite au juge « Il n'a aucune importance ». Lorsque Phoenix demande si le tueur a bien rencontré Andréa en personne, dites au juge que ce qu'il a répondu est très important. De Killer ajoutera alors la déclaration « Dès notre première rencontre, je me suis dit « lui, je peux lui faire confiance » », et vous devrez alors présenter le portrait d'Andréa Landry pour le contredire.

Nous arrivons alors à la deuxième partie de la déposition à propos du contrat. Là, attaquez sur la déclaration « La requête consistait à se débarrasser de Juan Corrida, plus 2 ou 3 petites choses », puis insistez deux fois et De Killer ajoutera une phrase à sa déposition. Sur cette dernière, présentez la figurine pour prouver qu'Andréa ne peut pas être le client du tueur. La fin du procès approche et Matt Engarde se présente à la barre. Lorsqu'il vous faudra choisir entre « coupable » et « non coupable », votre décision aura peu d'importance car vous serez interrompu par Von Karma qui va apporter les pièces à conviction de De Killer. Demandez alors des précisions sur chacune des pièces à conviction. Dites que vous souhaitez présenter vos preuves à De Killer. C'est la cassette vidéo qui est importante ici. La raison qui a poussé son « client » à filmer le lieu du crime est qu'il « voulait le faire chanter ». De Killer va alors rompre son contrat avec Matt. Maya sera donc relâchée. Peu importe que vous choisissiez entre « coupable » ou « non coupable », Matt Engarde sera arrêté. Vous n'avez plus qu'à suivre la fin des événements et à remettre le fouet de Von Karma en cadeau à Hunter quand cela sera possible. Les crédits de fin feront place à diverses petites scènes et vous voici venu à bout de ce Phoenix Wright : Justice For All !

Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIALOGUES ACCÉLÉRÉS

Pour accélérer la vitesse des dialogues vous devez avoir déjà terminé le jeu une fois. Lorsque vous lancerez une nouvelle partie, vous pourrez maintenir le bouton B appuyé après avoir vu l'introduction d'une affaire pour augmenter la vitesse de défilement des textes, mais vous ne pourrez pas revenir en arrière.

DÉBLOQUER TOUTES LES AFFAIRES (VERSION JAPONAISE)

Lancez une partie en ayant inséré la cartouche de Gyakuten Saiban 3 dans le port GBA pour débloquer directement tous les épisodes du jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 - Souvenirs et volte-face

Note : solution réalisée à partir de la version DS.

Partie 1-1 : le procès

Cette première affaire débute il y a cinq ans, alors que Mia Fey plaide aux côtés de Samuel Rosenberg, son supérieur. Le client de la jeune femme n'est autre que Phoenix Wright, encore étudiant en licence d'arts et accusé du meurtre d'un de ses amis. Après avoir fait connaissance avec les principaux acteurs du procès où l'incontournable Victor Boulay sera votre premier adversaire, vous récupérez la photo du crime 1. Répondez que la cause du décès est une électrocution. Présentez ensuite le profil de Dahlia Plantule comme possible mobile du crime. L'accusation appelle alors à la barre Phoenix Wright.

Déposition de Phoenix Wright : La victime et moi
Durant le contre-interrogatoire qui suit la déposition du témoin, attaquez la dernière affirmation ("Je lui avais encore jamais parlé à cette espèce de snobinard pseudo anglais") pour que Phoenix rajoute une cinquième phrase ("Il avait un énorme Union Jack au dos de son T-shirt"). Là, présentez la photo du crime 1 pour contredire le témoin et mâcher involontairement le travail de Boulay. Vous obtenez néanmoins la photo du crime 2 ainsi qu'un flacon de Pludrum X grâce à votre adversaire.

Déposition de Phoenix Wright : Les faits, rien que les faits
Attaquez l'affirmation 2 ("On s'est donné rendez-vous à 14h45 derrière le bâtiment de pharmacologie où il étudiait") puis demandez des détails à propos du département de pharmacologie. Attaquez l'affirmation 6 ("Mais j'ai perdu mon flacon le jour de l'accident vers midi"), puis choisissez de trouver comment la victime a été tuée. Présentez la photo du crime 1 et désignez le bout du câble électrique qui pend au-dessus du corps.

Déposition de Phoenix Wright : Quand je l'ai poussé
Attaquez l'affirmation 3 ("Au même moment j'ai entendu comme un gros bruit") et demandez des détails. Dites que l'indication concernant le parapluie est très importante afin de rajouter la phrase ("Lorsque je l'ai bousculé il s'est étalé sur son parapluie"). Là, présentez la photo du crime 1 de manière à prouver que le corps a été déplacé. Le parapluie est ajouté au dossier de l'affaire, suivi par le témoignage de Phoenix. Boulay appelle à la barre mademoiselle Dahlia Plantule, alias Dollie, qui a été témoin de la scène. Le cadeau de Dahlia est ajouté à la liste des preuves, tout comme la coupure de journal.

Partie 1-2 : le procès

Déposition de Dahlia Plantule : Ce que j'ai vu
Commencez par attaquer l'affirmation 3 ("Et puis d'un seul coup, Pat a perdu l'équilibre et s'est effondré") et choisissez de montrer la contradiction pour que Dahlia complète ses dires. A la phrase ("Ils n'avaient pas l'air de se battre et je n'ai entendu aucun bruit") présentez le témoignage de Phoenix, puis dites que le fait qu'il y avait des éclairs change complètement l'affaire. Vous obtenez ensuite la déposition des étudiants. A la question suivante, présentez le profil de Phoenix Wright comme étant à l'origine de la rupture du câble.

Déposition de Dahlia Plantule : Ce que j'ai vu, 2ème partie
A l'affirmation 5 ("Le câble rompu, Pat électrocuté, ça n'a pas pris plus d'une minute") présentez la photo du crime 2 qui prouve que la montre s'est arrêtée à 15h05, soit dix minutes après la coupure de courant. Présentez ensuite le profil de Dahlia Plantule pour dénoncer le vrai meurtrier. Le rapport de police est ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition de Dahlia Plantule : Feenie et moi
Attaquez l'affirmation 2 ("C'est le destin qui nous a réunis dans la salle de lecture de ce palais de justice") et continuez à insister. Dahlia rajoute une nouvelle phrase ("J'étais venue au Palais pour faire des recherches sur un exposé, pour mes cours") à laquelle vous devez présenter le rapport de police. Un lien est établi entre cette affaire et la tragédie d'il y a huit mois.

Déposition de Dahlia Plantule : L'empoisonnement
A l'affirmation 5 ("Alors vous voyez, je suis innocente ! Où aurais-je pu me procurer un tel poison ?") présentez le profil de Patrick Hauméot qui indique que ce dernier est étudiant en pharmacologie à l'université. Lorsque le juge vous demande où est le récipient qui a servi à transporter le poison, présentez le cadeau de Dahlia à la cour pour démontrer que Dahlia s'est servi de Phoenix pour dissimuler son crime. Dites que la raison pour laquelle la jeune fille sort avec Phoenix est liée au pendentif. Après les révélations de l'accusé, répondez que vous pensez que c'est Phoenix que Dahlia avait l'intention de tuer. Enfin, utilisez le flacon de Pludrum X comme ultime preuve de la culpabilité de Dahlia.

Episode 2 - La volte-face volée

Partie 1 : l'enquête

Durant la discussion, vous récupérez l'affiche de l'expo des trésors. Rendez-vous à l'entrepôt du sous-sol où vous tombez nez à nez avec Andréa Landry. Parlez-lui d'elle et des Galeries de France. Déplacez la caméra vers la droite et examinez la statue en or d'Ami Fey pour l'ajouter au dossier de l'affaire. Le lendemain, discutez avec Maya à propos de l'urne sacrée afin de l'insérer dans le dossier, demandez-lui que faire et interrogez-la sur l'incident de l'an dernier. Rendez-vous ensuite au hall d'exposition principal et questionnez l'inspecteur Dick Tektiv sur ce qui s'est passé, sur Mask DeMasque, sur l'as des détectives et enfin sur la carte de visite pour la récupérer. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt du sous-sol et demandez à Matt Moissat de vous en dire plus sur l'as des détectives, sur Mask DeMasque et sur la nuit du crime. Présentez la carte de visite de DeMasque afin d'avoir le champ libre pour explorer les lieux et examinez le coffre en bois posé sur le sol. Intéressez-vous ensuite à l'épée située par terre afin d'ajouter le Shichishito à la liste des indices. Cliquez sur l'ordinateur pour imprimer les données de la caméra avant de passer à l'écran de droite. Là, examinez la statue en or d'Ami Fey pour mettre le dossier à jour et regardez les traces de peinture rose au fond de la pièce.

Rendez-vous au centre de détention en passant par le hall d'exposition principal (Tektiv appelle sur le portable de Phoenix) et le cabinet d'avocats. Vous y trouvez Mask DeMasque, ou plus exactement Henri Duplaisir que vous allez pouvoir interroger. Parlez-lui de Mask DeMasque, de l'urne sacrée. Demandez-lui comment il l'a perdue et exigez des détails à propos de Désie. Dirigez-vous ensuite vers la planque de DeMasque où sa femme, Désirée Duplaisir vous reçoit. Faites-la parler à propos d'Henri et d'elle-même avant de la questionner sur la nuit du crime. Montrez-lui le profil de Mask DeMasque puis faites-la parler des divagations de son mari et récupérez la lettre de Désirée.

De retour au centre de détention, montrez à Henri la lettre de son épouse et acceptez l'affaire. Rendez-vous au cabinet d'avocats où vous pourrez interroger Maya sur Pearl, sur elle-même, sur la coutume du village Kurain et sur la mère de Maya, ce qui laissera le temps à Pearl de revenir s'excuser. Faites un saut à l'agence de détective Moissat puis partez tout de suite au hall d'exposition principal où Andréa est en panique. Ecoutez ce qu'elle a à vous dire concernant la carte de visite de DeMasque et la sécurité, puis revenez à l'agence de détective Moissat. Interrogez Matt sur la nuit du crime, l'urne sacrée, le modus operandi de DeMasque et le verrou-psyché. A chaque fois que vous verrez le symbole du cadenas apparaître sur un thème de discussion, vous devrez présenter le Magatama à votre interlocuteur pour tenter de neutraliser ses verrous-psychés. Vous devrez alors choisir les bons objets et les bonnes réponses pour éviter que la jauge en haut de l'écran ne diminue.

Verrou-psyché de Matt Moissat : M.O. de Mask DeMasque
Présentez d'abord les données de la caméra pour prouver que quelqu'un a franchi la porte la nuit dernière, puis affirmez que Matt a manqué DeMasque parce qu'il était évanoui, et présentez le Shichishito en guise de preuve. L'ouverture du verrou-psyché est réussie et Matt vous dit tout sur le modus operandi de DeMasque, ce qui a pour effet de mettre à jour le Shichishito. Vous obtenez également la photo caméra de surveillance.

Demandez à connaître la raison que pouvait avoir de DeMasque de se déguiser avant de filer à la planque de DeMasque. Examinez l'enveloppe verte en bas à gauche de l'écran pour obtenir la lettre de chantage avant que Paul Defès ne fasse intrusion dans la pièce. Interrogez-le sur lui, sur la raison de sa venue, et récupérez le portefeuille d'Henri. Faites-le parler à propos de cet objet pour obtenir la clé magnétique avant de lui présenter la lettre de chantage. Demandez-lui ce qu'il sait sur KB Sécurité et montrez-lui la clé magnétique pour mettre les informations concernant cet objet à jour. Vous êtes interrompu par un coup de fil de Pearl. Revenez à l'agence de détective Moissat et inspectez le sac noir posé sur la table. Profitez de la venue de Matt pour le faire parler du procès de demain, de l'identité de DeMasque et de Godot, le meilleur procureur du pays.

Partie 2 : le procès

Après que Pearl vous ait donné la photo publicitaire, vous pénétrez dans la salle d'audience et faites la connaissance du procureur Godot. L'inspecteur Dick Tektiv est le premier témoin appelé à la barre.

Déposition de Dick Tektiv : Les méfaits de DeMasque
Dès l'affirmation 4 ("Il choisit toujours les oeuvres d'art les plus précieuses"), contredisez le témoin en présentant l'urne sacrée.
Afin de donner la preuve que la personne présente ce soir-là était un imposteur, vous devez présenter la photo caméra de surveillance. Désignez ensuite sur la photo le torse de DeMasque sur lequel il manque la broche. La broche de DeMasque est ajoutée au dossier de l'enquête.

Déposition de Matt Moissat : Ce que j'ai vu
A l'affirmation 4 ("Je me suis vu sombrer dans les bras de Morphée avant d'avoir pu rétorquer"), présentez la broche de DeMasque.

Déposition de Matt Moissat : La bagarre avec le voleur
Attaquez la phrase 5 ("Son premier coup a produit le résultat voulu. Pan ! Au revoir !") et interrogez le témoin sur le style de combat Moissat. Dites que ce témoignage est très important pour qu'une nouvelle affirmation soit ajoutée, puis présentez le Shichishito. Dites que la défense affirme que M. Moissat est Mask DeMasque mais que la pièce à conviction décisive qui le prouve reste encore à découvrir. L'arrivée de Désie permet de mettre à jour l'urne sacrée. Choisissez de montrer les empreintes et dites que ce sont celles de Phoenix Wright.

Déposition de Henri Duplaisir : L'identité de DeMasque
A la réplique 2 ("Je veux dire, vous ne pouvez pas prouver que je ne suis pas Mask DeMasque"), présentez le portefeuille d'Henri qui prouve qu'il était chez KB Sécurité à 1h du matin. Confirmez cet élément en montrant la lettre de chantage. Désignez ensuite la personne pouvant affirmer que la clé magnétique a été utilisée à 1h du matin comme étant Paul Defès. La clé magnétique est alors mise à jour et l'accusé est déclaré non coupable. Vous apprenez ensuite que le PDG de KB Sécurité, Ken Bullard, a été retrouvé mort le 12 octobre à 1h du matin, soit exactement au moment du vol de l'urne. Henri n'est plus accusé de vol mais de meurtre.

Partie 3 : l'enquête

Après avoir demandé à Maya ce qu'il convient de faire, interrogez-la sur l'urne sacrée puis sur le village Kurain. Rendez-vous au centre de détention avant d'aller jusqu'à la planque de DeMasque. Là, questionnez Désirée sur Henri, sur le détective Moissat et sur KB Sécurité avant d'évoquer l'histoire du coup de foudre. Partez maintenant en direction du bureau du PDG pour retrouver l'inspecteur Tektiv auprès duquel vous pouvez recueillir des informations sur ce qui s'est passé, mais aussi sur le détective et le procureur Godot. Au passage, vous récupérez le rapport d'autopsie de Ken Bullard et la coupure de journal. Examinez le classeur au premier plan pour obtenir la liste de Ken, puis appuyez sur l'alarme au fond de la pièce pour l'ajouter au dossier. Présentez à Dick Tektiv le profil de Ken Bullard afin d'en savoir plus sur la victime, nouveau sujet de conversation disponible dans le menu discussion. Allez faire un tour à la salle de surveillance pour y trouver Paul Defès qui vous donnera un bon tuyau à propos des antécédents d'Henri Duplaisir. Il vous parlera également de son job d'agent de sécurité avant de faire le lien avec la nuit du crime, un sujet sensible bloqué derrière deux verrous-psychés. Présentez donc le Magatama pour tenter de les déverrouiller.

Verrou-psyché de Paul Defès : La nuit du crime
Montrez le portefeuille d'Henri comme preuve que Paul n'était pas à son poste de travail, puis servez-vous de la clé magnétique pour prouver que le tueur a pénétré dans le bureau du PDG après 22 h. L'ouverture du verrou-psyché vous permet de lui faire cracher le morceau concernant la nuit du crime.

Présentez à Paul l'alarme du bureau du PDG pour ouvrir un nouveau sujet de discussion concernant le bouton d'alarme, vous apprenant que l'alarme s'est bien déclenchée une fois. Le registre de l'alarme est alors mis à jour. Dirigez-vous maintenant vers le bureau du PDG, puis vers le hall d'exposition principal et l'entrepôt du sous-sol où vous attend Andréa Landry qui n'est pas au courant que l'urne a été retrouvée. Parlez-lui de l'identité de DeMasque, de la nuit du crime et de l'urne sacrée, ce qui a pour effet de révéler un double verrou-psyché que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Partez pour le centre de détention en passant par le hall d'exposition, l'agence de détective et le cabinet d'avocats. Interrogez Henri sur Mask DeMasque, sur la nuit du crime et sur la raison du renvoi. Montrez-lui la coupure de journal pour la mettre à jour, puis parlez-lui de la lettre de chantage et des plans du casse. Le témoignage d'Henri est ajouté au dossier de l'affaire. L'urne sacrée, que vous aviez confiée à Pearl, est de retour en même temps que la petite fille.

Partez à présent pour l'entrepôt en passant par le cabinet d'avocats et le hall d'exposition principal. Déplacez l'écran vers la droite et inspectez les traces de peinture rose sur le mur. Dans la partie gauche, examinez le coffre en bois pour obtenir la boîte de l'urne.
A droite, observez à nouveau les traces de peinture pour faire le lien entre les deux faits et rajouter cet élément dans le dossier de l'enquête. Il ne reste plus qu'à utiliser le Magatama pour faire parler Andréa.

Verrou-psyché d'Andréa Landry : L'urne sacrée
Lorsqu'elle vous demande si vous avez la preuve que l'urne présentée au procès était authentique, présentez l'urne sacrée. Montrez ensuite l'affiche de l'expo des trésors pour prouver que l'urne a été brisée récemment. Les traces de peinture démontrent que l'urne a été brisée aux Galeries de France. Enfin, la preuve que la peinture de l'urne et la peinture par terre ne font qu'une réside dans la boîte de l'urne.

Vous pouvez maintenant parler à Andréa de l'urne sacrée et du fait que c'est elle qui l'a cassée, ce qui a pour effet de mettre à jour l'objet dans le dossier. Après avoir évoqué la statue d'Ami Fey qui a été mystérieusement déplacée, vous voilà prêt à attaquer une nouvelle journée de procès.

Partie 4-1 : le procès

Déposition de Henri Duplaisir : Ma visite chez KB Sécurité
Attaquez successivement les deux premières répliques et choisissez d'insister pour que Henri complète son témoignage avec ("La lettre de chantage ne m'a pas fait peur. Il n'aurait rien pu faire"). Attaquez cette phrase et la suivante, puis interrogez-le sur le motif du renvoi afin qu'il rajoute ("Il m'a viré pour avoir vendu des secrets d'entreprise, mais Désie ne sait rien"). Attaquez immédiatement et, sur l'affirmation ("La lettre de chantage ne m'a pas fait peur. Il n'aurait rien pu faire") présentez le profil de Désirée Duplaisir.

Déposition de Henri Duplaisir : Dans le bureau du PDG
Attaquez l'affirmation 3 ("Si je n'avais pas porté ça, je serais mort !") pour qu'il précise qu'il s'agissait du costume de Mask DeMasque, et attaquez à nouveau. Choisissez d'insister pour obtenir les aveux suivants ("J'ai paniqué et j'ai caché le corps dans le coffre, ça m'a pris environ 10 mn"). Là, présentez immédiatement le registre de l'alarme, puis dites que vous avez de quoi prouver que l'alarme n'a pas été déclenchée par Ken Bullard en présentant l'alarme du bureau du PDG qui ne porte aucune empreinte. A la question : pourquoi le "véritable assassin" a-t-il déclenché l'alarme ? Répondez : pour alerter la sécurité. Enfin, lorsqu'on vous demande de désigner la personne qui a essayé de faire inculper M. Henri Duplaisir pour le meurtre de Ken Bullard, choisissez le profil de Matt Moissat.

Partie 4-2 : le procès

Déposition de Matt Moissat : L'alibi
Après avoir attaqué la première affirmation, choisissez d'abandonner l'idée d'un complice. Attaquez chacune des phrases qui suivent, puis revenez sur la troisième ("Les photos ne parlent pas... Et pourtant, dans ce cas, la photo est mon témoin" et attaquez à nouveau. Lorsqu'on vous demande s'il y a quelque chose d'étrange sur la photo, dites "un peu mon neveu" et désignez la peinture répandue sur le sol. Ajoutez qu'au lieu des tâches de peinture, on aurait dû trouver sur la photo la statue en or d'Ami Fey. La personne qui a déplacé la statue, la nuit du crime, est donc Matt Moissat puisqu'il était le seul à se trouver dans l'entrepôt ce soir-là. En désignant l'horloge sur la photo, vous pourrez prouver que le cliché a été pris plusieurs jours avant que la statue ne change de place.

Déposition de Matt Moissat : Le vol de l'urne sacrée
Allez jusqu'au bout de la déposition, et à l'affirmation 6 ("J'ai enfin pu tenir l'urne en main pour la première fois, à 01h00 le 12 octobre") présentez la carte de visite de DeMasque.

Déposition de Matt Moissat : Le mobile du meurtre
Un complément d'information permet de mettre à jour la lettre de chantage. Présentez-la pour contredire l'affirmation 3 ("C'est Bullard qui a écrit la lettre de chantage et qui l'a envoyée à Henri Duplaisir"), accompagnée de la coupure de journal. La personne que Ken Bullard faisait chanter était en réalité Matt Moissat. L'identité que ce dernier cherchait à dissimuler était son identité de maître-chanteur. La coupure de journal est l'élément qui a permis à Moissat de savoir que Duplaisir était DeMasque. Mais vous n'avez aucune preuve confirmant que Moissat se trouvait à KB Sécurité ce soir-là.

Déposition de Matt Moissat : Le dernier témoignage
Cette fois vous n'avez qu'une seule chance pour trouver la bonne affirmation à attaquer. Il s'agit de la phrase 9 ("M. Duplaisir portait son costume de Mask DeMasque, d'où l'absence d'empreintes"). Matt Moissat ne pouvait pas être au courant de ce détail à moins de se trouver dans le bureau du PDG à ce moment-là. La cour déclare alors l'accusé, Henri Duplaisir, non coupable. Vous n'avez plus qu'à montrer l'urne à Henri pour lui prouver qu'il y a toujours un moyen de recoller les morceaux.

Episode 3 - Recette de volte-face

Partie 1 : l'enquête

L'inspecteur Dick Tektiv vous fournit le premier indice de cette affaire, une coupure de magazine. Après avoir interrogé Maya sur la suite des événements, rendez-vous au centre de détention pour découvrir que l'accusée n'est autre que Maguy Loiseau, ex-policière. Faites-la parler d'elle, demandez-lui ce qui s'est passé, interrogez-la sur le verdict

coupable et sur l'autre type. Montrez-lui la coupure de magazine avant d'aller faire un tour au restaurant Bellissima.

Examinez le porte-revues rempli de magazines de modes pour dénicher un quotidien sportif comportant des inscriptions. Revenez au centre de détention et montrez le quotidien à Maguy Loiseau. De retour au restaurant Bellissima, vous faites la connaissance de Luigi Labocca. Interrogez-le sur Bellissima, sur ce qui s'est passé et sur le vieil homme. Présentez-lui ensuite le profil de Maguy Loiseau afin de débloquer un nouveau sujet de conversation sur le mobile de Maguy. Phoenix décèle alors la présence d'un triple verrou psyché mais il s'aperçoit qu'il n'a plus le Magatama en sa possession.

Direction maintenant le parc des vitamines. Commencez par demander au vieil homme ce qu'il a vu, ce qu'il sait sur Maguy Loiseau et le Bellissima, et pourquoi il est un habitué du restaurant. Examinez le magazine posé sur la droite pour récupérer les offres d'emploi. Revenez au restaurant Bellissima et montrez votre nouvel indice à Luigi qui s'empare alors de Maya pour l'embaucher d'office. Allez aux affaire criminelles en passant par le centre de détention et le cabinet d'avocats. Vous y trouvez Dick Tektiv que vous pouvez interroger sur Maguy Loiseau, la victime et l'enquête, avant d'évoquer les contradictions. Confiez-lui le quotidien sportif pour qu'il en fasse une analyse graphologique, puis montrez-lui le profil de Luigi Labocca pour ouvrir un nouveau sujet de discussion sur le charmant chef.

Rendez-vous au restaurant Bellissima en passant par le centre de détention et retrouvez Maya en tenue de serveuse. Parlez-lui de son nouveau travail ainsi que de la formule du jour pour ajouter le menu du jour (déjeuner) au dossier. Discutez ensuite de la cuisine et allez la fouiller avant que Labocca ne revienne. Vous y trouvez le Magatama posé sur la table ainsi qu'un coffre rempli de flacons d'huile tous identiques. Vous conservez le petit flacon différent des autres au contenu inconnu.

Revenez maintenant au parc des vitamines via le restaurant et examinez le scooter rose pour l'enregistrer dans le dossier après une brève rencontre avec le "double" de Phoenix. Demandez au vieil homme pourquoi il est un habitué du Bellissima pour mettre en évidence un triple verrou-psyché. Dans l'immédiat, dirigez-vous vers les affaires criminelles en passant par le Bellissima et le centre de détention. Tektiv vous rend le quotidien sportif en indiquant que l'auteur des gribouillages est bien la victime, Marc Ram. N'oubliez pas de lui présenter le petit flacon afin qu'il vous propose de l'envoyer au labo, et faites-lui révéler le secret de Labocca. Vous obtenez au passage le contrat de prêt de Luigi qui affiche une dette d'un demi-million d'euros. Allez au centre de détention, puis au Bellissima et au parc des vitamines pour utiliser le Magatama sur le vieil homme.

Verrou-psyché du vieil homme : Habitué du Bellissima
Soutenez qu'aucun être humain ne choisirait d'aller manger dans ce restaurant en montrant le menu du jour. Prouvez-lui que vous savez qu'il est fauché comme les blés en lui sortant les offres d'emplois. Le premier verrou a sauté. Utilisez le quotidien sportif pour prouver qu'il n'y a pas de journaux au Bellissima. Faites sauter le dernier verrou en indiquant que la vraie raison pour laquelle il se rend au Bellissima est la présence de Maguy Loiseau. Laissez-le ensuite déballer son sac sur ce sujet tabou, et attendez que le vieil homme vous révèle enfin son nom, Victor Kudo.

De retour au restaurant Bellissima, montrez à Maya le profil de Victor Kudo et revenez avec elle interroger le vieil homme sensible à sa tenue de serveuse. Mia prend le relais et Victor accepte de parler de ce qu'il a vu, du Bellissima et de son statut d'habitué. Il évoque alors le casier de Labocca et vous récupérez la note de Victor. Faites un saut au Bellissima et présentez le Magatama à Luigi Labocca.

Verrou-psyché de Luigi Labocca : Le mobile de Maguy
Dites que vous pensez que le billet gagnant a été volé par Luigi lui-même. La preuve qu'il n'en est pas à son premier vol réside dans la note de Victor. La preuve incontestable qu'il a déjà volé ses clients n'est autre que le Magatama qui avait disparu après votre passage au Bellissima. Enfin, montrez le contrat de prêt de luigi pour lui prouver que vous savez qu'il a besoin d'une grosse somme d'argent.
Luigi vous raconte alors tout ce qu'il sait sur le mobile de Maguy. Faites-le parler également du billet gagnant avant que le procureur Godot ne vienne vous interrompre.

Partie 2 : le procès

Le premier témoin, Dick Tektiv, vous fournit le rapport d'autopsie de Marc, la victime. Il vous indique ensuite le plan du

restaurant et l'emplacement de la victime à l'heure du crime. Récupérez le plan du Bellissima et commencez votre premier contre-interrogatoire.

Déposition de Dick Tektiv : L'incident
Attaquez tout de suite la première affirmation et insistez, ce qui vous permet d'obtenir la photo du crime. Attaquez l'affirmation suivante et insistez à nouveau. Faites la même chose sur la réplique 3 ("On a trouvé des traces de poison dans sa tasse de café"). La tasse de café est ajoutée au dossier de l'affaire. Ensuite, attaquez les affirmations 4 et 5 et choisissez une fois de plus d'insister pour récupérer le billet de loterie d'une valeur de 500 000 euros. Le tablier et le cyanure de potassium sont également ajoutés à la liste des indices.

Déposition de Dick Tektiv : L'enquête
Attaquez l'affirmation 4 ("Mais on a vite découvert qui c'était, et l'enquête a pu avancer rapidement") et demandez des précisions concernant la pochette à médicaments pour ajouter celle-ci au dossier de l'affaire. Présentez ensuite cette nouvelle preuve à l'affirmation 6 ("Et c'est tout. Il ne manquait rien d'autre sur la scène du crime") et insistez sur le médicament.

Déposition de Victor Kudo : Ce dont j'ai été témoin
Attaquez sa seconde réplique ("La soubrette lui a apporté un caféccino... mais elle a mis quelque chose dedans") et insistez pour que le témoin complète sa déposition. Attaquez ensuite l'affirmation 4 ("La voilà la soubrette, là, sur le banc des accusés. Je m'en souviens très bien") et insistez à nouveau, puis attaquez sur ("Elle avait un ruban dans les cheveux et la lanière de son tablier était desserrée"). Orientez ensuite le débat sur le dos de la serveuse, puis, lorsqu'il dit ("Vu de devant, rien ne m'a paru bizarre") présentez le tablier.

Déposition de Victor Kudo : La victime
Ici, vous n'avez qu'à présenter la tasse de café à l'affirmation 5 ("L'agité a pris la tasse de l'autre main") pour démonter son témoignage.

Déposition de Victor Kudo : Main gauche ou main droite
Présentez le profil de Marc Ram dès la première affirmation pour démontrer que la victime n'a pas pu porter l'oreillette du côté gauche.

Déposition de Victor Kudo : Le dernier affrontement
Attendez la quatrième réplique ("Celui-ci s'est cassé et le contenu a complètement trempé la nappe") pour présenter la photo du crime en guise d'objection. Au terme du procès vous récupérez le témoignage de Victor comme nouvel élément du dossier.

Partie 3 : l'enquête

Après avoir demandé à Maya si elle a une idée sur ce qu'il convient de faire ensuite, allez successivement au centre de détention et aux affaires criminelles avant de revenir au centre de détention pour rejoindre le restaurant Bellissima. Interrogez Tektiv sur le procès d'aujourd'hui, la formule du jour et la radio, sur quoi vous vous retrouvez bloqué contre un nouveau verrou-psyché. Utilisez donc le Magatama pour faire craquer Tektiv.

Verrou-psyché de Dick Tektiv : La Radio
L'émission que l'inspecteur écoutait avait un rapport avec le billet de loterie. Le verrou saute et Dick vous explique tout à propos de la radio. Vous récupérez également le prospectus Radio Millionnaire.

Présentez à l'inspecteur le profil de Mars Ram, puis rendez-vous à Blue Screens S.A. Interrogez Lisa Basil, la directrice de la société, à propos de Blue Screens S.A. et de ce qui s'est passé, puis examinez le bureau de Marc Ram. Vous trouvez des tickets perdants sur le sol, ainsi que le calendrier de Marc posé sur la table. Présentez à Lisa le profil de son ancien employé et faites-la parler des ennuis de Marc pour découvrir un triple verrou-psyché que vous ne pouvez pas faire sauter pour l'instant.

Rendez-vous maintenant à la cuisine du Bellissima où vous pourrez demander au patron ce qu'il sait sur la femme qui vient de quitter les lieux. En lui montrant le contrat de prêt de Luigi, il vous en dira plus sur la femme en question et sur

Sadouille-Crédit. En sortant du restaurant, vous recevez le panier-repas de Tektiv. Continuez en direction du parc des vitamines pour arriver à Sadouille-Crédit où vous croisez brièvement la femme de l'autre fois. Inspectez les lieux pour trouver le CD MC Bomber sur le bureau ainsi que les allumettes Belissima près des cendres répandues par terre.

Revenez ensuite au parc des vitamines pour discuter avec Victor du procès d'aujourd'hui et de son métier d'artisan brodeur.
Laissez-le partir dans son délire afin de l'interroger ensuite sur la "course". Rendez-vous à la cuisine du Bellissima pour constater que M. Labocca est sorti, puis filez au centre de détention où vous retrouvez Maguy. Elle vous parle des contradictions et de ce qui s'est passé après l'incident. En présentant le profil de Victor Kudo, vous pourrez en savoir plus sur le témoignage du vieil homme. Donnez-lui le panier-repas confié par Tektiv pour qu'il soit finalement englouti par Maya et Phoenix.

Vous pouvez à présent revenir aux affaires criminelles et faites parler Tektiv sur Sadouille-Crédit et les virus informatiques. Montrez-lui le disque MC Bomber pour le mettre à jour dans le dossier. Allez ensuite à Sadouille-Crédit en passant par le centre de détention, le Bellissima et le parc des vitamines. En examinant les vêtements accrochés au mur, vous y trouvez un badge en carton, ce qui a pour effet de faire sortir le tigre de sa tanière. Interrogez Violette sur Sadouille-Crédit et sur ce qui s'est passé, puis montrez-lui le profil de Furio Tigre avant revenir sur le fait qu'il lui aurait sauvé la vie et sur le pansement qu'elle porte à la tête. Vous n'avez pas encore les armes pour faire sauter son quadruple verrou-psyché, alors rendez-vous aux affaires criminelles en passant par le parc des vitamines, le Bellissima et le centre de détention. Montrez à Dick Tektiv le profil de Violette et interrogez-le sur la famille Cadaverini. Vous recevez au passage un nouveau panier-repas pour Maguy. Rendez-vous à Blue Screens S.A. en passant par le centre de détention et le Bellissima, et utilisez le Magatama sur Lisa Basil.

Verrou-psyché de Lisa Basil : Les ennuis de Marc
Demandez si les ennuis de M. Ram avaient un rapport avec les tickets perdants. Présentez ensuite le billet de loterie en disant que Marc ne se contentait pas de parier sur les courses de chevaux. Ses ennuis étaient liés au calendrier où il est marqué qu'il avait rendez-vous avec le Tigre. Présentez alors le profil de Furio Tigre, puis le CD MC Bomber pour faire sauter le dernier verrou-psyché. Vous n'avez plus qu'à l'interroger à nouveau sur les ennuis de Marc pour ouvrir un nouveau sujet de conversation qui vous permet de mettre à jour le CD MC Bomber et de jeter les tickets perdants.

Allez à Sadouille-Crédit en passant par le Bellissima et le parc des vitamines. Examinez le papier posé au-dessus de l'étagère au fond de la pièce pour récupérer la facture de garage. Vous avez tout ce qu'il faut pour briser le quadruple verrou-psyché de Violette.

Verrou-psyché de Violette Cadaverini : Le pansement à la tête
Demandez-lui si sa blessure avait quelque chose à voir avec la facture de garage. Prouvez que son lien avec les Cadaverini est très fort en montrant le profil de Bruto Cadaverini. Prétendez que l'auteur du délit de fuite n'est autre que Furio Tigre. Utilisez le scooter comme preuve que le Tigre a eu un accident avec sa moto. Enfin, affirmez que le Tigre n'a pas payé l'opération pour Violette mais pour Bruto Cadaverini.

Violette accepte de tout vous raconter à propos de son pansement à la tête et du dédommagement. Sur quoi vous obtenez le dossier médical de Violette et vous jetez la facture du garage désormais inutile. Rendez-vous au parc des vitamines et au Bellissima pour passer au chapitre suivant.

Partie 4-1 : le procès

Après avoir reçu le petit flacon des mains de Dick Tektiv, vous pénétrez à nouveau dans la salle d'audience.

Déposition de Luigi Labocca : Au Bellissima
Attaquez l'affirmation 3, insistez, puis sur la dernière réplique, présentez le profil de Marc Ram au témoin.

Déposition de Luigi Labocca : Le miroir
Sur la dernière phrase ("Jé n'ai touché qué lé miroir, rien d'autre !") présentez la photo du crime pour démonter la déposition de Luigi en indiquant sur la photo l'élément qui ne devrait pas être là : le vase de gauche. Sa présence est en contradiction avec le témoignage de Victor. Affirmez ensuite qu'il y a une raison évidente aux contradictions du

témoignage de M. Kudo, la victime n'en étant pas une.

Déposition de Luigi Labocca : Au restaurant
Attaquez l'affirmation 2 ("Lé vieil homme, il est arrivé peu dé temps après") et demandez-lui de préciser quelle heure il était pour qu'il rajoute ("Jé mé souviens qué lé vieil homme est arrivé peu après, jouste après 14h00"), sur quoi vous n'avez qu'à présenter le prospectus Radio Millionnaire pour confirmer l'existence d'une mise en scène. Dites que le tueur a caché le corps du vrai M. Ram à l'intérieur du Bellissima, puis désignez la cuisine sur le plan comme endroit exact où le corps était caché. Prouvez-le en sortant le petit flacon trouvé en cuisine.

Déposition de Luigi Labocca : Les aveux
A la deuxième réplique ("Oune homme m'a forcé à lé faire.
Jé n'avais pas lé choix") présentez le profil de Furio Tigre. Dites que le témoin ne pouvait pas tenir tête à M. Tigre tant que ce dernier avait le contrat de prêt de Luigi.

Partie 4-2 : le procès

Avant toute chose, demandez à l'inspecteur de faire analyser les empreintes du petit flacon qu'il vous a rendu tout à l'heure.

Déposition de Furio Tigre : L'alibi du Tigre
Attaquez dès la deuxième phrase ("En décembre dernier, j'avais le nez dans les affaires. J'étais coincé au bureau") et insistez pour qu'il rajoute ("Ce jour-là, j'étais aussi au bureau. J'ai jamais vu c'type d'ma vie"), sur quoi vous pouvez présenter le calendrier de Marc.

Déposition de Furio Tigre : Marc Ram, la victime
Allez jusqu'au bout du témoignage, et lorsqu'il dit ("J'ai jamais mis les pieds au Bellissima j'vous dis, vous pigez ?") présentez les allumettes Bellissima.

Déposition de Furio Tigre : Au Bellissima
Présentez les plans du Bellissima à l'affirmation 2 ("En ouvrant la porte du resto, j'ai vu un vilain spectacle"). A la question, qui est cet assassin, indiquez le profil de Furio Tigre. La serveuse vue par Kudo était Violette Cadaverini.

Déposition de Furio Tigre : Liens avec la victime
Allez jusqu'au bout du témoignage et attaquez sur ("Si la serveuse avait pas fait ce qu'elle a fait, j'aurais réglé l'affaire") et demandez-lui ce qu'a fait Maguy pour qu'il rajoute ("Après ce qu'elle a fait, j'avais plus qu'à oublier mon flouze !"). Là-dessus, attaquez à nouveau et choisissez de faire modifier le témoignage. Le Tigre rajoute alors ("J'voulais mes 100 000 euros, j'avais aucune raison de buter c'mec !"). C'est le moment de sortir le disque MC Bomber. Lorsque le juge vous demande pourquoi M. Tigre avait besoin d'un million d'euros, présentez le dossier médical de Violette. A la question ("Quel tour M. Tigre a-t-il joué pour faire porter le chapeau à l'accusée ?") présentez le badge en carton.

Après l'intervention de Tektiv, vous reprenez possession du petit flacon et devez l'utiliser en guise d'ultime pièce à conviction. Dites que ce flacon prouve la culpabilité du Tigre parce qu'il contient du cyanure de potassium. La cour déclare alors l'accusée Maguy Loiseau non coupable, et vous n'avez plus qu'à lui donner le petit cadeau de Tektiv : le panier-repas.

Episode 4 - La volte-face initiale

Partie 1-1 : le procès

Retour quelques années en arrière du côté de Mia Fey alors qu'elle est sur le point d'entamer son premier procès en tant qu'avocate de la défense. Suite aux explications de Tektiv, vous recevez la carte du pont du néant où s'est déroulé le meurtre.

Déposition de Dick Tektiv : Récapitulatif de l'incident
Attaquez les répliques 1 (vous obtenez la note de la victime), 2, 3 et 4 (vous obtenez la photo du crime). Tektiv ajoute ("Voici une photo du coffre mais je n'y vois rien d'étrange"), sur quoi vous devez objecter en présentant la note de la victime. L'écharpe est ajoutée au dossier de l'affaire.

Déposition de Dick Tektiv : Le drame du pont du néant
Après avoir reçu la photo du témoin, attendez l'affirmation 4 ("L'assassin a poussé la victime à terre pour la poignarder dans le dos !") pour présenter la photo du crime où vous devez désigner le devant du manteau de la victime pour contredire la déposition. Utilisez ensuite l'écharpe comme preuve que la surface du pont était boueuse. Dites alors que la fausse preuve est la déposition du témoin.

Déposition de Melissa Foster : La photo du témoin
L'appareil photo est ajouté au dossier de l'affaire. A l'affirmation 4 ("J'ai accouru et c'est là que j'ai pris la photo du moment crucial") présentez la photo du témoin pour que Melissa rajoute ("La victime s'est retournée et a essayé de s'enfuir, mais...") et ("Elle n'a pu faire qu'une dizaine de mètres avant d'être poignardée dans le dos"), sur quoi vous présenterez la carte du pont du néant.

Déposition de Melissa Foster : La fuite après le crime
Présentez à nouveau la carte du pont du néant à l'affirmation 3 ("C'était sans doute le seul moyen pour lui de s'assurer que le corps resterait caché") et attendez qu'elle rajoute ("Le tueur a forcé le coffre de la voiture volée et a caché le corps à l'intérieur") pour présenter une fois de plus la carte du pont du néant à la cour. Dites que le témoin se contredit et qu'elle a vu les rayures parce que c'est elle qui a caché le corps. Ce n'est pas Mlle Foster qui a appuyé sur le déclencheur mais l'appareil photo lui-même, muni du déclencheur. Vous devez alors indiquer l'endroit où elle se trouvait au moment de l'incident : il s'agit du point bleu où se trouvait également la victime. Enfin, utilisez l'écharpe pour démontrer que Florimet, l'accusé, ne savait plus à quoi ressemblait Valérie Plantule, la victime.

Partie 1-2 : le procès

Suite aux révélations de Florimet, le diamant est ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition de Melissa Foster : Le passé de Melissa
Attaquez dès le début ("Je... J'étais à l'étranger jusqu'à il y a encore deux ans") et insistez pour qu'elle rajoute ("Naturellement, je ne connaissais ni la victime, ni l'accusé"). Attaquez ensuite l'affirmation 4 ("En vouloir à l'officier qui a témoigné contre vous il y a 5 ans, au point de la tuer..."), insistez à nouveau et faites ajouter cette déclaration au témoignage. Melissa rajoute donc ("J'ai eu de la chance de ne pas porter une écharpe blanche"), sur quoi vous présentez l'écharpe en question. La raison pour laquelle le témoin a cru que l'écharpe était blanche réside dans la note de la victime. La troisième personne à connaître le contenu de la note était Dahlia Plantule, la soeur de la victime. Enfin, la raison pour laquelle le témoin aurait tué sa propre soeur, Valérie Plantule, est encore liée à la note de la victime.

Déposition de Melissa Foster : Il y a cinq ans
Présentez la carte du pont du néant à l'affirmation 4 ("Et là, M. Florimet m'a poussée dans la rivière pour essayer de me tuer !"). Puis indiquez la photo du témoin comme contradiction à la logique de Hunter. Dites que Dahlia a risqué sa vie en sautant dans les rapides de la rivière Aigle à cause du diamant, et prétendez que la seule personne à pouvoir témoigner des crimes de cette femme est Régis Florimet.

Déposition de Régis Florimet : Qui Régis a-t-il vu ?
Présentez la photo du témoin à l'affirmation 4 ("Puis enfin, une femme est arrivée. Elle se tenait devant moi") pour clore ce chapitre.

Episode 5 - Le pont des volte-face

Partie 1-1 : l'enquête

Ecoutez les explications de Maya et Pearl et récupérez le numéro de fin d'année du magazine "Oh ! Culte !" avant de partir au temple Hazakura. Commencez par interroger la mère supérieure, Bikini, sur le dojo de spiritisme et l'autre nonne. Rendez-vous ensuite au grand hall pour y trouver Mlle Elise Deauxnim qui vous en apprendra plus sur elle-même et sur cet endroit, et qui vous remettra le plan du temple Hazakura. Revenez au portail principal, puis dirigez-vous vers le pont suspendu, le portail du temple intérieur et la salle d'entraînement. Après l'intervention furtive d'Iris, examinez le parchemin suspendu au mur de droite pour le rajouter au dossier de l'affaire.

Allez jusqu'au pont suspendu en passant par le portail du temple intérieur. Vous y trouvez Laurence Deauxnim, que vous connaissez sous le nom de Paul Defès. Interrogez-le sur lui-même, sur Elise et sur les livres illustrés pour récupérer la photo d'Elise. Montrez-lui ensuite le profil d'Iris pour savoir ce qu'il pense de la jeune nonne. Un peu plus tard, vous avez l'occasion de discuter avec Iris à propos d'elle et du temple Hazakura, sur quoi elle vous remet son voile. Mais lorsque vous lui demandez si vous vous connaissez, vous vous retrouvez face à un quintuple verrou-psyché. Dans la nuit, vous êtes alerté par le cri de Bikini qui vient de découvrir le corps sans vie de Mlle Elise Deauxnim. Le pont est en feu et Phoenix fait une chute dans le vide.

Partie 1-2 : l'enquête

Vous vous retrouvez finalement dans la peau de Benjamin Hunter. Phoenix étant hospitalisé, il a confié à Hunter son Magatama et son badge d'avocat pour que son ancien rival défende à sa place Iris au tribunal. Interrogez-la sur elle, sur la nuit du crime et demandez-lui si elle a une idée par rapport à ce qui s'est passé. Au cours de la discussion, vous pourrez lui demander de quoi elle avait peur, ce qui mettra en évidence un double verrou-psyché.

Laissez ça de côté pour le moment et allez au pont suspendu pour y trouver Dick Tektiv. Parlez-lui de ce qui s'est passé, du pont du néant et du procureur Godot, sans oublier d'évoquer la foudre afin d'obtenir le bulletin météo. Rendez-vous maintenant au portail principal où vous attend Paul Defès qui vous en dira plus sur Iris et la nuit du crime malgré un double verrou-psyché qui vous oblige à enquêter ailleurs pour l'instant. Dirigez-vous donc au grand hall et demandez à Soeur Bikini, la mère supérieure, ce qu'elle sait à propos de la nuit du crime et ce qu'elle a vu. Questionnez-la sur la raison de son retour et sur la disciple, puis présentez-lui le profil d'Iris et examinez le bout de papier au fond à gauche de la pièce pour trouver la "note à Iris".

Rendez-vous dans la cour pour faire le point avec Tektiv sur la victime, ce qui s'est passé et le procès du lendemain. Le rapport d'autopsie d'Elise est mis à jour et vous pouvez demander à Tektiv ce qu'il sait sur le temple intérieur. Examinez ensuite la statue en or pour rajouter le Shichito au dossier de l'affaire. N'oubliez pas non plus de regarder le bâton de la victime tombé sur le sol pour le récupérer. De retour dans le grand hall, allez au portail principal et jetez un oeil sur le scooter des neiges avant de vous rendre au pont suspendu, puis au centre de détention. Après avoir évoqué le temple intérieur avec Iris, utilisez le Magatama pour tenter de faire parler la jeune femme.

Verrou-psyché d'Iris : J'ai eu peur
Demandez d'abord si c'est bien la note à Iris qui l'effrayait au point de la faire rester dans sa chambre. Ensuite, affirmez qu'elle tenait absolument à ce que Phoenix Wright n'en sache rien, ce qui aura pour effet d'achever l'ouverture des verrous.

Iris vous explique tout sur les raisons de sa peur et vous indique l'emplacement du hall divin sur la carte du temple Hazakura. Le témoignage d'Iris est également ajouté au dossier de l'affaire. Rendez-vous maintenant au hall divin en passant par le pont suspendu, où vous surprenez Paul Defès en pleine réflexion. Faites lui parler du hall divin, d'Iris et de la nuit du crime. C'est le moment de sortir le Magatama pour lui faire cracher le morceau.

Verrou-psyché de Paul Defès : La nuit du crime
Prouvez que Paul n'aurait pas pu voir la foudre frapper le pont du néant depuis sa chambre en sortant le plan du temple Hazakura. Vous devez ensuite indiquer sur la carte où se trouvait Paul à ce moment-là, c'est-à-dire dans le hall divin. Dites que vous savez qu'il avait rendez-vous avec Iris et que la preuve réside dans la note à Iris. L'ouverture est réussie.

Paul vous parle maintenant librement de la nuit du crime ainsi que d'un truc incroyable, tellement incroyable d'ailleurs que vous butez carrément sur un quintuple verrou-psyché...

Partie 2-1 : le procès

C'est un procès singulier qui s'engage puisque Hunter joue pour la première fois le rôle de l'avocat de la défense face à Franziska von Karma, procureur depuis l'âge de 13 ans. Vous recevez également la photo du crime comme nouvelle pièce à conviction.

Déposition de Bikini : La nuit du meurtre
Présentez le témoignage d'Iris à l'affirmation 3 ("Alors, j'ai laissé Iris aider notre disciple et je suis retournée au temple Hazakura") pour que Bikini rajoute ("Iris est arrivée au temple intérieur. Elle était habillée exactement comme au dîner"), ce qui vous permet de la contredire en présentant le voile d'Iris.

Déposition de Bikini : Après le bain
Attaquez l'affirmation 3 ("Iris était... ! Oh, Mystique Elise ! Et en plus, avec ce sabre-la !") et dites que cette déposition est importante pour que Bikini rajoute ("Tout bien réfléchi... Iris ne portait pas son voile"). Avancez ensuite jusqu'à la réplique 5 ("Ce que j'ai vu a dû arriver après qu'elle a été poussée par la fenêtre de sa chambre") et présentez le rapport d'autopsie d'Elise en guise de contradiction.

Déposition de Bikini : Quelques précisions
Attaquez l'affirmation 3 ("Je n'avais jamais vu autant de sang de ma vie...") et insistez pour qu'elle rajoute ("J'ai vu l'instant où le sabre, enfoncé jusqu'à la garde, a été retiré en douceur") et présentez immédiatement le Shichishito.

Déposition de Bikini : Où se trouve l'arme ?
Suite aux remarques concernant la motoneige, la photo de traces est rajoutée au dossier de l'affaire. Attendez la phrase 3 ("Et j'ai vu des traces dans la neige qui prouvent qu'on s'est servi de la motoneige !") pour attaquez. Insistez, puis présentez la photo de traces à l'affirmation 5 ("Le meurtrier a pu jeter l'arme dans l'Aigle avant de revenir, pendant que j'étais évanouie"). Il y a bien une contradiction dans ce qu'avance Mlle von Karma et c'est le bulletin météo qui peut vous aider à le démontrer. La preuve qu'il ne neigeait plus au moment du meurtre se voit sur la photo du crime. Vous n'avez plus qu'à faire venir Paul Defès pour témoigner.

Partie 2-2 : le procès

Déposition de Paul Defès : Ce que j'ai vu
Allez jusqu'au bout du témoignage et présentez le profil de Phoenix Wright lorsqu'il prétend qu'il n'a rencontré personne sur le pont ce soir-là.

Déposition de Paul Defès : Ce que j'ai vu - 2
Attaquez l'affirmation 4 ("Le tonnerre grondait encore, mais je suis allé voir tout de suite ce qui s'était passé") et demandez-lui pourquoi il n'a pas appelé. Paul rajoute alors ("Je suis arrivé au pont et Nick est arrivé moins d'une minute après moi"), sur quoi vous devez présenter le bulletin météo.

Déposition de Paul Defès : Le quart d'heure omis
Attaquez l'affirmation 2 ("Je dessinais ! Devant le pont ! J'étais perdu dans la contemplation de mon art !") et demandez d'examiner le dessin de Paul pour qu'il soit rajouté au dossier. Le témoin rajoute également ("J'ai vu Iris s'envoler ! Son voile blanc battait comme des ailes !"), ce qui vous permet de présenter le voile d'Iris.

Déposition de Paul Defès : La preuve du vol d'Iris
La boule de cristal est ajoutée au dossier de l'affaire. Présentez la photo d'Elise à l'affirmation 5 ("Après tout, qui d'autre aurait pu perdre une boule de cristal ce soir-là ?"). Dites que vous pouvez prouver qu'on a fait tomber la boule de cristal avant le meurtre, et présentez la boule de cristal elle-même. Enfin, lorsque le juge vous demande de montrer comment le corps de la victime a été transporté au temple Hazakura, vous n'avez qu'à présenter la photo de traces laissées par la motoneige.

Partie 3-1 : l'enquête

Vous reprenez le contrôle de Phoenix, à peine remis de son accident. En revenant vers le portail principal, vous

rencontrez Franziska von Karma qui vous parle d'elle, du procès d'aujourd'hui et de ce qui s'est passé. Allez voir Soeur Bikini au grand hall et demandez-lui de vous en dire plus sur Iris, sur le temple intérieur et sur Elise Deauxnim. Outre l'apparition d'un nouveau verrou-psyché, vous pouvez discuter de Pearl avant de partir inspecter la cour. Examinez d'abord la statue d'or puis le bâton posé sur la neige, et revenez au grand hall pour y retrouver Bikini et l'inspecteur Tektiv, sans oublier le procureur von Karma.

Allez au portail principal, au pont suspendu et au portail du temple intérieur où vous retrouvez finalement Pearl. Examinez l'incinérateur sur l'écran de gauche pour constater qu'il a été utilisé récemment, puis regardez le portail central sur l'écran de droite. Rendez-vous ensuite dans la salle d'entraînement et observez le cadenas nouvellement posé sur la porte. Regardez aussi le parchemin suspendu à droite pour qu'il soit mis à jour dans le dossier de l'affaire (cliquez dessus pour voir l'état du parchemin avant et après).
Le procureur Godot fait alors son apparition dans la pièce, et vous pouvez lui demander où il se trouvait et ce qu'il entend par quelque chose d'inexorable. La discussion vous conduit ensuite à parler de Mia Fey et du cadenas à combinaison.

Retournez au portail du temple intérieur puis au jardin pour parler avec Tektiv de l'enquête et de Maya. Examinez la grande lanterne en pierre pour découvrir les inscriptions en lettres de sang, ainsi que le petit objet rouge à gauche de l'écran (vous récupérez le talisman de Maître Kurain). Interrogez Tektiv sur le message de sang et sur la véritable scène du crime. Revenez au portail du temple intérieur, au pont suspendu et au portail principal pour retrouver Iris et Hunter. Allez ensuite au grand hall pour utiliser le Magatama sur Bikini.

Verrou-psyché de Bikini : Elise Deauxnim
Prouvez la véritable identité de Mlle Elise Deauxnim à l'aide du talisman de Maître Kurain. Ajoutez ensuite le parchemin suspendu pour confirmer vos dires. Vos déductions ont pour effet de faire sauter tous les verrous à la fois, et Bikini accepte de vous parler d'Elise Deauxnim avant que vous ne soyez interrompu par un séisme. Foncez au portail principal pour passer au chapitre suivant.

Partie 3-2 : l'enquête

Interrogez Iris sur la fuite, le cadenas à combinaison et la nuit du crime pour mettre en évidence un triple verrou-psyché, puis partez voir Hunter au jardin. Faites le point avec lui sur l'enquête, les séismes et Iris. Passez ensuite par le portail du temple intérieur et le pont suspendu pour regagner le hall divin où se trouve Pearl actuellement. Elle vous parle du dessin de Laurence mais vous oppose un quintuple verrou-psyché lorsque vous évoquez la nuit du crime. Après l'avoir interrogée sur ses pouvoirs disparus, allez au grand hall en passant par le pont suspendu et le portail principal. Bikini vous parle de la technique de channeling Kurain, des querelles de famille, et surtout de l'affaire DL-6 et de la relation entre Morgan et Iris.

De retour dans la cour, Tektiv évoque l'enquête, la lettre et l'arme du crime, ce qui vous permet de récupérer au passage la lettre brûlée et d'en lire son contenu. Demandez-lui quelle est son arme secrète et acceptez de jouer les experts médico-légaux en utilisant l'appareil sur le bâton posé à gauche sur la neige. Expliquez-lui que vous pensez qu'il pourrait s'agir de la véritable arme du crime afin de récupérer le bâton de la victime.

Faites tout le chemin jusqu'au jardin (grand hall, portail principal, pont suspendu, portail du temple intérieur) et présentez à Hunter le profil de la soeur jumelle d'Iris pour qu'il vous parle de Dahlia Plantule et de sa mort. Il est temps de revenir à la salle d'entraînement pour utiliser le Magatama sur Iris.

Verrou-psyché d'Iris : La nuit du crime
Rappelez à Iris que Bikini l'a aperçue ailleurs que dans sa chambre le soir du crime. Le fait qu'Iris aurait quitté le grand hall à 21h40 ne colle pas avec le voile d'Iris. La seule façon d'expliquer la contradiction des faits est qu'il y avait deux Iris et vous pouvez le prouver en montrant le profil de Dahlia Plantule.

Iris accepte finalement de parler de la nuit du crime, de sa trahison et de sa vengeance. Rendez-vous maintenant au hall divin en passant par le portail du temple intérieur et le pont suspendu, puis utilisez le Magatama sur Pearl.

Verrou-psyché de Pearl Fey : La nuit du meurtre

Indiquez sur la carte l'endroit où s'est rendue Pearl cette nuit-là : le temple intérieur. C'est son inquiétude pour Maya qui l'a poussée là-bas. Elle était préoccupée par la cloche à cause de ce qui était écrit sur la lettre brûlée. Cette nuit-là, Pearl essayait d'invoquer l'esprit de Dahlia Plantule. La personne qui a écrit les consignes n'est autre que Morgan Fey. Enfin, utilisez le parchemin suspendu comme preuve que Pearl a confondu le sens de certains mots inscrits sur la lettre.

La petite fille vous parle finalement de la nuit du crime et de ses pouvoirs disparus, mais aussi de la lettre de Morgan qui est alors mise à jour dans le dossier de l'affaire.

Partie 4-1 : le procès

Pour cette nouvelle partie du procès, Phoenix reprend sa place et Godot remplace le procureur Franziska von Karma. Suite aux propos d'Iris, son témoignage est roulé en boule et fourré dans une poche de la veste de Phoenix.

Déposition d'Iris : Le vrai meurtrier
Attaquez l'affirmation 3 ("Alors que Mystique Maya trébuchait, Mystique Elise a voulu lui donner le coup fatal") et dites que quelque chose vous chiffonne dans le témoignage d'Iris. Elle rajoute alors ("Elle a jeté son bâton et a sorti un poignard de sous sa bure !"), ce qui vous donne l'occasion de sortir le bâton de la victime. Présentez ensuite le profil d'Elise Deauxnim pour expliquer que la victime n'aurait jamais tenté de tuer Maya Fey.
Le poignard est ensuite ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition d'Iris : L'affrontement
Démontez l'affirmation 4 ("C'est là que Mystique Maya a poignardé Mystique Elise !") en ressortant le rapport d'autopsie d'Elise. Vous recevez ensuite la lanterne en pierre comme nouvel élément du dossier.

Déposition d'Iris : La feinte d'Iris
Attaquez l'affirmation 5 ("Puis j'ai pris la motoneige pour transporter le corps jusqu'au temple Hazakura...") et demandez des détails à propos des traces avant de souligner que ce fait est très important. Iris rajoute ("Il ne neigeait plus au moment où le crime a été commis"), ce qui vous permet d'attaquer puis de présenter le bulletin météo à l'affirmation 4 ("J'ai traversé le pont du Néant en le traînant")

Déposition d'Iris : Le transfert du corps
Après avoir pris connaissance de la photo du pont du Néant, présentez tout de suite le dessin de Paul et dites que c'est une contradiction totale. Vous devez ensuite le démontrer en désignant d'abord sur le dessin l'un des deux câbles qui retiennent le pont, puis en présentant la photo du pont du Néant. Cette même photo vous aide également à démontrer que l'assassin avait bien la corde sur place pour créer le pendule. Utilisez ensuite la boule de cristal comme preuve que le corps a bien été balancé comme un pendule. La personne qui a réceptionné le corps du côté du temple Hazakura n'est autre qu'Iris elle-même. Vous comprenez alors que la femme qui est actuellement en face de vous est en réalité Dahlia Plantule, ou plutôt son esprit. Dites qu'Iris a bien eu une occasion de se substituer à Dahlia Plantule et que la personne qui l'a laissée s'échapper est Benjamin Hunter.

Partie 4-2 : le procès

Déposition de Dahlia : Le plan
Attaquez chacune des cinq affirmations de Dahlia pour qu'elle conclut par ("Vous comprenez pourquoi il fallait que je tue Maya Fey ? Mon objectif ?") et présentez le profil de Mia Fey. Dahlia raconte alors toute l'histoire. Le juge vous demande ensuite de prouver qu'il est impossible de sauter dans l'Aigle du côté du temple intérieur, présentez donc le plan du temple Hazakura pour le démontrer. Enfoncez le clou en disant que Maya se trouve actuellement ici, dans la salle d'audience. La personne qui a invoqué l'esprit de Dahlia avant que Pearl ne puisse le faire est en effet Maya Fey.

Partie 4-3 : le procès

Notez que le bâton de la victime vient d'être mis à jour suite aux informations d'Iris, tout comme le poignard analysé juste avant le début du procès.

Déposition de Maya Fey : Au temple intérieur

Attaquez l'affirmation 2 ("Soudain, quelqu'un m'a frappée à la tête...") et insistez. Attaquez l'affirmation 4 ("Il me semble avoir crié : Aidez-moi !") et demandez plus de détails sur ce qu'elle veut dire par "mon dernier espoir". Maya rajoute alors ("Dans la lueur de la lanterne en pierre, j'ai aperçu un homme derrière mon agresseur"), sur quoi vous devez présenter la lanterne en pierre. L'identité de l'homme que Maya a vu dans l'obscurité ne peut être que Godot.

Déposition de Maya Fey : Le tueur
Attaquez chacune des répliques de Maya, puis revenez à la deuxième ("Et quand je suis retournée dans le jardin, tout avait complètement changé...") et attaquez-la à nouveau pour que Maya rajoute ("Je pense que c'est pour mon bien que le tueur a pris soin de tout nettoyer"). Profitez-en pour présenter la lanterne en pierre, puis prétendez que le tueur a laissé le message de sang sur la lanterne parce qu'il ne l'a pas vu. Et la seule personne qui aurait pu passer à côté du message sans le voir n'est autre que Godot.

Déposition de Maya Fey : Après le drame
Allez jusqu'au bout du témoignage et attaquez l'affirmation 5 ("Il a trouvé Pearly le premier et lui a remonté le moral"). Interrogez Godot sur le fait qu'il ait remonté le moral de Pearl, puis attaquez à nouveau l'affirmation 5 pour lui demander cette fois des détails sur son enquête. Vous pouvez maintenant présenter le parchemin suspendu à l'affirmation 4 ("Et c'est là que M. Godot est arrivé au temple intérieur pour la première fois !"), avant d'utiliser la lettre brûlée comme preuve que quelqu'un d'autre a pu être au courant du projet. La personne qui relie Godot à Maya Fey est évidemment Mia.

Déposition de Maya Fey : Au moment du meurtre
Attaquez l'affirmation 1 ("... Juste avant le meurtre, je crois que j'ai vu des lumières rouges. Trois") et insistez. Attaquez l'affirmation 5 ("A cet instant précis, j'ai entendu un cri horrible !") et détectez une contradiction. Désignez ensuite le poignard comme arme ayant permis à Dahlia de riposter. A la question : "comment le tueur a-t-il pu cacher sa blessure ?", présentez tout simplement le profil de Godot pour mettre en évidence le masque.

Le procès s'achève sur un verdict non coupable et il ne vous reste plus qu'à conclure que c'est pour Pearl que Maya s'efforce désormais de faire preuve de courage.

Photo Dojo

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

MATCH VS SPÉCIAL

Après avoir créé 4 personnages, vous pouvez accéder à un match 2 joueurs spécial en cliquant sur VS Mode tout en maintenant Select.

PLUS RAPIDE

A l'écran titre, maintenez Select et cliquez sur "Head into Battle". Continuez à maintenir Select et cliquez sur VS Mode pour que l'action soit plus rapide.

NIVEAUX BONUS

Vous débloquerez deux niveaux bonus en remplissant les conditions suivantes.

Premier niveau bonus

Battez 100 ennemis dans le mode solo.

Second niveau bonus

Terminez le mode solo.

MUSIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Bonus Track 1

Eliminer les 100 adversaires du mode solo.

Bonus Track 2

Terminer le mode solo.

PictoChat

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM

JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Entrez dans Pictochat le jour de votre anniversaire (celui que vous avez indiqué à votre DS), vous aurez droit à des messages spéciaux dans les salles de chat.

CRAYON ARC-EN-CIEL

Cette astuce fonctionne uniquement avec le PictoChat de la DSi. Lorsque vous êtes sur l'interface du PictoChat, cliquez sur l'icône du crayon et laissez le stylet appuyé jusqu'à ce que le crayon brille de différentes couleurs. Essayez alors de faire un dessin et vous verrez que celui-ci bénéficie d'un effet arc-en-ciel. Les images obtenues peuvent ensuite être envoyées sur n'importe quel DS (DSi, DS Lite ou DS).

Ping Pals

© THQ 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FOND SHANTAE

Réglez votre console un peu avant minuit et attendez qu'il soit exactement 0h00 pour toucher le logo de Ping Pals. Vous obtiendrez alors un fond assez sexy dans la liste des arrière-plans de la boutique d'objets.

NOUVEAUX OBJETS

Entrez dans la boutique d'objets à certaines dates, comme Noël (25 décembre), le 4 juillet ou le jour d'Halloween (31 octobre) pour obtenir de nouveaux objets.

Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde

© Disney Interactive / Amaze Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

"Black Sand"

Récupérer les 5 cartes secrètes à Black Sand Beach.

"Secret Cove"

Récupérer les 7 cartes secrètes à Shipwreck Cove.

Singapour

Récupérer toutes les cartes secrètes à Singapour.

Pirates des Caraïbes : Le Secret du Coffre Maudit

© Buena Vista Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants en pleine partie dans le mode solo :

Le plein de santé
Y, Y, Select, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche

Invincibilité
Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche

Pouvoir illimité
Haut, Haut, Bas, Bas , Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R, Select

Armes idiotes
Y, Y, X, Y, Y, Y

Mode mal de mer
X, X, Y, X, X, Y

Mode fantôme
Y, X, Y, X, Y, X

10 pièces d'or
Droite, X, X, Droite, Gauche

Musique rapide
Y, Select, Y, Y, Y, Y

Musique lente
Y, Select, X, X, X, X

Faire apparaître blunderbuss
Bas, L, L, Bas, Bas, Bas

Faire apparaître un pistolet
Bas, L, L, Bas, Bas , Droite

Faire apparaître un fusil
Gauche, L, L, Haut, Haut, Haut

Faire apparaître un poulet
Droite, L, L, Haut, Bas, Bas

Faire apparaître un cochon
Droite, R, R, Bas, Haut, Haut

Faire apparaître une hache
Gauche, L, L, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Bas, Bas

Faire apparaître la hache executioner
Droite, L, L, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche

Désactiver les cheats
X, X, X, X, X, X. Cela désactivera le mode fantôme, l'invincibilité, le pouvoir illimité et remettra la musique à la normale.

Point Blank

© Nintendo / Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE "AN ANALOG BRAIN"

Terminez tous les Brain Massages pour débloquer ce mode spécial.

Pokémon Dash

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX CIRCUITS

Tranférez un Pokémon en branchant n'importe quelle cartouche de jeu Pokémon GBA sur la DS pour débloquer à chaque fois un nouveau circuit.

COURSES PLUS DIFFICILES

Remportez les courses Grand Prix pour les débloquer dans une version plus ardue.

POSES DE VICTOIRE

Lorsque Pikachu brandit sa coupe à la fin d'une compétition, tirez sur ses bras et ses oreilles pour les faire bouger.

Pokémon Donjon Mystère : Equipe de Secours Bleue

© Nintendo / Chunsoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES RANGS

Bronze	Obtenir 50 Points
Argent	Obtenir 500 Points
Or	Obtenir 1500 Points
Platine	Obtenir 3000 Points
Diamant	Obtenir 7500 Points
Lucario	Obtenir 15000 Points

MOTS DE PASSE

Au lancement du jeu, avant de charger votre partie, vous pouvez entrer l'un des mots de passe suivants. Vous devrez en général accomplir les nouvelles missions proposées pour obtenir les récompenses associées.

O?O9P(M)Y??+73+H?F+?2O4M?W

Accomplir la mission de Thunderwave Cave pour débloquer la zone Sky Blue Plains.

3?2N 82Y? 4Q83 41?(F) ...65R ...!?W

Obtenir la zone d'accueil Boulder Cave.

0?05 760? 4WP4 KX?6 -?05 53?-

Obtenir la zone d'accueil Mt. Moonview.

5?2YQW0??T0QJC?(M)FH16WR?W

Obtenir la zone d'accueil Sky Blue Plains.

X?7P(F)?+??XP6RJ?QFJC5?W??

Rajouter Feebas comme Pokémon sauvage (uniquement version bleue)

4??N 22...? ?Q6J H3?(M) 8470 JN?W

Rajouter Mantine comme Pokémon sauvage (uniquement version bleue)

F?4N +WT? ?+6N FR?J F?66 85?W

Rajouter Roselia comme Pokémon sauvage (uniquement version bleue)

F?J? 690? 4Q6C C!?? 8?66 8Q?(f)

Mission pour débloquer Lapras.

??7Y (f)1+? ?-PQ HC?M S6?0 +Q?W

Objet Pecha Scarf (zone Frosty Forest, étage 8F, rang B)

F?434?t?429H90?7H56R8K?(f)

Rajouter Porygon comme Pokémon sauvage.

4?9C 33+? ?M7- !P?X S466 C1?W

Objet Silver Gummi (zone Silent Chasm, étage B5F, rang D)

4?MJ 4PT? 0?7Q HF?9 0470 ?5?K

Objet TM Roar (zone Mt. Thunder, étage 5F, rang C)

F?CN 310? 4QR- PS?0 H67R M0?W

Objet TM Torment + (zone Lapis Cave, étage B10F, rang C)

??M1 CJY? 44?P HF?8 7J6R (...)M?1

Débloquer la zone "Fantasy Strait"

??MH CJ(...)? 44?P CF?8 7J6R (...)M?1

Débloquer la zone "Marvelous Sea"

??MS CJ(...)? 44?P MF?8 7J6R (...)M?1

Débloquer la zone "Oddity Cave"

??M4 CJY? 44?P CF?8 7J6R (...)M?1

Débloquer la zone "Remains Island"

461F 0JT? 0+7X (...)Q?H RNN0 J(f)?Q

Débloquer l'objet Mime Jr. Figurine

6?2+(F)40??QN3PC?Q8JO6SY?F

Débloquer la zone d'accueil Mt. Moonview

4?C... -1F? 43NJ MF?... 8J?T -W?W

Débloquer l'objet Weather Band + (zone Near Uproar Forest, étage B7F, rang C)

??7S 0NF? 4!M1 -2?(...) +MN0 J??Q

Mission Weavile Fig.

??7N 21X? ?Q64 0??Y 8460 ...R?W

Débloquer l'objet White Gummi (zone Tiny Woods, étage B3F, rang D)

Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre

© Nintendo / Chunsoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RECRUTER EVOLI

Saisissez le code **Y2YS W595 T=XJ 39Y0 TWW2 +RY0** dans la section Codes du menu principal. Note : vous ne pouvez utiliser les codes qu'à partir du chapitre 10.

CODES SECRETS

Avec ces codes, vous pourrez recruter des Pokémon légendaires et récupérer des objets qui faciliteront le recrutement de certains Pokémon. Vous devez inscrire les codes dans le menu Lettre Miracle.

Pokemon	Code	Objet
Artikodin	4MP= K98# CT%Y	Flûte Glacée
Giratina	WNWY JXTK &5C1	Cor de Roche
Groudon	#&S6 NY2& YJN=	Terracymbale
Heatran	FH0T HYNH R0QF	Tamtam Ardent
Kyogre	FN01 HWN- 00%F	Aquarmonica
Mew	X%8S WYY+ S-JF	Phytocorne
Rayquaza	HW+8 66%T 5S51	Aéromélodica

L'Aquarmonica permet de recruter les pokemons eau plus facilement.
La Terracymbale permet de recruter les pokemons sol plus facilement.
La Flûte Glacée permet de recruter les pokemons glace plus facilement.
Le Tamtam Ardent permet de recruter les pokemons feu plus facilement.
Le Cor de Roche permet de recruter les pokemon roche plus facilement.
L'Aéromélodica permet de recruter les pokemons vol plus facilement.
La Phytocorne permet de recruter les pokemon plante plus facilement.

Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs du Temps

© Nintendo / Chunsoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES SECRETS

Avec ces codes, vous pourrez recruter des Pokémon légendaires et récupérer des objets qui faciliteront le recrutement de certains Pokémon. Vous devez inscrire les codes dans le menu Lettre Miracle.

Pokemon	Code	Objet
Artikodin	4MP= K98# CT%Y	Flûte Glacée
Giratina	WNWY JXTK &5C1	Cor de Roche
Groudon	#&S6 NY2& YJN=	Terracymbale
Heatran	FH0T HYNH R0QF	Tamtam Ardent
Kyogre	FN01 HWN- 00%F	Aquarmonica
Mew	X%8S WYY+ S-JF	Phytocorne
Rayquaza	HW+8 66%T 5S51	Aéromélodica

L'Aquarmonica permet de recruter les pokemons eau plus facilement.
La Terracymbale permet de recruter les pokemons sol plus facilement.
La Flûte Glacée permet de recruter les pokemons glace plus facilement.
Le Tamtam Ardent permet de recruter les pokemons feu plus facilement.
Le Cor de Roche permet de recruter les pokemon roche plus facilement.
L'Aéromélodica permet de recruter les pokemons vol plus facilement.
La Phytocorne permet de recruter les pokemon plante plus facilement.

RECRUTER LES POKÉMON LÉGENDAIRES

Certains Pokémon légendaires sont recrutables lorsque vous avez « le bloc secret » ou « la pièce mystère » dans votre sac.

Codes de lettre miracle pour obtenir le bloc secret et la pièce mystère :
Bloc Secret : `1HJN S092 RRMF T5&+ &M1J 98Y=`
Pièce Mystère : `W1&4 7=@F 06M7 =SJ1 438Q S-T9`

Liste des Pokémon légendaires à recruter (attention il ne se joindront pas obligatoirement a vous après le combat).

Entei

Niveau de recrutement : 47
Localisation : Cratère Obscur - Profondeurs, 10ème étage

Raikou

Niveau de recrutement : 47
Localisation : Ruines Cachées, 20ème, 29ème étages

Lugia

Niveau de recrutement : 45
Localisation : Mer Fermée, 18ème étage

Ho-oh

Niveau de recrutement : 43
Localisation : Mt. Mistral, 19ème

Deoxys

Niveau de recrutement : 45
Localisation : Colline Chatoyante, 17ème étage

Les Pokémon suivants nécessitent un des deux objets dans le sac et d'avoir parlé à Manaphy de la Station Marine.

Celebi

Niveau de recrutement : 44
Localisation : Forêt Trompeuse, 10ème étage

Electhor

Niveau de recrutement : 49
Localisation : Plaines Elek, 7ème étage

Latias

Niveau de recrutement : 44
Localisation : Cap Enchanteur, 19ème étage, Faille Spatiale, 10ème étage

Latios

Niveau de recrutement : 44
Localisation : Forêt Minuit, 24ème étage, Faille Spatiale : Profondeurs, 5ème étage

Darkrai

Niveau de recrutement : 53
Localisation : Forêt Trompeuse, 13ème étage, Mer Prodige, 3ème étage, Grotte Lézarde : Profondeurs, 2ème étage, Mt. Labeur, 17ème étage, Faille Spatiale, 14ème étage

Pokémon Ranger

© Nintendo / HAL Laboratory 2007

MISSIONS SPÉCIALES (VERSION US)

Ranger Net

Terminer le mode Story.

Mission 1

Débloquer le Ranger Net.

Mission 2

Terminer la mission 1.

Mission 3

Terminer la mission 2.

Mots de passe

Sur l'écran du Ranger Net, faites R, X et Gauche simultanément.

Mission 4

Entrer le mot de passe suivant : P8M2--9D6F--43H7

Transfert vers les versions Perle/Diamant

Terminer la mission 4.

PLUS D'EXPÉRIENCE

Il est possible d'augmenter le nombre de points d'expérience acquis à chaque capture. Pour cela, continuez à encercler un Pokémon quelques secondes après l'instant où vous pouvez le capturer (lorsque ses points de vie sont à 1), et vous multiplierez les points obtenus.

OEUF MANAPHY

Sur le Ranger Net, maintenez la touche X et appuyez sur Gauche pour débloquer l'écran des mots de passe. Entrez ensuite l'un des codes suivants selon votre version.

Version européenne

DY4g - k28S - QB9F
ou : Mg35-Cpb8-4FW8

Version américaine

P8M2-9D6F-43H7

Pokémon Ranger : Nuit sur Almia

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARÈNE DE CAPTURE

Terminez l'aventure principale puis chevauchez Wailord à partir du village Alorize pour atteindre l'arène.

Pokémon Ranger : Sillages de Lumière

© Nintendo / HAL Laboratory 2010

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIES 1 À 4

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIES 5 À 6

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIES 7 À 8

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIES 9 À 10

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIES 11 À 12

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIES 13 À 15

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIE 16

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

GUIDE VIDÉO : SOLUTION - PARTIE 17 (FIN)

Ce guide vidéo est une contribution de **Pielo2**.

Voir sa chaîne : http://www.youtube.com/user/DafconAssassins

Pokémon Version Argent : SoulSilver

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LE NATIONAL DEX

Battez le Conseil des Quatre et rendez-vous au S.S Aqua à Oliville pour obtenir le National Dex.

AVOIR UNE IDÉE DES IVS DE SON POKÉMON

Près du PC de la Tour de Combat se trouve le Juge qui évaluera le potentiel de votre Pokémon. Il vous donnera le total des IVs de votre Pokémon ainsi que la statistique dans laquelle il est le plus fort.

Potentiel correct - Total 0 à 90 : environ 0 à 15 partout
Potentiel supérieur - Total 91 à 120 : environ 15 à 20 partout
Potentiel bien supérieur - Total 121 à 150 : environ 20 à 25 partout
Potentiel exceptionnel - Total 151 à 186 : environ 25 à 31 partout

Correct : de 0 à 15
Très bien : de 16 à 25
Fantastique : de 26 à 30
Au top : 31

GB PLAYER

Le GB Player est un objet qui permet d'écouter les musiques du jeu original dans sa version Gameboy. Pour obtenir cet objet, il faut battre tous les champions de Kanto, puis aller à Celadopole, dans le grand bâtiment. Là, montez au second étage et parlez à la personne qui se trouve devant le globe pour obtenir le GB Player.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Johto

Le 1er badge

Bourg Geon

Au début du jeu, discutez avec votre mère et sortez. Avancez à gauche et allez au laboratoire du professeur Orme. Ce

dernier vous offre un Pokémon exceptionnel et vous devez en sélectionner un parmi les trois. Choisissez le Pokémon selon l'élément que vous préférez (Kaiminus pour l'eau, Germignon pour plante et Héricendre pour le feu) puis sortez.

Avant de poursuivre votre quête, vous devez savoir que les Pokémons sont de types différents. Au cours des combats, chaque élément est efficace contre certains éléments. Vous devez essayer d'attraper un maximum de Pokémons afin de posséder un maximum d'éléments et avoir ainsi plus de chance de gagner vos combats.

A présent, retournez chez vous, parlez avec votre mère à nouveau et obtenez le Pokématos.
Ensuite, sortez et prenez la route vers l'Ouest. Le professeur Orme vous intercepte et vous donne le téléphone du Pokématos. Poursuivez alors vers l'Ouest et accédez à la route 29.

Route 29

Marchez sur les herbes et abattez les premiers Pokémons sauvages que vous apercevez. Récupérez une potion en haut à droite, ignorez le chemin qui mène vers la route 46 et avancez à l'ouest jusqu'à la Ville Griotte.

Ville Griotte

Dans cette ville, vous faites la rencontre d'un vieil homme qui vous offre des chaussures de sport. Grâce à elles, vous pouvez vous déplacer rapidement mais lorsque vous traversez les hautes herbes, vous risquez d'éveiller les Pokémons sauvages. Ensuite, partez vers la route 30 au nord et continuez vers le nord-est.

Route 30 et 31

Repérez une maison isolée en haut à droite, entrez et parlez à Mr. Pokémon. Sortez, obtenez le Pokédox du professeur Chen et rebroussez chemin jusqu'au village Bourg Geon. Rencontrez le garçon aux cheveux rouges en chemin, battez-le et retrouvez le professeur Orme.

Bourg Geon

Chez le professeur Orme, donnez le nom du garçon aux cheveux rouges que vous aviez rencontré et complétez la discussion. Retournez chez votre mère, acceptez qu'elle économise de l'argent pour vous et ressortez.

Retournez à la Ville Griotte, prenez la route 30 et suivez à présent la section gauche de la route. Avancez près de la rambarde, ignorez la grotte qui se trouve au nord et partez à gauche. Récupérez un Pokéball et atteignez Mauville.

Mauville

Dès que vous arrivez à Mauville, vous obtenez un Magneto VS. Entrez dans un centre Pokémon, soignez les votres et sortez. Avancez au nord de la ville, traversez les ponts et entrez dans la tour Chétiflor.
D'abord, avancez et grimpez à l'échelle de gauche. Récupérez un Pokéball à l'étage supérieur, avancez à gauche de l'échelle que vous apercevez et montez à l'étage supérieur. Repérez le garçon aux cheveux rouges, récupérez l'objet à droite et parlez au vieil homme. Battez-le, obtenez un CT 70 et quittez la tour.

Le 2ème badge

A présent, retournez en ville et entrez dans l'arène de Mauville située juste à gauche du pont. Marchez sur la plateforme, affrontez d'abord les deux dresseurs et défiez ensuite le maitre de l'arène. Battez-le, obtenez le Badge Zéphir, le CT 51 et quittez l'arène.

En sortant, vous recevez un appel du Professeur Orme qui vous demande de récupérer un œuf Pokémon. Sortez, parlez avec la dame qui arrive et soignez vos Pokémons avant de partir vers Ecorcia. Allez à l'ouest de la ville et partez au sud vers la route 32.

Route 32

Sur la route 32, ignorez le chemin qui est à l'ouest et poursuivez au sud. Faites la rencontre d'un homme qui vous donnera un Grain miracle et poursuivez au sud. Récupérez Repousse dans les herbes à gauche, avancez et choisissez l'un des deux chemins qui vous sont offerts. Les deux mènent au même endroit, prenez l'un d'eux et continuez jusqu'à l'entrée de la caves jumelles.

Caves jumelles

Avancez à gauche jusqu'au croisement et partez d'abord au nord. Récupérez Attaque +, poursuivez au nord et descendez les escaliers. Avancez à gauche pour trouver le CT39, au nord et pour récupérer Défense +. Ensuite, revenez en arrière, montez les escaliers et partez cette fois au sud. Affrontez le montagnard, récupérez une Super Ball en bas à droite et suivez le chemin vers le sud. Obtenez Réveil près de la sortie et sortez.

Route 33

Allez en bas à droite, récupérez les Noigrumes et partez à l'Ouest. Affrontez le montagnard, battez-le et continuez jusqu'à Ecorcia.

Ecorcia

Après la scène, accédez à la ville et soignez vos Pokémons dans le centre médical. Ensuite, entrez dans une maison au nord-ouest, juste avant le pont. Parlez au vieil homme, sortez et retrouvez à l'entrée de la ville pour descendre dans le puits.

Puits Ramoloss

Reparlez au vieil homme et entrez dans la cave. Avancez tout droit vers le nord, affrontez un sbire Rocket et récupérez une Super potion. Ensuite, avancez vers l'Ouest et affrontez d'autres sbires puis battez Lance le chef de la Team Rocket.

Ecorcia

Une fois que vous aurez gagné le combat, vous retournez chez Fargas et obtenez Speed Ball. Donnez-lui la Noigrume de votre choix et sortez. Partez maintenant vers l'arène de la ville qui est au sud et entrez.

Pour progresser vers le maitre de l'arène, marchez sur la plateforme en forme d'insecte à gauche. Mais avant cela, traversez les deux autres plates-formes et affrontez les sbires.
Dans la prochaine traversée, avancez sur la plateforme, battez les sœurs jumelles et actionnez le levier, en haut à gauche. Reprenez la plateforme, actionnez le second levier en bas à gauche et empruntez la plateforme à nouveau pour atteindre Hector, le maitre de l'arène.

Battez-le avec des Pokémons de feu, obtenez le Badge Essaim et le CT89. Actionnez le levier près d'Hector et sortez de l'arène.

Le 3ème badge

Soignez vos Pokémons à nouveau et allez vers l'Ouest de la ville pour que le garçon aux cheveux rouges vous intercepte à nouveau. Battez-le à nouveau, soignez vos Pokémons et allez vers les Bois aux chênes.

Bois aux chênes

Suivez le chemin jusqu'au garçon et parlez-lui. Ce dernier a perdu son Pokémon et vous demande de le retrouver. Suivez le chemin vers la droite et retrouvez-le dans le coin. Pour le capturer, coincez-le dans ce coin, marchez sur les brindilles de bois au sol et faites le tour pour l'attraper par derrière.

Ensuite, poursuivez à droite pour récupérer un Réveil dans une balle et continuez vers le nord pour retrouver le second

Canarticho. Marchez sur les branches au milieu pour que ce dernier se déplace vers le coin en haut à droite puis marchez sur les brindilles qui sont à droite. Ensuite, faites le tour et attrapez-le également par derrière. Vous obtenez alors un CS01 : Coupe qui vous permet de couper les arbres qui bloquent le chemin.

Utilisez alors cette capacité, coupez l'arbre au nord et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une femme. Parlez-lui, indiquez-lui la sortie, récupérez un objet à droite puis sortez de la forêt par la gauche.

Route 34

Suivez le chemin de la route 34, abattez les dresseurs que vous croisez et rejoignez le pensionnat pour Pokémon. Choisissez un ou deux Pokémons et donnez-les au pensionnat pour les élever. Ensuite, parlez au père de Célesta et continuez jusqu'à Dublonville.

Dublonville

Dès que vous arrivez à Dublonville, soignez vos Pokémons et allez au tunnel à bicyclette. Passez derrière le centre médical et repérez le tunnel au sud.

Entrez, obtenez le Coffret Mode et descendez les marches. Combattez les dresseurs, avancez à droite et prenez l'un de vos Pokémons en photo. Prenez les marches à gauche, allez au sud et entrez dans la tour radio de Dublonville (à gauche).

Entrez, parlez à la réceptionniste qui se trouve à droite et répondez au quizz.

1ère question : Peut-on consulter la carte depuis son Pokématos ? : OUI
2ème question : Les Pokémons Nidorina sont-ils tous des femelles ? : OUI
3ème question : Fargas, le fabriquant de Poké Balls, utilise-t-il des Noigrume ? : NON
4ème question : Est-il possible d'utiliser une CT sur le Pokémon Magicarpe ? : OUI.
5ème question : L'intervenante de la fameuse émission du Professeur Chen " la chronique Pokémon" s'appelle-t-elle Lola ? : NON.

Vous pouvez désormais écouter la radio depuis votre Pokématos. Par la suite, montrez les marches et parlez à l'animatrice radio à droite. Prenez la Carte Bleue qu'elle vous offre et sortez de la tour radio.

A présent, allez voir le marchand de bicyclettes à l'Est de la ville et entrez. Parlez-lui pour obtenir une bicyclette, sortez allez soigner vos Pokémons puis accédez à l'arène de la ville.

Entrez, montez les escaliers et avancez vers le haut pour affronter un premier sbire. Ensuite, descendez les marches à droite et entrez par l'arche du nord. Suivez le chemin de gauche, affrontez les sbires et continuez jusqu'au maitre de l'arène.

Affrontez Blanche en utilisant l'élément Combat ou Feu et battez-la. Ensuite, reparlez avec Blanche pour obtenir le Badge plaine et le CT45, puis sortez de l'arène.

Le 4ème badge

Allez au fleuriste se trouvant à droite de l'arène et obtenez le Carapuce à O. Enfin, récupérez vos Pokémons dans le pensionnat, soignez-les et partez au nord.

Route 35

Suivez le chemin, affrontez le premier dresseur et continuez. Battez d'autres dresseurs le long du chemin, entrez dans la baraque de transition et prenez d'abord la sortie de droite.

Parc naturel

Avancez à droite, parlez avec la fille assise sur le banc et obtenez une Vive Griffe. Ensuite, avancez au Nord du parc, entrez par une brèche près de l'enfant qui joue et passez derrière la clôture. Récupérez Grelot Zen se trouvant dans une Ball à l'Est, allez à l'Ouest et trouvez le CT28 puis trouvez la sortie du parc à l'Est.

Route 36

Récupérez le Noigrume Bleu en face, suivez le chemin et affrontez le dresseur. Suivez le petit chemin qui se trouve à gauche, marchez sur les herbes et trouvez un Ball contenant un Anti-para. Rebroussez chemin, poursuivez cette fois-ci à droite et montez jusqu'à l'arbre qui bloque la route. Utilisez le Carapuce à O, affrontez-le pour dégager le passage et obtenez une Plante-baies en prime.
A présent, suivez le chemin au nord-ouest et atteignez la route 37.

Route 37

Marchez d'abord sur les herbes à droite, récupérez les trois Noigrumes puis suivez l'autre chemin. Affrontez les sœurs jumelles, battez-les et entrez dans la ville de Rosalia.

Rosalia

Allez tout droit vers le centre Pokémon, rencontrez Leo puis soignez vos Pokémons.

Si vous voulez obtenir un autre Pokémon, retournez à Dublonville et entrez dans la maison de Léo à l'ouest du centre médical. Reparlez avec lui et obtenez le Pokémon Evoli.

Maintenant, entrez dans la maison qui se trouve à gauche du centre médical et parlez au garçon. Acceptez sa proposition, obtenez le Cherch'Objet et sortez.

Ensuite, allez vers la salle de spectacle se trouvant au-dessus du centre médical et entrez. Remontez sur le podium, battez le sbire Rocket et obtenez ainsi la CS03 : Surf en sortant. Une fois que ceci est fait, allez au nord-ouest de Rosalia et entrez dans la tour cendrée.

Avancez à droite, rencontrez Eusine puis battez-vous contre votre rival aux cheveux rouges. Par la suite, avancez au nord-ouest et récupérez un Antidote. Continuez vers le bas, utilisez la capacité Eclat-roche et récupérez PV+. Par la suite, revenez en arrière et descendez par l'échelle. Descendez vers les Pokémons légendaires, regardez-les s'enfuir, discutez avec Eusine et quittez la tour.

A présent, soignez vos Pokémons, pensez à acheter les potions de réveil puis entrez dans l'arène de la ville se trouvant à gauche du centre. En entrant dans cette arène en forme de sanctuaire, vous devez affronter les sbires du maitre pour avancer. A chaque fois que vous battez un sbire, sa bougie s'éteint et vous devez avancer dans le noir. Essayez de vous rappeler du chemin sinon vous serez obligé de recommencer du début sans toutefois affronter les sbires à nouveau. Progressez jusqu'au maitre de l'arène et parlez-lui pour l'affronter. Faites attention à ses attaques d'hypnose, utilisez les potions réveil et battez-le. Recevez ainsi le badge Brume, la CT30 et sortez.

Le 5ème badge

A présent, soignez vos Pokémons une nouvelle fois et prenez le chemin à l'Ouest de la ville.

Route 38

Suivez le chemin du sud, récupérez une Potion Max puis prenez la route au milieu. Affrontez le dresseur, marchez sur l'herbe pour atteindre la zone à l'ouest et poursuivez jusqu'à la route 39.

Route 39

Discutez avec le vieil homme, allez d'abord au nord-ouest pour récupérer un Noigrume et continuez sur les plaines du

sud. Récupérez un CT60 près de la tour puis reprenez le chemin qui mène vers le sud. Affrontez quelques dresseurs en chemin et poursuivez jusqu'à Oliville.

Oliville

Dès que vous entrez dans la ville, vous apercevez à nouveau votre rival avant qu'il ne parte. Allez au centre médical pour Pokémon, soignez vos amis et sortez.

Entrez dans la maison verte qui se trouve au-dessus du centre, parlez au vieil homme et obtenez une Super canne. Par la suite, faites un tour au magasin pou acheter des potions et dirigez-vous vers le phare d'Oliville situé sur une colline au sud-est de la ville.

Le phare d'Oliville

Entrez, prenez d'abord l'ascenseur qui est en face et récupérez une Super potion au sommet. Ensuite, redescendez au rez-de-chaussée et prenez les escaliers à gauche.

Au 1er étage, battez les deux dresseurs et prenez l'échelle. Au 2ème étage, battez un autre dresseur et grimpez à l'échelle suivante. Au 3ème étage, affrontez le dresseur qui se trouve au sud, récupérez la CT87 dans le coin et sortez par la porte de droite. Vous retombez à l'extérieur du 2ème étage.
Récupérez un Super bonbon à gauche puis entez par la porte au milieu.

Affrontez le dresseur marin, récupérez de l'Huile à droite puis grimpez à l'échelle, en haut à gauche. De retour au 3ème étage, grimpez à l'échelle suivante et accédez à l'étage suivant. Au 4ème étage, avancez à droite, récupérez Supersecousse et grimpez à l'échelle. Au sommet du phare, discutez avec Jasmine qui vous demande d'aller chercher le médicament pour le Pokémon malade. Après la discussion, empruntez l'ascenseur et sortez du phare.

Effectuez quelques achats dans le magasin, soignez vos Pokémons et partez au sud-ouest vers le chenal 40.

Chenal 40

Dès que vous arrivez au chenal 40, apprenez la technique CT03 : surf à l'un de vos Pokémons et surfez sur l'eau. Allez vers la droite, récupérez un CT88 Picore sur le sable et continuez vers le sud-ouest. Affrontez plusieurs dresseurs et des Pokémons jusqu'à ce que vous atteignez Irisa.

Irisa

Entrez dans le Centre médical, soignez vos Pokémons et sortez. Entrez dans la pharmacie qui se trouve juste à gauche du centre, parlez au pharmacien et obtenez un médicament pour le Pokémon du phare.

Par la suite, allez dans l'arène qui se trouve en haut à gauche de la pharmacie et entrez. Descendez dans l'eau, grimpez aux échelles qui sont à gauche et battez les deux dresseurs. Ensuite, grimpez à celles de droite, passez sous le tube et atteignez ainsi la vanne rouge. Tournez-la et descendez affronter le maitre de l'arène. Obtenez ainsi le badge Choc, le CT01 et sortez.

Le 6ème badge

Récupérez le CS02 : Vol de la fille qui se trouve devant l'arène et assignez-le à l'un de vos Pokémons. Avant de voler vers Oliville, allez à l'extrême nord de la ville et repérez le Pokémon légendaire. Ensuite, affrontez Eusine puis volez jusqu'à Oliville.

Oliville

Revenez au phare de la ville, prenez l'ascenseur jusqu'au sommet et donnez le médicament à Jasmine. Une fois que le Pokémon est guéri, retournez dans l'arène et combattez-la. Obtenez le Badge minéral, le CT23 et sortez.

Le 7ème badge

A présent, utilisez la capacité Vol et allez à Rosalia. Suivez le chemin à l'Est de la ville et atteignez la route 42.

Route 42

En arrivant sur la route 42, avancez à droite et utilisez la capacité Surf pour traverser le lac. Utilisez Coupe pour apercevoir le Pokémon légendaire, récupérez les Noigrumes et partez à l'Est. Ignorez la grotte, utilisez Surf une nouvelle fois et traversez le second lac. Montez les marches de droite, continuez vers l'Est jusqu'à Acajou et battez les dresseurs en chemin.

Acajou

Comme dans chaque ville, soignez d'abord vos Pokémons et achetez de nouveaux objets. Ensuite, partez au nord de la ville et atteignez la route 43.

Route 43

Suivez le chemin, battez les dresseurs et marchez sur les herbes pour atteindre une Ball renfermant de l'Huile max. Ensuite, passez par le bâtiment, poursuivez vers le nord et atteignez le Lac colère.

Lac colère

Surfez sur l'eau, allez jusqu'au Léviator dans le lac et affrontez-le. Essayez de l'attraper ou battez-le et parlez au garçon sur la rive. Ensuite, rebroussez chemin et revenez à Acajou.

A présent, soignez vos Pokémons et entrez dans la boutique de souvenir qui se trouve au nord. Regardez la courte scène puis descendez dans le passage secret et accédez ainsi au repaire de la Team Rocket.

Repaire de la Team Rocket

Avancez à gauche, passez devant la statue et affrontez deux sbires. Continuez jusqu'au croisement et prenez le premier chemin au sud car il vous permet de trouver deux objets. Avancez à droite pour trouver Hyper potion puis descendez d'un niveau, combattez le scientifique et trouvez Défense Spec. Enfin, descendez au plus bas niveau et trouvez des escaliers et un téléporteur.

Ignorez le téléporteur et prenez les escaliers à gauche. Vous apercevez Peter qui soignera vos Pokémons. Ensuite, avancez à droite, descendez et poursuivez à droite jusqu'aux prochain escaliers.
Descendez, retrouvez Peter à nouveau puis entrez dans la salle à gauche. Affrontez les sbires pour connaitre le premier mot de passe puis partez à gauche. Affrontez deux autres sbires pour connaitre le second mot de passe puis récupérez Protéine et Spécial + avant de revenir à droite. Allez cette fois au nord. Récupérez Total soin et CT49 dans les deux couloirs puis prenez les escaliers au nord-est.

Allez d'abord au sud pour trouver Défense Spec+ sur la table puis suivez le chemin à gauche et descendez les marches.

D'abord, suivez le chemin qui mène au sud puis à droite.
Retrouvez votre rival, discutez avec lui puis récupérez une Hyper Ball à droite. Interagissez avec la porte puis affrontez le commandant Lambda.

Après le combat, prenez d'abord les seconds escaliers au sud pour trouver un objet puis rebroussez chemin et suivez le Cornèbre. Retournez jusqu'au début du repaire et le Cornèbre ouvrira une porte bloquée.

Entrez et affrontez un second boss dans un combat à deux. Battez Ariane puis entrez dans la salle. Vous devez à présent battre les trois Electrodes à gauche pour désactiver la machine. Obtenez ainsi le CS05 puis quittez le repaire.

Acajou

À présent, soignez vos Pokémons et allez à l'arène de la ville. Dans cette arène, utilisez l'élément de feu pour vaincre les ennemis. Dans la première pièce de l'arène, déplacez-vous sur la glace vers le haut puis à gauche, en haut, à droite et enfin vers le haut à nouveau.

Dans la seconde pièce, affrontez le sbire qui est à gauche et déplacez-vous à droite deux fois puis vers le haut.

Dans la troisième pièce, déplacez-vous vers le haut, à gauche, en haut, à gauche puis affrontez le sbire. Allez ensuite vers le sud, à droite, à droite et en haut.

Affrontez ensuite le maitre de l'arène, obtenez le Badge Glacier ainsi que la CT07 et quittez l'arène.

Le 8ème badge

Dès que vous sortez, vous recevez un appel du professeur Orme vous informant que la tour radio est prise par la Team Rocket. Volez donc jusqu'à Dublonville, soignez vos Pokémons et entrez dans la tour radio.

Dublonville

En arrivant à Dublonville, entrez une nouvelle fois dans le sous-sol de la ville et parlez au sbire de la Team Rocket qui se trouve près du photographe. Obtenez ainsi l'habit de la Team rocket puis accédez à la tour radio.

La tour radio

Avancez à droite, parlez avec le sbire devant les marches et battez-le après la scène. Montez les escaliers, avancez à gauche, affrontez les autres sbires et montez d'autres marches à gauche. Avancez à droite, montez les marches, avancez à gauche et montez d'autres escaliers.

Repérez le commandant de la Team Rocket sur le bureau, battez-le et obtenez la clé de la porte au sous-sol.

Accédez au sous-sol, avancez à l'Est pour retrouver la femme danseuse puis ouvrez la porte.

Le sous-sol

Descendez les marches, avancez à gauche et affrontez votre rival qui vous intercepte. Ensuite, avancez à gauche, récupérez Total soin puis allez devant les trois interrupteurs colorés. Pour résoudre cette énigme, activez d'abord l'interrupteur bleu, vert puis rouge. Avancez au sud-est, dépassez l'interrupteur violet et entrez par la prochaine porte.

Suivez le couloir, récupérez une Hyper Ball et continuez vers la droite. Récupérez huile max dans le coin, avancez au nord puis ignorez les escaliers de droite et avancez vers la pièce au milieu. Repérez le vrai propriétaire de la radio, parlez-lui et obtenez la Carte magnétique. Ensuite, récupérez la CT82 à proximité et prenez les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt.

Récupérez une Pièce Rune, allez au sud et interagissez avec les dresseurs de Pokémons pour dégager le passage et récupérer ainsi les trois objets. Par la suite, revenez vers l'ascenseur en rouge et prenez-le. Allez au Rez-de-chaussée, sortez du centre commercial et retournez à la Tour radio.

Tour radio

Entrez, revenez au dernier étage de la tour radio et montez les deux premiers étages. Au 2ème étage, avancez au sud-est et ouvrez la porte grâce à la Carte magnétique. Entrez, affrontez le sbire et montez les escaliers.

Récupérez une Hyper potion, affrontez un autre sbire et montez à l'étage suivant. Affrontez Ariane devant l'ascenseur rouge puis prenez-le. Montez jusqu'au sommet de la tour radio, allez voir Amos le chef de la Team Rocket et

affrontez-le.

Battez ses Pokémons, obtenez Argent Aile et sortez de la tour. Soignez vos Pokémons, utilisez la capacité vol et partez à Acajou.

Acajou

Partez à l'Est d'Acajou et atteignez la route 44.

Route 44

D'abord, récupérez un Noigrume, un Max Repousse dans une Ball et suivez le chemin qui mène au nord. Récupérez un autre objet en chemin, continuez à droite, montez les marches et entrez dans la grotte de glace.

Grotte de glace

Entrez, déplacez-vous sur le premier bloc et avancez à droite jusqu'à la prochaine section. Dans le deuxième bloc de glace, avancez en haut, à gauche, vers le haut, à gauche, vers le bas, à gauche, en haut et enfin à droite. Avancez jusqu'au vieillard qui vous informe qu'il a perdu son objet.

Revenez en arrière, avancez dans la glace et prenez à droite, vers le bas, à droite, en haut, à gauche, en bas, à gauche, en haut et à droite.
Récupérez le CS07, revenez voir le vieillard. Ensuite, continuez le chemin à droite et descendez par l'échelle.

Dans la section suivante, vous devez utiliser la CS04 : Force pour pousser les blocs de pierre dans les trous. D'abord, poussez la seconde roche vers le trou qui est à gauche puis poussez la roche qui est au milieu dans le trou en haut à droite. Enfin, poussez la roche qui se trouve à l'extrême droite dans le trou qui se trouve en bas à droite.

Une fois que ceci est fait, descendez via l'échelle de droite. Déplacez-vous sur la glace vers la gauche jusqu'à atteindre le rocher sur lequel vous étiez tombé, descendez, allez à gauche, en haut puis à droite. Obtenez le Total soin et descendez via l'échelle.

Utilisez Eclat roche à droite ou faites le tour de la pièce puis récupérez l'objet et montez à l'échelle qui se trouve à droite.

Avancez à gauche, descendez et montez en empruntant l'échelle suivante. Avancez toujours à gauche, ignorez le rocher et grimpez à l'échelle, à gauche.

Récupérez l'objet en haut, descendez et repérez la danseuse qui est bloquée sur la glace. Déplacez-vous afin d'arriver derrière elle et poussez-la pour la libérer. Enfin, suivez-la et trouvez la sortie.

Ebenelle

D'abord, allez au centre médical au sud et soignez vos Pokémons. Effectuez des achats dans le magasin à proximité, entrez dans la Maison de capacité à gauche et apprenez à vos Pokémons de nouvelles capacités.

Par la suite, allez au nord de la ville et accédez à l'arène.

Avancez sur la plateforme mobile en face, marchez sur la flèche gauche pour la déplacer à gauche, marchez sur le cercle bleu pour le tourner deux fois et revenez à l'endroit initial de la plateforme pour pouvoir traverser le pont.

Avancez, affrontez les deux dresseurs, ignorez les téléporteurs et montez sur la seconde plateforme. Déplacez-la vers le haut, tournez-la puis déplacez-la à droite pour atteindre la section de droite. Poursuivez vers le nord-ouest, utilisez la nouvelle plateforme mobile et avancez vers le nord-est. Atteignez ainsi le maitre de l'arène et affrontez-le. Toutefois, avant de vous remettre le Badge, vous devez faire vos preuves dans l'antre du dragon situé au nord de l'arène.

D'abord, utilisez le téléporteur (à gauche) et sortez de l'arène. Allez soigner vos Pokémons, revenez près de l'arène et utilisez la capacité Surf pour traverser le lac vers le nord. Atteignez l'antre du dragon, parlez au vieil homme et entrez.

L'antre du dragon

Descendez via l'échelle, affrontez le sbire et descendez les marches. Allez d'abord à droite pour trouver une Ball Calcium puis revenez au pont brisé et utilisez Surf pour traverser l'eau. Surfez à gauche, récupérez le Max Elixir en chemin et utilisez la capacité Siphon pour passer le tourbillon. Suivez le chemin de droite et entrez dans le temple.

Répondez aux questions du vieil homme (si vous ne répondez pas correctement, la question sera posée une seconde fois), obtenez ainsi le Badge Lever et rebroussez chemin. Avant de sortir, vous obtenez la CT59 de Sandra.

La Ligue Pokémon

Une fois dehors, vous recevez un appel téléphonique du Professeur Orme qui vous demande de le rejoindre dans son Labo. Par conséquent, utilisez Vol et allez à Bourg Geon.

Bourg Geon

Allez chez le professeur Orme, discutez avec lui et obtenez la Master Ball. Cette dernière permet d'attraper n'importe quel Pokémon à tous les coups, donc faites-en bon usage.
Pour le moment, sortez du laboratoire, utilisez Vol et allez à Rosalia.

Rosalia

Soignez vos Pokémons s'ils sont blessés et essayez d'entrer dans la salle de danse de Rosalia qui se trouve au-dessus du centre médical. Vous rencontrez votre rival qui vient de prendre une raclée puis entrez.

Discutez avec la première sœur, commencez l'Ordalie et affrontez-les une par une. N'hésitez pas à utiliser les potions, battez-les et obtenez le Glas tempête. Sortez, soignez vos Pokémons et dirigez-vous vers les Tourb'Iles. Pour atteindre cet endroit, volez jusqu'à Irisa et utilisez la capacité Surf pour traverser l'eau vers l'Est. Vous devez avoir la capacité Flash et Siphon pour éclairer les grottes et passer les tourbillons.

Les Tourb'Iles

Glissez sur l'eau vers l'extrême Est, près de la barrière de roches puis utilisez la capacité Siphon pour passer le tourbillon et atteindre l'Ile. Faites le tour et allez derrière la grotte, surfez à nouveau pour y accéder du côté gauche et entrez.

Suivez le chemin jusqu'à l'échelle et descendez. Approchez du vieil homme, parlez-lui et passez. Entrez dans la première grotte pour récupérer un Super bonbon puis descendez au plus bas niveau. Entrez dans la grotte et parlez aux danseuses. Après la superbe scène dans laquelle Lugia apparait, utilisez Surf et approchez-vous pour le défier. Pendant le combat, utilisez la Master Ball et CAPTUREZ-LE.

Par la suite, sortez de la grotte, faites le plein d'objets dans n'importe quelle ville et retournez à Bourg Geon.

Bourg Geon

A présent, partez à l'Est et utilisez Surf pour traverser le grand Lac. Dirigez-vous vers le nord, rejoignez la terre ferme et entrez dans la grotte des Chutes Tohjo.

Chutes Tohjo

Utilisez la capacité surf puis CS 07 : Cascade pour remonter la chute d'eau. Suivez le chemin, descendez par la prochaine chute et continuez à droite. Ignorez d'abord la sortie au sud, prenez les marches à droite et avancez jusqu'à

la Pierre Lune. Ensuite, rebroussez chemin et prenez la sortie que vous aviez ignorée.

Route 27

Entrez dans la maison, parlez à la dame et sortez. Utilisez surf à droite de l'entrée de la grotte, continuez sur la terre ferme et traversez le pont. Battez les dresseurs, suivez le chemin vers l'Est et atteignez la route 26.

Route 26

Traversez les ponts, affrontez les dresseurs et poursuivez vers le nord. Entrez dans la maison en face pour soigner vos Pokémons, poursuivez à gauche et suivez le chemin. Combattez plusieurs dresseurs, atteignez la porte d'accès à la ligue Pokémon et entrez. Si vos Pokémons sont blessés, pensez à les soigner à nouveau dans la maison de la jeune fille et revenez.

A l'intérieur, avancez tout droit et sortez la porte qui est au fond du couloir.

Route victoire

Avancez, poussez le rocher vers le haut et poursuivez à gauche. Descendez les marches, avancez à droite, récupérez la Potion et montez les marches.

Traversez le pont, descendez les marches, récupérez Total soin au-dessus du pont et avancez à gauche. Poursuivez au nord, allez à droite et poussez la roche en bas pour récupérez Rappel Max. Revenez en arrière, montez les marches et grimpez à l'échelle.

Récupérez l'objet au nord puis revenez au sud. Montez les marches à droite, avancez toujours à droite et atteignez l'échelle sud-est.

Descendez dans le trou qui est à droite de l'échelle, avancez au nord et poussez le rocher puis grimpez à l'échelle qui se trouve au nord. Redescendez pour aller chercher l'objet puis grimpez à l'échelle à nouveau.

Avancez, faites attention au premier trou et passez vers la section suivante, à l'Ouest. Récupérez un objet au nord, avancez à l'ouest et repérez deux autres trous. Descendez dans celui qui est le plus à gauche, récupérez PV+ et montez à l'échelle. Suivez le chemin vers le nord et descendez dan le trou suivant.

Avancez à gauche, descendez les marches pour obtenir le CT26 : Séisme puis remontez prendre l'échelle. Cette fois, avancez à droite et détruisez les roches pour récupérer l'objet. Enfin, avancez légèrement vers le nord et trouvez la sortie de la grotte. Avant de sortir, votre rival vous intercepte et vous défie en duel. Battez-le et sortez.

Plateau Indigo

Avancez tour droit et entrez dans la grande maison. Soignez vos Pokémons, effectuez le maximum d'achats et montez les escaliers qui sont au milieu. Parlez au portier et entrez dans la ligue.

Ligue Pokémon

A Présent, vous allez combattre cinq super dresseurs qui disposent de différents types de Pokémons.

<u>1er membre de la Ligue : Clément</u>
Les Pokémons de Clément sont de type PSY et leur niveau est de 41. Pour les battre, vous devez avoir un niveau supérieur à eux et aussi utiliser les éléments correspondants contre ces Pokémons. Utilisez l'élément, Roche ou Ténèbres et utilisez les potions pour ôter les sorts et la Baie Yapap.
Après avoir gagné, avancez tout droit et atteignez la salle suivante.

<u>2ème membre de la ligue : Koga</u>

Les Pokémons de Koga sont de type Poison. Utilisez les antidotes pour ôter le poison ou utilisez la Baie Kébia ou la capacité Vol. Utilisez également l'élément Feu pour achever rapidement les insectes de Koga.

3ème membre de la ligue : Aldo
Les Pokémons d'Aldo sont de type Combat. Utilisez la Baie Pomroz pour résister à l'élément combat, utilisez la capacité vol pour affronter Mackocogneur et utilisez les potions pour remplir vos PV.

4ème membre de la ligue : Marion
Marion utilise trois Pokémons de type Ténèbres et trois autres de différents éléments.
Utilisez la Baie Sedra pour résister à l'élément Spectre et affrontez les autres Pokémons selon leur élément. Utilisez les potions pour guérir et augmenter vos PV et optez pour l'élément Feu pour achever Cornèbre et Rafflésia.

Après le combat, soignez vos PP, réveillez les Pokémons K.O et préparez-vous à l'ultime combat.

5ème membre de la ligue : Peter
Votre ami Peter possède des Pokémons de type Dragon. Utilisez la Baie pour résister aux attaques des Dragons. Utilisez un Pokémon de Glace, un autre de feu et Lugia. Vous allez consommer plusieurs potions anti-paralysie, des potions pour restaurer les PP et les PV. Le niveau de vos Pokémons doit être supérieur à 55.

Une fois que vous avez battu Peter, le maitre de la ligue, regardez la scène qui se déclenche.

Félicitations ! Vous avez vaincu la ligue Pokémons et vous en êtes désormais le maître !!

Chapitre 2 : Kanto

Une fois que vous avez complété le jeu, sauvegardez et continuez votre partie. Dans cette nouvelle aventure nationale, vous n'avez pas d'énigme à résoudre ou de chemins compliqués à prendre. Les routes sont plus linéaires et vous devez simplement battre les maitres des arènes pour récolter les badges.

Le 1er badge

Comme au début de l'aventure, vous vous retrouvez chez vous. Descendez voir votre maman puis allez voir le professeur Orme. Vous obtenez un passe bateau vous permettant de voyager vers Kanto.

A présent, utilisez la compétence Vol et voyagez jusqu'à Oliville. Allez au port de la ville, parlez au marin et montez dans le bateau.

Bateau

Avancez tout droit et descendez les marches. Parlez au marin qui bloque le passage au sud-est, remontez à l'étage et entrez dans l'avant dernière cabine au sud-est. Ensuite, retournez au sous-sol et avancez à l'Est. Grimpez à l'échelle, entrez dans la cabine du capitaine et parlez à la petite fille. Retrouvez-la à l'extrême Ouest du sous-sol, obtenez la peau métal et atteignez ainsi Carmen sur mer.

Carmen sur mer

Effectuez des achats dans le magasin, allez vers l'arène au sud-est et entrez. Affrontez les dresseurs, interagissez avec les canaux à l'extrême gauche puis mesurez-vous à Major Bob.

Le 2ème badge

Une fois que le badge est en votre possession, partez au nord de la ville et prenez la direction de la route 6. Battez les dresseurs et atteignez Safrania.

Safrania

Allez à l'arène de la ville, au nord-est, et entrez. Prenez le premier téléporteur à droite puis celui en bas à gauche, ensuite celui en bas à droite et enfin celui en bas à gauche deux fois. Affrontez Morgane, battez-la et obtenez le badge Marais et le CT48.

Le 3ème badge

Sortez de l'arène, soignez vos Pokémons et partez au nord. Ensuite, allez à la centrale qui s trouve à l'extrême Est de la carte. Parlez au patron, sortez et allez à Azuria.

Azuria

Allez à l'arène de la ville se trouvant à droite du centre médical et entrez. Un membre de la Team Rocket sort de l'arène en se précipitant. Retrouvez-le sur le pont (au nord) et battez-le pour connaitre la cachette de la partie de la machine.

Retournez à l'arène, regardez près de la buée en haut à gauche et sortez. Envolez-vous vers la centrale, donnez la partie de la machine au patron, obtenez la CT57 et revenez à Azuria. A présent, soignez vos Pokémons et allez à Safrania. Entrez dans la maison de la fille Copieuse au nord-est, montez à l'étage et parlez-lui. Allez chercher son Poképoupée dans le fan club de Carmen sur mer. Rendez-le à la fille Copieuse et récupérez le passe du métro.

A présent, partez au nord d'Azuria, suivez la route 24 et continuez jusqu'au bout de la route 25 et retrouvez Ondine, la maitresse de l'arène. Ensuite, retournez a Azuria en utilisant Vol et allez dans l'arène pour la battre. Surfez dans la piscine pour atteindre Ondine et battez-la.

Le 4ème badge

Après le combat, retournez à Safrania, prenez la route 7 à l'ouest et allez à Céladopole.

Céladopole

Dirigez-vous au sud de la ville, utilisez la capacité Coupe pour dégager le passage et atteignez l'arène. A l'intérieur de l'arène, coupez le premier arbre au milieu puis avancez dans le labyrinthe. Passez à droite des sœurs jumelles, continuez vers le haut et atteignez le maitre de l'arène. Battez-le, récupérez le badge et sortez.

Le 5ème badge

A présent, partez à l'ouest de la ville et prenez la piste cyclable pour atteindre la ville de Parmanie.

Parmanie

Soignez vos Pokémons puis entrez dans l'arène de la ville non loin. Vous devez trouver la vraie maitresse de l'arène en passant entre des murs invisibles. La vraie Jeanine est celle qui se trouve à l'entrée. Cependant, vous devez avancer à droite et faire le tour de la salle pour l'atteindre. Affrontez ces Pokémons de type insecte, obtenez le Badge et sortez.

Le 6ème badge

Maintenant que vous avez acquis ce badge, vous devez passer par la cave Taupiqueur afin d'aller à Argenta. Mais avant cela, vous devez réveiller le Ronflex qui se trouve devant la cave. Par conséquent, allez à Lavanville et entrez dans la tour radio. Parlez au vieil homme et obtenez le coupon Expansion. Ensuite, revenez devant la cave du taupier, réglez la radio sur la chaine Pokéflute au nord des ondes et battez ainsi le Ronflex.

Cave Taupiqueur

Entrez, prenez l'échelle et suivez le chemin jusqu'à la prochaine échelle. Escaladez-la et sortez de la cave.

Route 2

Avancez à gauche entre les arbres, utilisez Coupe pour continuer et avancez au nord pour atteindre ainsi Argenta.

Argenta

Contournez les dresseurs ou affrontez-les puis défiez le maitre de l'arène. Battez ses Pokémons du type roche, obtenez la Roche de pierre et sortez.

Le 7ème badge

A présent, allez au sud d'Argenta et atteignez la forêt de Jade.

La forêt de jade

Traversez la forêt en allant vers l'est, combattez les dresseurs en chemin et poursuivez jusqu'à la route 2. Continuez au sud et atteignez la ville de Jadielle. Vous ne pouvez pas combattre le maitre de l'arène car il ne se trouve pas à l'intérieur. Pour cela, vous devez aller le chercher plus au sud dans les Carmois'iles. Utilisez la capacité Surf et nagez jusqu'à l'ile.

Le maitre de l'arène de Jadielle se trouve au-dessus du centre médical mais il ne veut pas vous défier pour l'instant. Donc, surfez à nouveau le long du chenal 20 et atteignez les iles Ecumes.

Iles Ecumes

Battez le dresseur devant la grotte, entrez et grimpez à l'échelle. Pour parvenir au maitre de la place, vous devez battre les dresseurs pour qu'ils vous laissent passer. Une fois que vous atteignez le maitre de la grotte, battez ces Pokémons du type feu et obtenez ainsi le Badge Volcan.

Le 8ème badge

Une fois que les sept Badges de Kanto sont entre vos mains, retournez à Charmois'iles et parlez avec le maitre de l'arène de Jardielle. Montrez-lui vos sept badges puis volez jusqu'à Jardielle pour le battre.

Jardielle

Allez soigner vos Pokémons, achetez des potions et entrez dans l'arène de la ville. Pour atteindre le maitre de l'arène, vous devez marcher sur les carrés qui permettent de remonter vers le haut. Essayez de suivre le chemin à l'extrême droite, battez Blue et obtenez le huitième et dernier Badge de Kanto.

La Ligue Pokémon

Maintenant que vous avez collecté tous les badges de Kanto, retournez vers la route Victoire en utilisant Vol et allez de nouveau à la ligue Pokémon. Défiez les mêmes membres de la ligue Pokémon une seconde fois, battez-les et devenez le maitre incontesté de Kanto.

Félicitations ! Vous êtes devenu le dresseur incontesté de tous les Pokémons !

AFFRONTER À NOUVEAU LES CHAMPIONS D'ARÈNE

Après avoir eu les 16 badges du jeu, vous avez la possibilité d'affronter à nouveau les champions d'arène, mais il faut au préalable obtenir leur numéro de téléphone et les appeler un jour précis.

Champions de Johto

Albert de Mauville

-Numéro de téléphone : Lundi dans la journée, au 3ème étage du centre commercial de Céladolopole.
-Pour l'affronter : Appelez le samedi matin.

Hector d'Ecorcia

-Numéro de téléphone : Jeudi dans la journée, dans la Forêt de Jade.
-Pour l'affronter : Appelez le jeudi après-midi.

Blanche de Doublonville

-Numéro de téléphone : Le samedi entre midi et 16h, au 5ème étage du centre commercial de Doublonville.
-Pour l'affronter : Appelez le samedi après midi.

Mortimer de Rosalia

-Numéro de téléphone : Lundi ou mardi dans la journée près de la tour Carillon.
-Pour l'affronter : Mardi Soir.

Chuck d'Irisia

-Numéro de téléphone : Il faut parler à sa femme qui se trouve devant l'arène d'Irisia chaque jour.
-Pour l'affronter : Appelez le mecredi soir.

Jasmine d'Oliville

-Numéro de téléphone : Tous les après midi de 13h à 14h au restaurant d'Oliville.
-Pour l'affronter : Mercredi après midi.

Fredo d'Acajou

-Numéro de téléphone : A partir de 7h du matin le samedi au Lac Colère.
-Pour l'affronter : Lundi matin.

Sandra d'Ebenelle

-Numéro de téléphone : Tous les matins dans l'Antre du Dragon.Il faut l'avoir battue (en duo avec le rival).
-Pour l'affronter : Vendredi soir.

Champions de Kanto

Pierre d'Argenta

Pierre est absent de son arène tous les après-midis. Il se trouve dans la Cave Taupiqueur, près de l'entrée de la Route 2. Parlez-lui pour obtenir son numéro. Appelez-le un samedi soir.

Ondine d'Azuria

Ondine est absente de son arène tous les jours de 16 à 18 heures. Vous la trouverez au Cap d'Azuria sur la Route 25, sauf si Suicune montre le bout de son nez. Parlez-lui pour obtenir son numéro. Appelez-la un mercredi matin pour organiser votre match.

Major Bob de Carmin sur Mer

Major Bob est absent de son arène tous les matins de 9 à 11 heures seulement. Vous le trouverez dans les hautes herbes devant la Centrale, une fois que vous aurez capturé Electhor. Parlez-lui : il vous demande de lui montrer un Pikachu et vous obtenez ensuite son numéro. Appelez-le un vendredi matin pour le combattre à nouveau.

Erika de Celadopole

Erika est absente de son arène le dimanche après-midi. Elle se trouve devant la fontaine à l'Ouest de Celadopole en train de discuter avec Jasmine. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Appelez-la un dimanche matin et vous pourrez l'affronter de nouveau.

Jeannine de Parmanie

Jeannine est absente de son arène tous les jours, de 16 à 18 heures. Elle se trouve au hall d'accueil de la Route Victoire. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Pour la combattre de nouveau, appelez-la un lundi dans la journée et vous pourrez organiser votre revanche.

Morgane de Safrania

Morgane est absente de son arène le vendredi soir. Elle se trouve au port d'Oliville, non loin de l'Aquaria. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Appelez-la un dimanche après-midi pour la revanche.

Auguste de Cramois'Île

Auguste est absent de son arène des Îles Ecumes le mardi matin. Il se trouve sur son île qu'il aime tant, Cramois'Île, toujours pas guérie de l'éruption volcanique. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Appelez-le un mardi après-midi pour le combattre à nouveau.

Blue de Jadielle

Blue, tout comme Chuck, est indisponible. Pour avoir son numéro, rendez-vous tous les jours chez sa soeur Nina, qui habite à Bourg Palette. Faites masser 5 fois vos Pokémon, entre 15 et 16h uniquement, puis montrez-lui un Pokémon au bonheur maximum. Parlez-lui pour obtenir le numéro de son frère. Appelez Blue un dimanche soir pour la revanche.

CARTES DE DRESSEUR

Carte Bleue (1 étoile)

Battre le conseil des quatre et le maître de la ligue Pokémon.

Carte Verte (2 étoiles)

Collecter 5 feuilles d'Or sur un même Pokémon et parler ensuite à Luth/Célesta à Bourg Geon.

Carte Mauve (3 étoiles)

Obtenir tous les records des concours du Pokéathlon.

Carte d'Argent (4 étoiles)

Obtenir 100 victoires d'affilée à la Tour de Combat ou obtenir toutes les photos d'Or de la Zone de Combats.

Carte Noire (5 étoiles)

Compléter le Pokédex National en capturant tous les Pokémon, seuls Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin et Arceus ne sont pas à capturer.

À noter que ces 5 objectifs peuvent être accomplis dans le désordre

ATTAQUES PAR REPRODUCTION

Certains Pokémon ne peuvent apprendre certaines attaques que par reproduction. Pour les avoir, il vous faut :
-un Pokémon femelle (c'est le pokémon qui va être reproduit)
-un Pokémon mâle, qui doit posséder l'attaque à transférer

Par exemple, pour avoir Riolu avec pied brûleur, il faut reproduire les Pokémon suivants :
-Lucario femelle
-Brasegali mâle avec pied brûleur

COMBATTRE RED

Pour combattre Red, il suffit d'avoir les 16 badges et de vaincre la ligue pour la seconde fois. Ceci fait, rendez-vous au Mont Argentée. Vous devez au préalable avoir la CS Escalade.

TABLEAU POUR GAGNER AU CASINO

Voici un tableau fait pour aider à la résolution des combinaisons du jeu de casino.

Les 2 premières colonnes font référence aux scores inscrits aux bouts des colonnes & lignes affichés.

La colonne C indique le nombre de combinaisons possibles.

R + I indique comment remplir le mémo, soit par ajout soit par soustraction des indications.

La colonne Nbr dét. Combi indique combien il peut y avoir de 1, 2 ou 3 au maximum sur la combinaison, et enfin les 3 séries de colonnes suivantes les combinaisons possibles dans l'ordre croissant.

Malheureusement, il reste toujours un facteur chance, car une fois les combinaisons déterminées, il reste souvent un choix à faire entre 2 ou 4 cases, et rien ne permet de déterminer laquelle est la bonne...

CAPTURER GROUDON

Après avoir battu Red, allez voir le professeur Chen et prenez un des trois Pokémon qu'il vous propose. Ensuite, allez voir M. Pokémon sur la route 30, il vous donnera l'orbe rouge. Allez à la tour enfouie et vous trouverez Groudon.

CAPTURER RAYQUAZA

Une fois en possession de Groudon venant de SoulSilver et de Kyogre venant de Heartgold, présentez-les tous les deux au professeur Chen. Il vous donnera l'orbe vert. Retournez à la tour enfouie et vous trouverez Rayquaza.

CAPTURER ELECTHOR

Vous avez besoin de la CS surf. Allez à la route 9 (à coté d'Azuria), allez tout à l'est jusqu'à arriver à un point d'eau. Utilisez surf, allez tout au sud, puis allez à gauche, vous arriverez à la centrale. Electhor se trouve en haut à gauche.

CAPTURER SULFURA

Vous avez besoin des CS surf, cascade et escalade. Allez au mont argenté, entrez puis utilisez surf, dirigez-vous en haut, en utilisant cascade puis escalade. Continuez vers le nord en utilisant ces 3 CS, puis vous arriverez devant une petite entrée. Entrez et vous trouverez Sulfura.

OBTENIR LES DIFFÉRENTES FORMES DE MOTISMA

Pour pouvoir exécuter cette astuce, il faut que Pierre Rochard vous ait déjà offert un starter.

Mettez votre Motisma en première place de votre équipe et allez à Safrania. Entrez dans la Sylphe SARL, le grand bâtiment situé au centre de la ville. Normalement, la pièce est vide. Entrez dans l'ascenseur qui fonctionne grâce au pouvoir de Motisma. Une fois sorti de l'ascenseur, vous arrivez dans une salle avec des moteurs. Avancez vers un moteur et appuyez sur A pour que votre Motisma change de forme.

Motisma apprend Surchauffe si vous entrez dans le four, Lame d'air si vous entrez dans le ventilateur, Hydrocanon si vous entrez dans la machine à laver, Blizzard si vous entrez dans le réfrigérateur et Tempête Verte si vous entrez dans la tondeuse.

Si vous entrez dans la salle union, Motisma reprend sa forme normale. Vous ne pouvez donc pas l'échanger sous une autre forme que sa forme normale. Quand Motisma reprend sa forme normale, il oublie l'attaque apprise lors de l'entrée dans le moteur choisie. Vous pouvez toujours retourner à la Sylphe SARL pour changer la forme de Motisma.

Pokémon Version Blanche

© Nintendo / Game Freak 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CAPTURER MUSHANA

Après avoir terminé le jeu, vous gagnez l'accès au sous-sol des Vestiges du Rêve. Caché tout au fond et apparaissant seulement le vendredi, se trouve le Pokémon Mushana. Ce Mushana est différent de ceux que vous pourriez capturer normalement dans le jeu et possède la capacité Télépathie le rendant plutôt utile.

XP FACILE EN DÉBUT DE PARTIE

Avant d'arriver à la ville de la deuxième arène, courez à coté des hautes herbes jusqu'à ce qu'une herbe brille. Marchez dessus pour voir un Nanméouie apparaitre. Si le battez, vous remporterez pas mal d'XP. Refaites cette manipulation plusieurs fois pour monter de niveau facilement.

POKÉDEX NATIONAL

Battre le Conseil des Quatre et attendre la fin des crédits pour recevoir le Pokédex national des mains du professeur.

CARTES DE DRESSEUR

Votre carte de dresseur change de couleur lorsque vous remplissez certains objectifs.

0 objectif rempli : Carte verte
1 objectif rempli : Carte violette
2 objectifs remplis : Carte rouge
3 objectifs remplis : Carte argentée
4 objectifs remplis : Carte dorée
5 objectifs remplis : Carte noire ou blanche (selon la version)

Pour obtenir les différentes couleurs, il faut:

- Vaincre le Conseil 4
- Compléter le Pokédex National
- Avoir toutes les Accessoires Musicaux
- Obtenir tout les Offri-Auras
- Obtenir 49 victoires consécutives aux Lignes Verte foncé & Rose du Métro de Combat

JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Si vous jouez le jour de votre anniversaire (date enregistrée dans la mémoire de votre console), vous pourrez :

-Emprunter les routes 14 et 15 par beau temps (pas de brouillard)
-Aller au Pokémon Center pour que l'infirmière vous souhaite un bon anniversaire.
-Parler au responsable du Pokémon Musical pour recevoir un gâteau d'anniversaire.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Badge triple

Après la scène cinématique, choisissez l'un des trois Pokémons qui vous sont proposés et apprenez à les utiliser dans les combats. Affrontez donc les Pokémons de vos deux amis et gagnez.

Une fois que vous aurez appris les actions relatives aux combats, descendez les escaliers et discutez avec maman. Obtenez ainsi un Vokit et sortez de la maison. Entrez dans celle qui se trouve en bas à gauche et rencontrez Bianca avec ses parents. Complétez la discussion et ressortez.

Partez au nord-ouest et entrez dans le laboratoire de Keteleeria. Discutez avec le professeur, sortez et allez au nord-est pour la retrouver.

Route 1

Discutez à nouveau avec elle, suivez la route 1 et marchez sur les herbes sauvages pour attraper deux Pokémons : le Ponchiot et le Ratentif. Une fois que ces deux créatures sont dans votre sac, poursuivez au nord jusqu'à Arabelle.

Arabelle

Avancez légèrement à droite et retrouvez le professeur Keteleeria devant le centre Pokémon. Faites ce qu'elle vous demande et apprenez comment soigner vos amis. Ensuite, utilisez le PC du prof pour connaitre le nombre de nouveaux Pokémons dans la prochaine région et éteignez-le. Parlez au réceptionniste de droite, achetez des Potions et des Pokéballs et sortez.

Avancez à gauche pour observer la Team Plasma, complétez la discussion et affrontez un jeune dresseur nommé N. Gagnez le combat, complétez la discussion et prenez le chemin qui mène au nord-ouest. Entrez dans le tunnel de couleur verte et accédez à la route 2.

Route 2

Avancez à gauche, répondez au Vokit et parlez à votre mère. Dès qu'elle raccroche, vous la retrouvez derrière vous et elle vous offre des chaussures de sport. Cet objet vous permettra de vous déplacer encore plus vite. Ensuite, marchez sur les hautes herbes, récupérez une potion et poursuivez à droite. Affrontez un dresseur non loin, continuez le long des hautes herbes et approchez-vous de la ville d'Ogoesse. Juste avant d'atteindre la ville, Bianca vous intercepte et entame un combat. Battez-le et entrez dans la ville.

Ogoesse

Avancez tout droit vers le centre Pokémon, soignez vos créatures et sortez. Entrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche du centre et parlez à Tcheren près du tableau. Combattez-le afin d'obtenir une Baie Oran et sortez.

Approchez-vous maintenant du bâtiment qui se trouve à droite du centre Pokémon et parlez au champion de l'arène. Avant d'entrer pour le défier, vous devez partir au vestige du rêve. Pour cela, prenez le chemin de l'Est et entrez dans la forêt pour l'atteindre.

Vestige du rêve

Avancez à droite, affrontez les deux premiers dresseurs puis parlez au troisième pour obtenir un Flamajou. Ce dernier est capable de contrer les Pokémons du type plante dont dispose le champion d'arène.

Une fois que ceci est fait, retournez à Ogoesse.

Arène d'Ogoesse

Niveau recommandé : 14.
Type recommandé : le Pokémon gagné dans la forêt d'Empoigne est nécessaire.

Soignez vos Pokémons et entrez dans l'arène. Obtenez une Eau fraiche, repérez les symboles au sol et marchez sur le type qui est contraire à celui du rideau. Entrez, affrontez le dresseur et gagnez ses Pokémons. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous atteigniez le champion. Lors de l'affrontement, utilisez le Pokémon que vous avez choisi au début pour battre son Penchiot puis utilisez Flamajou pour battre son second. Obtenez ainsi le Badge Triple, le CT83 Rengorgement et sortez.

Dès que vos sortez, suivez Oryse jusqu'à sa demeure et recevez la CS01 : Coupe. Une fois que ceci est fait, quittez la maison et repartez au Vestige des rêves.

Chapitre 2 : Badge Basique

Vestige des rêves

Approchez de la plante qui se trouve devant le trou, entrez dans le menu, utilisez la CS01 : Coupe pour l'apprendre à l'un de vos Pokémons et coupez l'arbre. Entrez, passez la porte du garage et retrouvez le Pokémon qui crache la brume des rêves. Combattez la Team Plasma qui débarque et complétez la discussion avec la scientifique. Ensuite, explorez l'endroit afin de récupérer trois Balls contenant une potion, une repousse et un Pokéball puis retournez chez Oryse.

Ogoesse

Discutez avec elle à nouveau, obtenez le C-Gear et le registre ami indispensable pour le jeu en ligne. Complétez la discussion, sortez et prenez le chemin à l'ouest jusqu'au grand jardin. Allez d'abor au sud-ouest du jardin, obtenez un super Ball puis partez au nord vers la route 3.

Route 3

Suivez la route 3, montez les escaliers et affrontez les dresseurs qui vous provoquent en duel. Ensuite, descendez et suivez le chemin de gauche. Affrontez les jumelles dans un combat en duo, avancez et combattez Tcheren. Après le combat, deux membres de la Team Plasma arrivent et capturent des Pokémons. Pourchassez-les immédiatement et entrez dans la grotte.

Affrontez les deux équipes de la Team Plasma, montez les marches à gauche et récupérez le CT46 : Lacrin. Ensuite, sortez de la grotte et revenez voir l'amie de Bianca pour lui donner ses Pokémons.

A présent, suivez la route au sud qui est désormais accessible, traversez un pont plus loin et entrez dans le tunnel qui mène vers la ville de Maillard.

Maillard

Retrouvez votre Tcheren et suivez-le afin de mieux connaitre la ville. Entrez dans le centre Pokémon pour soigner vos créatures, sortez et entrez dans la maison qui se trouve à l'extrême gauche. Discutez avec la jeune fille près de la plante, dites-lui le nom du premier Pokémon que vous avez choisi et obtenez ainsi une potion capable d'augmenter sa puissance.

Une fois que ceci est fait, partez au nord de la ville et tentez d'entrer dans l'arène pour que N vous défie une nouvelle fois. Combattez ses trois Pokémons et entrez dans l'arène.

Arène de Maillard

Niveau recommandé : 20.
Type de Pokémons recommandé : Combat.

Avancez tout droit pour que Gill vous fasse visiter l'endroit. Entrez au sein même de l'arène, approchez de la bibliothèque de gauche, montez sur le tabouret et lisez le livre. Allez à l'armoire gauche de la seconde rangée et lisez un autre livre. Ensuite, parlez à la femme devant l'armoire qui se trouve à gauche de la troisième rangée et affrontez-la. Après le combat, allez à l'armoire droite de la première rangée et lisez le livre. Enfin, parlez au dresseur qui se trouve près de l'armoire qui est droite de la seconde rangée et affrontez-le. Après le combat, un passage secret s'ouvre et vous pouvez affronter Aloé la championne de l'arène.

Une fois que vous l'aurez vaincue, obtenez le Badge basique et la CT67 : Vengeance. Tout de suite après, Gill vous informe que la Team Plasma est entrain de voler le crâne du grand squelette.

Allez au musée pour assister à la scène puis quittez l'endroit. Complétez la discussion avec Bianca et Aloé puis prenez le chemin à l'Ouest.

Forêt d'Empoigne

Dès que vous entrez dans la forêt d'Empoigne, parlez au premier dresseur sur votre chemin et recevez un CT94 : Eclate-Roc. Ensuite, poursuivez à gauche et entrez à travers les arbres. Dans la section suivante, parlez à Tcheren près du croisement et prenez le chemin de gauche. Affrontez les jumelles puis un premier membre de la Team Plasma, avancez à gauche, combattez un second membre de la Team Plasma et continuez au nord.

Affrontez le dresseur non loin pour obtenir une baie Marron, continuez à gauche et entrez dans le tronc d'arbre. Poursuivez à gauche, au sud puis à droite et remontez en pénétrant dans un nouveau tronc. Affrontez un troisième membre de la Team Plasma, descendez par le prochain tronc à droite et continuez jusqu'à ce qu'un Dresseur Ranger jaillisse. Affrontez-le, partez d'abord au sud, descendez les marches et récupérez la CT86 : Noeud Herbe.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans le tronc pour affronter un quatrième membre de la Team Plasma. Gagnez le combat, récupérez ainsi le crâne volé et complétez la discussion afin qu'Aloé vous donne une Pierre Lune.

Après ceci, partez à droite pour revenir directement sur la route de la forêt et partez au nord pour continuer l'aventure.

Chapitre 3 : Badge Elytre

Entrez dans le tunnel sur votre droite et atteignez le Pont Sagiciel.

Pont Sagiciel

Traversez le grand pont, entrez dans le prochain tunnel et atteignez la ville de Vulocité.

Vulocité

Dès que vous arrivez, partez au sud et atteignez le port de la ville. Parlez à la jeune fille qui se trouve au sud près du bateau et sélectionnez le nom du Pokémon que vous avez obtenu lors de votre passage dans les vestiges des rêves.

Obtenez ainsi une récompense qui vous permettra de le faire évoluer et rebroussez chemin.

A présent, partez à gauche et entrez dans le centre Pokémon. Soignez votre équipe, sortez et entrez dans l'avenue qui se trouve à droite. Ensuite, entrez dans le premier immeuble à gauche et prenez l'ascenseur. Parlez au grand homme pour qu'il vous donne un CT44 : Repos et sortez.

Continuez au nord de l'avenue, parlez au danseur près de la fontaine et affrontez-le. Ce dernier vous demande de trouver ses deux amis. Pour cela, repartez au sud, allez à gauche du centre Pokémon jusqu'au second croisement et prenez au sud. Allez au bord du quai, parlez au second danseur et affrontez-le pour le convaincre de rejoindre le groupe.

Par la suite, avancez au nord et suivez la rue étroite jusqu'à ce qu'un homme vous intercepte brusquement et vous donne le CT70 : Flash. Ensuite, avancez de quelques pas et retrouvez le troisième danseur. Affrontez-le, avancez au nord pour retrouver le groupe près de la fontaine et parlez-leur pour obtenir une pièce Rune.

Une fois que ceci est fait, prenez la rue qui se trouve à l'extrême gauche et rejoignez l'arène sur votre droite. Avant d'entrer, vous rencontrez Tcheren puis Artie (le champion de l'arène). Ce dernier vous indique que les sbires de la Team Plasma ont été repérés sur le quai. Partez immédiatement au sud, allez au second quai à partir de l'entrée de la ville et discutez avec Iris.

Après la discussion, retournez à l'avenue où se trouve l'arène et repérez les membres de la Team Plasma sur votre gauche. Complétez la discussion avec tout le monde et entrez dans l'immeuble. Achevez la discussion pour récupérer le Pokémon volé, prenez le contenu de la boule et sortez.

Arène de Vulocité

Niveau recommandé : 24.
Type recommandé : Feu ou Roche.

Maintenant, entrez dans l'arène et obtenez d'abord une Eau fraiche auprès du portier. Prenez la prochaine entrée, passez la porte flexible et marchez sur l'interrupteur. Avancez à droite, affrontez le premier clown et marchez sur l'interrupteur. Passez à travers la prochaine porte flexible, combattez un second clown et marchez sur tous les interrupteurs. Passez les portes à gauche afin de marcher sur tous les interrupteurs et libérez ainsi le portail qui mène aux escaliers. Remontez-les et entamez le combat contre le champion.

Une fois que vous aurez battu le champion, obtenez le badge Elytre et la CT76 : Survinsecte.

Sortez de l'arène, partez au nord et suivez le chemin qui est au nord de la fontaine. Entrez dans le premier bâtiment à droite, prenez l'ascenseur et parlez à la jeune fille en bas à droite. Récupérez la CT45 : Attraction et quittez l'immeuble.

En entrant dans le tunnel au nord, Bianca vous défie une nouvelle fois et vous devez la battre.

Chapitre 4 : Badge Volt

Route 4

Avancez légèrement et suivez le chemin de sable à gauche. Récupérez Précision + dans la balle, poursuivez jusqu'à la zone de construction un peu plus haut et récupérez la CT41 : Tourmente dans une balle.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la zone et suivez la route. Affrontez Tcheren, répondez à l'appel du Professeur Keteleeria et avancez au nord. Avant de passer sous le pont, partez à gauche et repérez une cabane avant de virer au nord. Entrez dans la baraque, parlez aux deux hommes et récupérez la CT28 : Tunnel.

Une fois que ceci est fait, revenez en arrière et passez sous le pont. Suivez la route, entrez dans le tunnel et complétez

la discussion avec le professeur. Obtenez ainsi une hyper Balle et prenez la sortie nord pour atteindre la ville de Méanville.

Méanville

Avancez légèrement pour voir des membres de la Team Plasma en train de malmener un vieil homme. Aidez-le en les affrontant et obtenez ainsi une bicyclette vous permettant de vous déplacer plus vite.

Partez à gauche vers le centre Pokémon et soignez-les. Ensuite, allez dans la ruelle qui se trouve en haut du centre et entrez dans l'immeuble à l'extrême gauche. Parlez à la fille aux cheveux bleus et obtenez la CS04 : Force.

Ensuite, partez au nord de la ville et retrouvez Bianca devant le music hall. Parlez-lui et entrez. Recevez une boite parure, placez un déguisement à l'un de vos Pokémons puis parlez à la femme qui se trouve à droite. Obtenez ainsi la CT49 : Echo et sortez.

Après la scène, retournez à l'entrée de la ville et entrez dans le parc d'attraction sur la droite. Après le tour dans la grande roue, vous devrez une nouvelle fois affronter le dresseur N. Une fois le combat gagné, entrez dans l'arène non loin.

Arène de Méanville

Niveau recommandé : 27.
Type recommandé : Sol.

Récupérez comme toujours une Eau fraiche en parlant au portier puis prenez la navette de droite. Descendez de l'autre côté, affrontez un premier sbire du champion et marchez sur l'interrupteur bleu pour changer le circuit. Reprenez la même navette, affrontez un second adversaire et marchez sur l'interrupteur vert. Affrontez l'adversaire qui sort de la prochaine navette et prenez-la.

Marchez sur le prochain aiguillage, affrontez la dresseuse qui sort de la navette et montez dans cette dernière. Enfin, allez défier la championne de l'arène et affrontez-la. Utilisez les Pokémons du type sol pour battre Inezia.

Après le combat, recevez le badge Volt et la CT72 : ChangeEclair. Actionnez l'interrupteur de gauche et atteignez ainsi la sortie.

A présent, soignez vos Pokémons et prenez la sortie à l'ouest de la ville pour atteindre la route 5.

Route 5

Dès que vous avancez de quelques pas sur la route 5, Tcheren vous arrête et lance un autre combat. Gagnez ce duel, partez à l'ouest jusqu'au pont et traversez-le.

Chapitre 5 : Badge Sismique

Port Yvonne

Avancez légèrement à gauche, traversez un petit pont et rencontrez Tcheren et le champion de la ville. Discutez avec eux puis entrez dans la seconde maison après le pont. Parlez au garçon aux cheveux bleus, apprenez la capacité Fusion au Pokémon que le professeur vous a donné et sortez.

Allez au centre Pokémon au nord. Soignez vos Pokémons, achetez des potions et objets, puis sortez. Rendez-vous au sud de la ville et traversez le pont pour atteindre le hangar frigorifique.

Hangar frigorifique

Explorez le sud de la zone et récupérez une potion et de l'huile. Approchez-vous du garage qui se trouve au sud-ouest, parlez à Tcheren et entrez dedans.

D'abord, montez les marches et obtenez un Filet Ball. Redescendez, glissez le long du bord gauche de la glace et continuez à droite pour obtenir la CT55 : Ebullition dans la balle. Ensuite, glissez au nord jusqu'au conteneur, puis à droite et affrontez le dresseur. Glissez à nouveau à droite, montez les escaliers et affrontez un autre dresseur.

Après le combat, glissez à droite, en haut, à gauche et en bas. Montez les marches non loin, affrontez un dresseur et descendez les escaliers suivants. Récupérez un Antigel dans la balle, avancez et glissez au nord. Récupérez une hyper potion dans une balle à droite puis avancez à gauche. Ignorez les marches, suivez le chemin au sud et repérez un conteneur ouvert.

Après la discussion avec Tcheren, entrez dans le conteneur et engagez le combat contre les quatre membres de la Team Plasma qui sont à droite. Après ceci, récupérez le Glacéternel dans la balle et sortez. Enfin, prenez les marches que vous avez ignorées et trouvez la sortie.
Retournez à Port Yvonne et rendez-vous près de l'arène au nord-est.

Arène de Port Yoneuve

Niveau recommandé : 30.
Type recommandé : Eau, Plante ou Glace.

Parlez au portier pour obtenir une Eau fraiche, montez sur le monte-charge et interagissez avec le bouton vert pour descendre.

Avancez à droite, affrontez un dresseur et descendez via le prochain monte-charge. N'utilisez pas l'ascenseur qui est en haut de ce dernier, avancez au nord et longez le rebord pour atteindre un autre monte-charge à gauche.

A présent, utilisez celui du haut et marchez sur le rebord pour atteindre l'ascenseur central. Affrontez ainsi Bardane le champion de l'arène et obtenez le Badge sismique. Quittez cet endroit et rendez-vous au centre Pokémon pour soigner les votre.

Maintenant, partez au nord-ouest de la ville et dirigez-vous vers la route 6. Avant d'atteindre la route, Bianca vous arrête et vous défie à nouveau. Affrontez-la et gagnez ainsi la CS02 : Vol.

Chapitre 6 : Badge Jet

Route 6

Traversez le pont, suivez le chemin au nord et suivez le chemin des hautes herbes. Affrontez quelques dresseurs en chemin, traversez un autre petit pont et récupérez une hyper potion située à gauche du Bureau d'étude des saisons.

Avancez vers l'ouest puis au nord et atteignez la grotte électrolithe.

Grotte Electrolithe

Interagissez avec la toile d'araignée électrique pour que Bardane le champion de l'arène précédente arrive. Il vous ouvre la voie vers la grotte et vous donne un CT78 : Piétisol. Une fois que ceci est fait, entrez dans la grotte.

Avancez légèrement pour que deux membres du trio des ombres vous conduisent vers l dresseur N. parlez-lui puis avancez. Rencontrez ensuite Bianca et le professeur Keteleeria. Complétez la discussion, poussez le cristal bleu et suivez le chemin.

Poussez le prochain cristal à droite, récupérez un Anti-para dans la balle et montez les marches du haut. Avancez à

droite, repérez les deux cristaux qui sont collés, poussez le premier vers la gauche et le second vers le sud. Avancez ainsi au sud puis à l'Est. Descendez les marches, avancez à droite et reparlez avec Bianca et le professeur. Ensuite, poussez le prochain cristal vers le sud et prenez ce chemin. Affrontez une dresseuse et descendez les marches suivantes.

Au niveau suivant, suivez le chemin et prenez les marches. Poussez le cristal vers le haut, récupérez un Chrono Ball à gauche et poursuivez au nord. Affrontez plusieurs membres de la Team Plasma et remontez les marches qui sont à droite.

Avancez vers le croisement, partez d'abord au sud pour récupérer un aimant puis suivez le chemin de droite. Affrontez le dresseur N, complétez la discussion avec Bianca et le professeur puis prenez la sortie en bas des marches.

Parsemille

D'abord, soignez vos Pokémons dans le centre et effectuez des achats. Dans la maison qui se trouve à droite du centre Pokémons, vous pouvez apprendre à vos Pokémons des capacités oubliés, ou effacer des capacités existantes.

Ensuite, avancez au nord pour rencontrer le père du professeur Keteleeria et parlez-lui. Discutez également avec Carolina, la championne de l'arène et suivez le chemin de l'Est pour atteindre la route 7.

Route 7

Avancez au nord, ignorez les marches sur votre gauche et récupérez un hyper Ball dans les hautes herbes. Ensuite, montez directement sur la poutre en face et traversez-la. Affrontez un dresseur en descendant et poursuivez au nord. Ignorez la poutre suivante, suivez la route au nord, affrontez trois dresseurs et atteignez la tour des cieux au nord.

Tour des cieux

Montez les marches, avancez entre les tombes des Pokémons et gagnez les dresseurs qui vous défient. Récupérez une Hyper potion à droite, une CT61 : Feu Follet à gauche puis remontez au niveau suivant.

Affrontez d'autres dresseurs, récupérez une Rune sort à droite et montez les marches au sud. A l'étage supérieur, affrontez des dresseurs, récupérez une CT65 : Griffe Ombre et un Rappel, puis montez les marches pour atteindre le sommet.

Au sommet, montez les marches, parlez à Carolina et sonnez la cloche. Une fois que ceci est fait, utilisez la capacité vol et revenez à Parsemille.

Parsemille

D'abord, soignez vos Pokémons puis suivez le chemin de l'ouest pour atteindre la piste de l'aérodrome. Allez d'abord au sud récupérez une CT58 : Chute libre puis partez au nord pour entrer dans l'arène de la ville.

Arène de Parsemille

Niveau recommandé : 35.
Type recommandé : Electriques, Glace ou Roches.

Utilisez les Pokémons de Types Electriques, ou roche. D'abord, parlez au portier pour obtenir une Eau fraiche, avancez tout droit vers le canon et entrez dedans pour vous propulser en face. Entrez dans le second canon sur votre gauche, descendez les marches et rentrez à nouveau dans le même canon. Affrontez le dresseur, montez les escaliers et continuez au sud. Affrontez un autre dresseur, entrez dans le canon et propulsez-vous à gauche. Engagez le combat avec le pilote, approchez-vous du prochain canon et entrez-y par le sud afin d'être propulsé vers le nord. Ensuite, entrez dans le prochain canon, combattez le pilote et rentrez à nouveau dans le même canon (du côté droit cette fois).

Montez les escaliers, affrontez le dresseur et prenez les trois prochains canons pour vous retrouver devant la championne. Gagnez le combat, obtenez le badge Jet, la CT62 : Acrobatie et prenez le canon pour trouver la sortie.

Une fois dehors, discutez avec dresseur N, allez soignez vos Pokémons dans le centre et partez vers la route 7.

Chapitre 7 : Badge

Route 7

Montez à nouveau sur la première poutre, traversez le champ et utilisez la prochaine poutre pour partir cette fois vers l'Est. Lorsque vous aboutissez à un croisement, prenez d'abord le chemin du sud et récupérez une CT81 : Plaie-croix dans un Ball. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin du nord.

Mont Foré

Avancez tout droit vers les escaliers et affrontez Tcheren qui vous intercepte. Gagnez le combat, recevez la CS03 : Surf de la part d'un homme qui a vu le combat et montez les marches.

Affrontez le prochain dresseur puis entrez dans la grotte. Suivez le chemin, parlez à Tcheren et Bardane puis et prenez la sortie à droite.

Dehors, partez d'abord au nord, suivez le long chemin et récupérez Rappel dans la Ball. Ensuite, revenez en arrière et partez au sud. Dépassez l'entrée d'une grotte, récupérez un Total soin au bout du chemin puis prenez l'entrée que vous venez de dépasser.

Suivez le chemin, affrontez un montagnard et avancez à droite. Ignorez le chemin où se trouvent les rochers et continuez à droite. Affrontez une dresseuse et prenez la sortie. Partez au nord et entrez à nouveau dans la grotte.

Ignorez d'abord les marches, poursuivez à droite et récupérez une Pierre Lune. Descendez les marches que vous avez ignorées et prenez la porte. Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche pour trouver la sortie.

Récupérez une Potion Max au nord puis partez au sud. Avant d'entrer par la prochaine porte, récupérez un Huile au bout du chemin puis entrez.

Ignorez le premier chemin et prenez le second. Ramassez un PP plus à gauche, une Pépite à droite et prenez la sortie à droite.

Maintenant que vous êtes dehors, affrontez l'infirmier au sud pour qu'il soigne vos Pokémons. Ensuite, partez directement à droite, ignorez la première entrée et prenez la seconde.

Avancez tout droit, descendez quelques marches et prenez l'entrée suivante. Suivez le chemin jusqu'au croisement et approchez-vous de Tcheren accompagné d'un membre de la Team Plasma. Après la discussion, prenez la sortie à droite et atteignez ainsi la ville de Flocombe.

Flocombe

Entrez dans une maison au sud-est de la ville, parlez à la jeune femme et obtenez un Bonbon rage. Revenez à l'entrée de la ville, montez les marches et entrez dans le centre Pokémon. Parlez à la vieille dame, obtenez un CT31 : Casse-Brique et soignez vos Pokémons.

Partez au nord-ouest, récupérez un Super bonbon en bas de la maison puis entrez dans l'arène un peu plus au nord.

Arène de Flocombe

Niveau recommandé : 38.
Type recommandé : Acier, Feu, Combat ou Roche.

Parlez au portier pour obtenir une Eau fraiche, avancez tout droit et aboutissez à gauche près des deux roches. Glissez à droite vers la terre ferme, affrontez le Karatéka et marchez sur l'interrupteur rouge pour changer la direction du quart-de-cercle. Partez dans sa direction, affrontez le prochain dresseur et montez les marches.

Suivez le chemin jusqu'à la prochaine section, affrontez un Karatéka puis glissez à droite, en haut, à droite et en haut. Allez à droite pour affronter la dresseuse, glissez en bas vers le quart-de-cercle et glissez à droite. Avancez sur la terre ferme, suivez la sorte de flèche et glissez à gauche vers le quart-de-cercle. Ainsi, glissez au nord pour atteindre le prochain interrupteur et activez-le. Glissez en haut, à gauche et suivez la sorte de flèche pour atteindre les escaliers. Avancez à gauche pour glisser et atteindre la section suivante.

A présent, avancez à gauche, affrontez la dresseuse et glissez afin d'atteindre la terre en forme de flèche. Glissez vers le haut pour passer par le quart-de-cercle, glissez à droite, en haut, à droite (vers le quart-de-cercle), en haut, à droite et en haut. Affrontez le karatéka, glissez à droite vers la terre en forme de flèche et glissez vers le bas. Ensuite, glissez à gauche, en bas, à gauche et vers le haut. Glissez vers le haut, montez les marches et défiez le champion de l'arène.

Une fois que vous aurez gagné, obtenez le badge Stalactite et la CT79 : SouffleGlacé. Descendez les marches, allez à gauche et glissez le long de l pente pour trouver la sortie de l'arène.

Discutez avec Bianca et Tcheren, allez soignez vos Pokémons puis partez au nord de la ville.

Chapitre 8 : Badge Mythe

Tour Dragonspire

Avancez au nord-ouest en haut de la falaise, récupérez une pépite et redescendez. Suivez le chemin au nord, parlez à Bianca puis entrez dans la forêt. Avancez au nord, traversez le pont et entrez dans la tour.

Suivez le chemin et montez les escaliers au bout. Repérez Tcheren, partez à gauche et faites le tour de la salle pour trouver une hyper potion. Ensuite, revenez à gauche, utilisez la CS force pour pousser le rocher dans le trou et montez les marches. Récupérez la Pouss.Etoile sur la colonne et prenez l'entrée.

Au niveau suivant, déplacez-vous d'une plateforme à une autre, récupérez une Pierre Eclat au nord et prenez les escaliers au sud.

Dans la section suivante, vous apercevez plusieurs membres de la Team Plasma. Complétez la discussion, partez au sud et affrontez plusieurs membres de la Team Plasma jusqu'à atteindre l'étage suivant.

Avancez le long des plateformes circulaires, récupérez un Morc.Etoile, un Pouss.Etoile, un Rappel et remontez les escaliers.

A l'étage suivant, quatre membres de la Team Plasma vous encerclent et vous barrent la route. Affrontez-les un par un puis poursuivez votre chemin vers la salle suivante où se trouve le dresseur N. Ce dernier réveille le Pokémon légendaire et le capture. Complétez la discussion avec Tcheren et Zhu, puis parlez à Bianca et Keteleeria.

Dès que vous reprenez le contrôle, utilisez la capacité Vol et partez à Méanville. Prenez la sortie sud de la ville, rendez-vous au désert délaissant et atteignez l'entrée du château enfoui au nord-ouest.

Château enfoui

Évitez les sables mouvants, avancez à gauche tout en affrontant des dresseurs et prenez les marches. Si vous tombez, vous serez obligé de remonter des marches afin de recommencer du début.

Ensuite, affrontez un membre de la Team Plasma et laissez-vous tomber dans le sable mouvant. Affrontez le sbire, récupérez une Potion Max et un CT30 : Ball'Ombre dans les balles et partez au sud pour tomber dans le sable mouvant.

Dirigez-vous vers le sud, récupérez Rappel Max et PP plus, puis laissez-vous tomber dans le sable mouvant. Suivez le chemin jusqu'au niveau suivant et retrouvez Ghétis, Tcheren et Goyah. Discutez avec eux, utilisez le CS : vol et partez à Maillard.

Maillard

Soignez vos Pokémons puis allez devant l'arène de la ville. Complétez la discussion et obtenez le Galet noir qui vous permettra de capturer le second Pokémon légendaire.

A présent, il est temps d'obtenir le dernier Badge pour atteindre la ligue. Par conséquent, volez vers Flocombe et prenez la sortie de l'Est. Traversez le pont en bois, descendez les marches et poursuivez au nord.

Route 8 et 9

Avancez jusqu'à la bifurcation, partez au nord si vous voulez capturer des Pokémons et obtenir quelques objets, sinon allez à l'Est. Glissez sur la glace, parlez à la dame au parapluie et obtenez un CT42 : façade. Continuez jusqu'à l'entrée du pont ferroviaire et affrontez Bianca qui vous défie.

Après le combat, entrez et traversez le Pont ferroviaire. Complétez la discussion avec les membres de la Team Plasma puis prenez la sortie. Obtenez la CT56 : Dégommage et poursuivez à droite pour entrer dans la ville de Janusia.

Janusia

Complétez la scène avec la Team Plasma, parlez à Iris et son grand-père, puis suivez-les jusqu'à leur demeure. Parlez-leur, sortez et rendez-vous à l'arène de la ville au nord.

Arène de Janusia

Niveau recommandé : 43.
Type recommandé : Dragon ou Glace.

Parlez au portier, obtenez une Eau fraiche et avancez. Affrontez un premier dresseur et suivez le chemin de droite. Avancez jusqu'au croisement, prenez à droite, avancez jusqu'au prochain croisement et prenez à gauche. Affrontez un second dresseur et continuez à gauche pour sauter sur la première main du dragon.

Une fois que la tête a changé de position, avancez au croisement et prenez au nord. Suivez le chemin jusqu'au prochain dresseur, battez-le et sautez sur la seconde main du dragon. Partez toujours au nord du croisement, suive le chemin, affrontez un dresseur puis sautez sur la main d'un second dragon.

Partez cette fois au sud du croisement, suivez le chemin et sautez sur la main gauche de ce dragon. Avancez au nord du même croisement, suivez le chemin, descendez des escaliers et partez au sud. Affrontez un dresseur, avancez et sautez sur la main d'un troisième dragon. Ensuite, partez au nord du croisement, suivez le chemin et redescendez sur la même main pour l'activer. Suivez le chemin au sud du croisement, affrontez un dresseur plus loin et sautez sur la main gauche du dragon.

Partez au sud du croisement, suivez le chemin jusqu'à la prochain bifurcation et prenez à droite. Continuez jusqu'à ce que vous tombiez sur la main du deuxième dragon et soulevez ainsi sa tête vers le champion de l'arène.
Remontez et entamez le combat contre ce dernier.

Utilisez des Pokémons du type Dragon, ou Glace, gagnez ce combat et obtenez la Badge Légende, et la CT82 : Draco-Queue. Prenez le téléporteur vert pour atteindre rapidement la sortie et discutez avec Keteleeria. Obtenez le Master Ball qui vous permet de capturer un Pokémon à coup sûr, allez soigner vos Pokémon puis partez au nord vers la

route 10.

Chapitre 9 : La ligue Pokémon

Route 10

Repérez les trois Ball dans les herbes, ouvrez celle de droite et ignorez les deux autres car elles ne sont que des Pokémons ennemis. Montez les escaliers, traversez le pont et affrontez Tcheren qui vous défie une nouvelle fois.

Après le combat, repérez un petit chemin en haut du pont (le long de la montagne) et suivez-le. Ignorez les deux premières Ball, et ouvrez les autres pour obtenir une Pierre Aube, une Pierre nuit, une Hyper potion et une CT05 : Hurlement.

Maintenant, continuez à droite du pont et entrez dans le temple. Montrez les badges que vous avez gagnés, ouvrez ainsi les huit portes et atteignez la route victoire.

Route victoire

Entrez dans la grotte de la grande montagne, utilisez la CS : Surf et traversez le bassin vers le nord. Récupérez un Rappel Max, revenez en arrière et montez les marches à droite.

Au niveau suivant, avancez au sud, affrontez la dresseuse et prenez la sortie. Dehors, regardez la scène, avancez à droite et laissez-vous tomber le long du bord de la falaise. Allez à droite et entrez dans la grotte.

Avancez à droite puis au nord, utilisez Surf pour récupérer un super bonbon puis prenez les marches à gauche. Avancez au nord entre les rochers et prenez les escaliers suivants. Combattez un dresseur et sortez.

Avancez à gauche, ignorez la première entrée et prenez la prochaine. Affrontez le Karatéka et prenez les escaliers à droite.

Affrontez l'infirmier pour qu'il soigne vos Pokémons, montez les marches et suivez le chemin pour redescendre au nord. Utilisez la CS : Force pour pousser le rocher dans le trou et montez les escaliers de droite.

Ignorez le chemin au sud, partez au nord et prenez les escaliers suivants. Dans la zone suivante, prenez d'abord la sortie de gauche, récupérez un Total soin puis rentrez. Prenez cette fois la sortie de droite, glissez le long du bord de droite et entrez dans la grotte.

Suivez le chemin, affrontez le dresseur et montez les marches. Enfin, prenez la sortie au sud et atteignez ainsi le chemin mène directement à la ligue Pokémon.

Repérez le montagnard à gauche et parlez-lui. Ce dernier vous indique qu'il existe plusieurs objets en bas de cette falaise mais vous serez obligé de refaire tout le chemin. Par conséquent, allez d'abord vers la ligue Pokémon pour que vous puissiez y revenir grâce à CS : Vol et rebroussez chemin pour descendre de la falaise.

Si vous glissez à gauche du ranger, vous pourrez récupérer une Hyper Ball, un Calcium et un CT93 : Eclair fou. Si vous glissez à droite du ranger, vous pouvez récupérer une Pépite et al CT02 : Dracogriffe.

Une fois que vous aurez récupéré tous ces objets, utilisez la CS : Vol et allez vers la ligue Pokémon.

Ligue Pokémon

D'abord, entrez dans le bâtiment de gauche pour soigner vos Pokémons et effectuer des achats. Ensuite, parlez au dresseur qui se trouve en haut des marches et acceptez de commencer la ligue.

Sauvegardez votre partie, avancez et suivez le chemin de droite (vous pouvez prendre n'importe quel chemin).

Kunz

Prenez l'ascenseur, utilisez les Pokémons du type Vol et Psy et affrontez Kunz. Après le combat, utilisez le téléporteur pour revenir dans la salle centrale et prenez le chemin suivant.

Percila

Dans ce combat, utilisez les Pokémons du type Ténèbres, ou Insecte.

Pieris

Utilisez les Pokémons du type Combat pour contrer ceux de Pieris.

Anis

Dans ce combat, utilisez les Pokémons Ténèbres pour contrer ceux du type spectre.

Une fois que vous aurez gagné le conseil des 4, interagissez avec la statue au milieu afin de descendre au niveau inférieur et montez les escaliers au nord. Entrez dans le temple, avancez tout droit et repérez N en compagnie de Goyah. Complétez la discussion et regardez la scène cinématique.

Après ceci, montez les escaliers noirs et accédez ainsi au château de N.

Chapitre 10 : Château de N

En arrivant dans le château, vous êtes arrêté par les six sages de la Team Plasma. Heureusement que les champions des arènes vous arrivent en aide libérant ainsi le chemin. Partez donc à gauche, suivez le chemin étroit au nord puis poursuivez à droite jusqu'aux escaliers.

Dans cet étage, avancez à droite pour que des membres de la Team Plasma vous montrent une salle où vous pourrez soigner vos Pokémons. Ensuite, entrez dans la salle de droite pour récupérer une Potion max et sortez. Prenez les marches à droite et atteignez l'étage suivant.

A présent, vous devez absolument entrer dans la première salle et utiliser le PC pour libérer une place dans votre équipe. Dans la salle suivante, récupérez un Rappel Max et sortez. Ignorez la salle suivante et montez les escaliers.

A l'étage suivant, entrez dans les deux premières salles et récupérez un Super bonbon et une Guérison. Ignorez la dernière salle et montez les escaliers de droite. Approchez donc de l'unique entrée, parlez à Ghétis puis entrez.

Sauvegardez votre progression et complétez la discussion pour que N invoque Reshiram, le Pokémon légendaire. Ceci fait réagir le galet noir dans votre poche et Zekrom, l'autre Pokémon légendaire, apparait et vous attaque. Utilisez alors la Master Ball pour le récupérer à coup sûr.

Maintenant que Zekrom est dans votre équipe, N soigne votre équipe et entame le combat.

N

Dans le combat contre N, utilisez une équipe variée avec un niveau minium de 52. Les types de Pokémons recommandée sont le feu, combat, dragon et ténèbres.

Après le combat, Ghétis s'énerve car son plan est sur le point d'échouer et vous attaque. Heureusement que vos Pokémons sont soignés sinon vous ne serez pas en mesure de le battre.

Ghétis

Dans ce combat final, ayez un niveau minimum de 52 et optez pour les Pokémons du type Combat, Ténèbres, Dragon et Plante.

Félicitation, vous avez stoppé les plans de la Team Plasma mais l'aventure n'est pas encore finie.

Chapitre 11 : Les six sages de la Team Plasma

A la fin des crédits, rechargez le jeu pour continuer les aventures. Vous commencez une nouvelle fois dans votre chambre. Descendez les escaliers et retrouvez votre mètre ainsi que son sosie qui n'est autre que l'inspecteur Beladonis. Ce dernier vous demande de l'aide pour capturer les sages de la Team Plasma.

Carmine

Après la discussion sortez de la maison, parlez à Bianca et Tcheren puis rendez-vous sur la route 1.

Route 1

Dépassez les hautes herbes, prenez les marches à gauche et utilisez la CS : Surf pour traverser la rivière. Atteignez la terre ferme au sud, suivez le chemin vers l'ouest et entrez dans le tunnel en vert.

Chenal 17

Surfez à l'ouest, récupérez la CT06 : Toxik dans une Balle puis suivez les courant d'eau pour atteindre une Balle au nord puis pour atteindre la terre ferme à l'ouest.

Montez les marches, poursuivez le long des hautes herbes et entrez dans la cabane pour soigner vos Pokémons. Ensuite, traversez d'abord le pont au sud, poussez le rocher grâce à CS : Force et récupérez un Max Elixir à droite.

Revenez près de la cabane et descendez cette fois les marches à gauche. D'abord, prenez les quelques marches qui sont à droite, poussez le rocher et suivez le chemin jusqu'à l'Ecailledraco. Ensuite, revenez en bas des marches, partez au nord puis revenez au sud sur les hautes herbes. Récupérez ainsi la CS05 : Cascade et revenez en arrière. Enfin, revenez an bas des marches et partez au sud sur le sable jusqu'au premier sage. Parlez-lui pour obtenir la CT32 : Reflet et pour que Beladonis l'interpelle.

Azuro

A présent, utilisez la CS : Vol et partez à Ogoesse. Soignez vos Pokémons puis partez vers le vestige des rêves à l'Est.

Vestige des rêves

Avancez à droite jusqu'à la clôture qui est désormais accessible (autrement bloqué par un cône) et entrez. Suivez le chemin entre les barils et descendez les marches. Avancez au sud-ouest du sous-sol, affrontez deux scientifiques et récupérez une Cuilleretordu. Ensuite, prenez les escaliers au sud-est, avancez au sud et repérez le second sage derrière le mur de droite. Obtenez la CT75 : Danse-Lames et aidez ainsi Beladonis à le capturer.

Glaucus

Château Enfoui

Rendez-vous au château enfoui au sud de Méanville et descendez au dernier niveau de ce temple, remontez la pente de sable et prenez l'entrée qui est désormais accessible.

Suivez le membre de la Team Plasma, affrontez-le puis partez au sud, à l'ouest, au sud, à l'ouest et toujours à l'ouest jusqu'à ce que vous retrouviez le sage. Obtenez la CT04 : plénitude, complétez la scène et entrez dans la salle suivante au nord. Repérez alors un Pyrax de niveau élevé et capturez-le à tout prix.

Une fois que ceci est fait, quittez cette pièce et poursuivez à gauche jusqu'aux escaliers. Montez plusieurs escaliers, récupérez un CT26 : Séisme et quittez cet endroit.

Lilien

Port Yoneuve

A présent, utilisez la capacité vol et partez à Port Yoneuve. Traversez le pont au sud de la ville et entrez dans le Hangar frigorifique. Refaites le même chemin lors de votre première visite et entrez dans le conteneur pour trouver le Sage de la Team Plasma. Complétez la discussion afin d'obtenir la CT01 : Aiguisage.

Alezan

Grotte Electrolithe

A présent, rendez-vous à Parsemille et entrez dans la grotte électrolithe au sud. Avancez jusqu'au croisement, partez au nord et descendez les marches. Poursuivez directement à gauche, descendez les autres marches et atteignez le niveau inférieur. Allez au sud, descendez les quelques marches à gauche et poursuivez au sud pour trouver le Sage près du bord. Combattez les deux membres de la Team Plasma, obtenez ainsi la CT69 : Poliroche et aidez ainsi Beladonis à capturer le sage.

Auric

Avant toute chose, vous devez avoir al CS : Cascade pour capturer le dernier sage. Volez jusqu'à Méanville et partez à l'Est pour accéder à la route 16. Poursuivez à l'Est, entrez dans le tunnel en vert et traversez le Pont de l'inconnu. Atteignez ensuite la route 15, effectuez des combats si vous le voulez puis poursuivez à l'Est jusqu'à la Forêt Blanche.

Route 14

Soignez vos Pokémons, passez dans le tunnel au nord et atteignez la Route 14. Suivez le chemin à l'Est, affrontez une dresseuse puis approchez-vous du premier pont. Utilisez surf puis cascade et remontez le long de la chute d'eau. Nue fois en haut, surfez légèrement à gauche et remontez la prochaine cascade. Repérez ainsi le dernier sage sur votre gauche, obtenez la CT08 : Gonflette et regardez Beladonis arriver. Félicitations ! Vous avez trouvé les six sages de la Team Plasma !

OBTENIR ZORUA

Pour obtenir Zorua, rendez-vous dans un bâtiment de Volucitée, parlez au scientifique et entrez le mot de passe suivant : "simple connexion" puis "tous heureux". Importez un Celebi (avec le transphéron obtenu) des versions Diamant, Perle, Platine, Soul Silver ou Heart Gold (il faut impérativement qu'il soit d'un event !). Ensuite, parlez a la dame de Volucitée qui raconte une histoire à un petit garçon puis au petit garçon lui-même. Il devient Zorua et rejoint directement votre équipe (vous choisissez sa ball).

Pokémon Version Diamant

© Nintendo / Game Freak 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LE NATIONAL DEX

Complétez entièrement le Shinou Dex en rencontrant au moins une fois chacun des 151 Pokémon du jeu. Il n'est pas nécessaire de les capturer, mais seulement de les voir.

DÉBLOQUER PAL PARK

Cette destination apparaîtra sur la route 221 dès que vous aurez récupéré le National Dex. Vous pourrez y récupérer des Pokémon introuvables autrement.

ELEKID ET MAGBY

Ces deux Pokémon ne peuvent s'obtenir que si vous mettez la cartouche GBA du jeu correspondant dans le port dédié de la DS. Pour avoir Elekid (qui se trouve dans la centrale), il faut la cartouche de Pokémon Rouge Feu. Quant à Magby, vous ne le trouverez (dans la montagne) que si vous avez la cartouche de Pokemon Vert Feuille.

BONUS AVEC POKEMON EMERAUDE

En insérant la cartouche GBA du jeu Pokémon Emeraude dans le port dédié de la DS, vous pourrez capturer des Pokémon supplémentaires :

Scorplane (Gligar)	Sur la route 206
Pomdepik (Pineco)	Sur la route 203
Caratroc (Shuckle)	Sur la route 224
Teddiursa (Teddiursa)	Sur la route 211

CARTES DE DRESSEUR

Carte Bleue (1 étoile)

Battre le Conseil des Quatre.

Carte de Bronze (2 étoiles)

Terminer tous les concours de rang maître.

Carte d'Argent (3 étoiles)

Terminer le mini-jeu "Underground Flag" à plusieurs.

Carte d'Or (4 étoiles)

Capturer 482 Pokémon différents.

Carte Noire (5 étoiles)

Gagner 100 fois de suite dans la Tour de Bataille.

ECLOSION PLUS RAPIDE

Pour accélérer le processus d'éclosion de oeufs, placez-les près d'un Pokémon équipé d'une Magma Armor ou d'un Flame Body.

POKÉMON EXCLUSIFS À LA VERSION DIAMANT

Voici la liste des Pokémon qu'on ne peut trouver que sur la version Diamant. Les noms sont en anglais mais vous pouvez vous référer aux numéros pour savoir lesquels correspondent en français.

#086	Seel
#087	Dewgong
#123	Scyther
#198	Murkrow
#212	Scizor
#246	Larvitar
#247	Pupitar
#248	Tyranitar
#261	Poochyena
#262	Mightyena
#304	Aron
#305	Lairon
#306	Aggron
#352	Kecleon
#408	Cranidos
#409	Rampardos
#430	Honchkrow
#434	Stunky
#435	Skuntank
#483	Dialga

OBTENIR MANAPHY ET PHIONE

Il vous faut le jeu Pokemon Ranger pour pouvoir transférer Manaphy via la connexion wi-fi. Une fois que vous l'aurez récupéré, vous pourrez obtenir Phione.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette nouvelle mouture de la série Pokémon fraîchement débarquée sur notre DS chérie, bien que conservant en majeure partie le système de jeu qui lui est propre et dont il n'est plus nécessaire de faire éloge ici, parvient une fois de plus à nous immerger dans un monde gigantesque, et à nous scotcher littéralement à l'écran. Le principe reste le même, mais bigrement efficace : vous incarnez un personnage, masculin ou féminin, dont le but sera de parcourir les contrées de Sinnoh à la recherche de Pokémon divers et variés, ceci dans l'optique de devenir un dresseur de Pokémon hors pair. Vous devez pour cela vous confectionner une équipe de Pokémon digne de ce nom, afin de pouvoir vous frotter aux nombreux autres dresseurs et capturer les innombrables Pokémon sauvages qui peuplent Sinnoh. Bien sûr, plus vous effectuerez de combats, plus vos Pokémon acquerront de l'expérience et c'est là toute la force du soft. En effet, on ne peut s'arrêter d'enchaîner les duels, ayant pour optique de faire monter le niveau de son équipe, de faire évoluer l'aspect de ses Pokémon, d'acquérir de nouvelles capacités et ainsi de combattre des adversaires toujours plus forts, jusqu'à devenir le plus respecté des dresseurs...

Le principe de combat se base sur des notions simples, dont l'origine s'apparente aux lois qui régissent notre monde et les éléments. Aussi vrai que l'eau éteint le feu, lorsque par exemple un Pokémon de type "Eau" sera opposé à un adversaire de type "Feu", il aura énormément de chances de lui faire mordre la poussière. Par contre, si le Pokémon de type "Feu" doit livrer un combat contre un autre de type "Plante", il n'en fera qu'une bouchée. Etant donné que vous rencontrerez plus d'une quinzaine de types de Pokémon différents (tels que les Pokémon de type "Sol", "Insecte", "Roche", "Ténèbres", etc...), le principe de force ou de faiblesse de tel ou tel type face à un autre s'avère tout de même un peu plus complexe que celui des 5 éléments de la nature, plus basique. Ce sera à vous de tester, à force d'enchaîner les combats, et de vous rendre compte par exemple, qu'un Pokémon de type "Vol" aura moins de chance de réussite contre un Pokémon de type "Electrique", qu'un Pokémon de type "Sol", et ainsi de suite. A vous de vous forger l'expérience qui vous permettra de savoir quel Pokémon sera à privilégier dans un combat et quel autre sera à laisser sur le banc de touche pour cette fois...

Un appareil, qui deviendra bientôt votre outil de prédilection, vous permettra de garder une trace de vos découvertes et référencera toutes les informations possibles sur les Pokémon que vous rencontrerez : le Pokédex. Au fur et à mesure de l'aventure, celui-ci deviendra de plus en plus étoffé, et vous aurez sûrement envie de le compléter totalement une fois venu à bout de l'aventure principale... C'est de celle-ci dont nous traiterons dans cette solution, et uniquement de celle-ci. Car nous vous laisserons le plaisir de découvrir qu'il ne s'agit en réalité que de la partie émergée de l'iceberg, et que les nombreux lieux sympathiques à visiter ne manquent pas à Sinnoh...

Bonaugure

L'aventure commence dans votre chambre où vous regardez un flash-info sur le Léviator rouge (Shiny). Sortez alors de chez vous pour rejoindre la maison du haut à gauche. En tentant d'y entrer votre ami sort et vous avez une petite discussion avec ce dernier. Rejoignez-le ensuite dans sa maison et montez à l'étage. Une fois qu'il redescend, sortez du bâtiment pour rejoindre le nord de la ville. Votre ami vous y attend pour prendre la direction du Lac Vérité. Il se situe à l'ouest, derrière les arbres. A votre arrivée, vous observez une discussion entre le professeur Sorbier et son assistante. Suite au dialogue, les deux personnes quittent le lac en oubliant une valise. En allant l'observer, vous vous faites assaillir par des Etourmi. Il vous faut maintenant choisir votre tout premier Pokémon parmi les trois disponibles. Après

avoir remporté votre duel facilement, l'assistante revient, puis repart trouver le professeur. Reprenez alors la direction du village pour déclencher une nouvelle séquence où le professeur vous propose de le rejoindre dans son laboratoire, au village de Littorella. Vous revoici ensuite chez vous et votre gentille maman vous donne les chaussures de sport, ce qui vous permet de vous déplacer plus vite en maintenant le bouton B. Direction le village de Littorella !

Littorella

En sortant de votre village, dirigez-vous vers l'est pour rejoindre Littorella, vous serez obligé de passer par les hautes herbes, donc de vous faire éventuellement assaillir par des Pokémon sauvages. Pas de panique, vous ne devriez avoir aucun mal à les battre, mais sachez que vous pouvez également opter pour la fuite. Une fois à l'entrée de Littorella, l'assistante du professeur vous emmène au laboratoire. Le professeur vous remettra alors un Pokédex. L'assistante vous fait ensuite visiter les lieux et vous montre à quoi ressemblent les Centre et Boutique Pokémon. Avant de prendre la direction de Féli-cité, il vous faudra retourner dire au revoir à votre mère. Celle-ci vous remettra un journal, et la mère de votre ami vous demandera de lui livrer un colis lorsque vous le rencontrerez. De retour à Littorella, prenez la direction nord-est. Vous rencontrez alors l'assistante qui vous apprend comment capturer un Pokémon. Elle vous offre ensuite 5 Pokéball. Sur la route qui vous mène à Féli-cité, vous passerez par des hautes herbes où vous rencontrerez sûrement quelques Pokémon sauvages. N'hésitez pas à en capturer un ou deux et à vous rendre au Centre Pokémon de Littorella pour les soigner avant de poursuivre car il vous faudra mener trois petits combats obligatoires contre des dresseurs si vous souhaitez atteindre Féli-cité.

Féli-cité

Une fois arrivé dans cette ville, l'assistante vous apprend que votre ami se trouve à l'Ecole de dresseurs. Vous devez donc rejoindre ce bâtiment, que vous trouverez légèrement plus au nord et à l'ouest. Votre ami se trouve devant le tableau. Parlez-lui afin de lui remettre son colis, puis il vous donnera une carte. Vous pouvez mener des combats contre les deux dresseurs de droite si vous le souhaitez. Sortez de l'école pour ensuite prendre la direction nord et vous faire aborder par un personnage qui vous demandera de retrouver trois bouffons éparpillés dans cette ville. Si vous répondez correctement à leurs questions, vous recevrez un coupon. Une fois les trois coupons récupérés, il vous faudra revenir vers ce personnage. Le premier bouffon se trouve juste derrière le Centre Pokémon, sur la droite. Répondez "oui" pour obtenir un premier bon. Le second bouffon sera quant à lui au nord-est, devant le bâtiment "Féli-télé". Répondez à nouveau "oui" pour obtenir un second bon, puis dirigez-vous à l'ouest pour trouver le dernier bouffon devant un autre bâtiment. Répondez là aussi "oui", puis après avoir obtenu le dernier bon, rejoignez le fabricant de Pokémontres pour lui remettre les coupons et obtenir ainsi une Pokémontre. Prenez maintenant la sortie est de la ville, juste au-dessus de la Boutique Pokémon, pour rencontrer votre ami et livrer un duel. Sachez qu'il aura en sa possession un Etourmi niveau 7 et un Tiplouf niveau 9 (les Pokémon qu'il possède peuvent différer selon celui que vous aviez choisi au départ). Ayez donc de votre côté des Pokémon suffisamment puissants pour être de taille... Suite au combat, prenez la direction de la grotte, vers l'ouest, puis vous atteindrez l'entrée après avoir mené quelques combats obligatoires. Dans la grotte, quelqu'un vous remet la CS06 : "Eclate Roc". Gagnez la sortie de la grotte après avoir vaincu des dresseurs sur votre chemin, puis vous arrivez finalement à Charbourg.

Charbourg

On vous accueille et vous guide tout droit face à votre ami qui se trouve devant l'arène. Il vous apprend que le champion se trouve à la mine. Gagnez donc l'entrée de celle-ci en allant à droite et tout en bas. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous à l'extrême sud, puis, après avoir effectué quelques combats, vous vous trouvez face au champion qui vous montre alors comment utiliser "Eclate Roc". Il quitte ensuite la mine et va rejoindre l'arène. Rendez-vous y en ayant pour objectif de le vaincre et d'obtenir son badge. Sachez qu'il utilisera les Pokémon Racaillou au niveau 12, Onix au niveau 12, puis Kranidos au niveau 14. Ce sont des Pokémon de type Roche, donc si votre Pokémon de départ est Ouisticram, un Pokémon de type Feu, il sera nécessaire de le faire évoluer en Chimpanfeu (niveau 14) et de lui apprendre l'attaque "Mach Punch", redoutable contre les Pokémon de type Roche, car vous aurez trop de mal à vaincre votre adversaire simplement avec les flammes. Si vous aviez choisi au départ Tortipouss ou Tiplouf, il vous sera plus facile de battre le champion, à partir du moment où votre Pokémon aura toutefois un niveau assez élevé. Une fois le combat terminé et le

Badge Charbon en poche, il vous est désormais possible d'utiliser "Eclate Roc" hors combat, vous obtenez une Capsule Technique CT76, "Piège de Roc".

En vous dirigeant vers la grotte par laquelle vous aviez accédé à Charbourg, votre ami vous apprend que la prochaine destination sera Vestigion, mais le problème est que vous devez posséder une bicyclette pour atteindre cette ville. Retournez donc à Féli-cité en repassant par cette grotte et apprenez "Eclate Roc" à un de vos Pokémon afin de pouvoir détruire les rochers sur votre passage, si toutefois vous souhaitez explorer la grotte.

Féli-cité (2)

De retour dans cette ville, dirigez-vous au nord au croisement pour rencontrer à nouveau Sorbier et son assistante aux prises avec deux sbires de la Team Galaxie. Réglez-leur leur compte facilement, puis suite au combat, un personnage vient vous remettre un "Coffret Mode". Dirigez-vous au nord en effectuant quelques combats de dresseurs et vous atteindrez une nouvelle grotte. La sortie de celle-ci se trouve sur la droite et est accessible en utilisant "Eclate Roc", alors que sur la gauche vous trouverez la capsule CT39 "Tomberoche". Après quelques combats contre de pauvres dresseurs qui auront croisé votre chemin, vous atteignez finalement Floraville.

Floraville

Dirigez-vous vers l'est pour trouver une petite fille qui vous demandera de l'aide. Son papa a été kidnappé par la Team Galaxie au niveau des éoliennes. Il vous faut alors continuer vers l'est jusqu'à vous trouver face au garde du bâtiment. Après l'avoir vaincu, celui-ci s'enferme à l'intérieur, ne vous laissant d'autre choix que d'aller récupérer la deuxième clé. Celle-ci est détenue par deux sbires de la Team qui se trouvent dans le coin nord-ouest de Floraville, derrière les arbres. Après les avoir vaincus un par un, vous obtenez la clé et un homme vous remet du miel, vous expliquant qu'en l'étalant sur un arbre, vous attirerez des Pokémon. Rejoignez le repère de la Team Galaxie en y pénétrant grâce à la clé, puis au bout de quelques duels avec des sbires, vous affronterez leur chef, Mars, qui possède un Nosferapti de niveau 14 et un Chaffreux de niveau 16. Suite au combat, traversez le pont situé avant les éoliennes afin de prendre la direction nord et de rejoindre la forêt de Vestigion après avoir remporté quelques duels sur votre chemin (vous pourrez guérir vos Pokémon dans la cabane juste avant d'entrer dans la forêt).

Forêt de Vestigion

Vous rencontrez tout de suite Sara, une jeune fille qui souhaite faire le chemin à vos côtés. Soit ! Cela n'est pas plus mal étant donné qu'elle soignera vos Pokémon entre chaque combat que vous aurez à mener. Prenez à droite, montez, redescendez, puis dirigez-vous une nouvelle fois à droite. Au coin, remontez jusqu'en haut pour ensuite trouver la sortie de la forêt sur votre droite et enfin rejoindre Vestigion, après avoir traversé le pont des pêcheurs.

Vestigion

Rejoignez le nord de la ville pour rencontrer derrière le Centre Pokémon une fille qui vous remettra la CS01 "Coupe", capsule qui vous permettra de couper certains arbustes une fois que vous aurez obtenu le deuxième badge. Il est temps maintenant d'aller affronter la championne du coin en vous rendant dans l'arène située au sud du village. Vous devez toutefois battre 4 dresseurs cachés derrière les arbres de ce mini labyrinthe (vous apercevrez leur crâne chevelu). Deux se trouveront sur la gauche, puis deux autres apparaîtront à droite. Une fois les dresseurs vaincus, allez vous frotter à la championne, au nord du labyrinthe. Celle-ci aura en sa possession 3 Pokémon : Ceribou de niveau 19, Tortipouss de niveau 19 et Roserade de niveau 22. Si vous avez dressé un Pokémon de type feu à un niveau assez élevé, vous ne ferez qu'une bouchée de votre adversaire. Ici, c'est le Tiplouf qui vous fera défaut si vous l'aviez choisi au tout début de l'aventure. Faites en sorte de l'avoir élevé au moins au rang 22 pour envisager la victoire. Vous obtenez donc le Badge Forêt suite à ce combat, et la possibilité d'utiliser "Coupe" hors combat.

Dirigez-vous alors face au bâtiment de la Team Galaxie situé juste au-dessus du Centre Pokémon, et dont l'entrée est

obstruée par des arbustes, à couper donc, après avoir assigné la capacité à un de vos Pokémon. Battez tous les sbires qui se dresseront devant vous tout en montant les escaliers, puis vous devrez finalement vaincre leur chef Jupiter. Suite au duel, le vendeur de bicyclettes vous invite à le rejoindre dans sa boutique, qui se trouvera légèrement au sud du Centre Pokémon. Une fois la bicyclette obtenue, rendez-vous dans la maison située à droite du Centre Pokémon pour obtenir l'Explorakit, ce qui vous permet de sortir de la ville par le sud.

Descendez donc le long de la piste cyclable en affrontant quelques dresseurs, puis une fois en bas, l'assistante du professeur viendra vous parler pour vous remettre certains objets. Dirigez-vous ensuite vers l'est pour pénétrer dans une nouvelle grotte. En sortant de celle-ci par la droite, continuez toujours vers l'est en affrontant dresseurs et Pokémon sauvages. Arrivé à la frontière d'Unionpolis, trouvez dans le coin formé par les arbres un personnage qui vous remettra une Clé de Voûte. Entrez ensuite dans le bâtiment de droite pour finalement arriver à Unionpolis.

Unionpolis

Vous rencontrez à votre arrivée une fillette qui vous parle de la salle de concours. Rejoignez donc celle-ci en vous dirigeant au nord de la ville, en haut à droite du Centre Pokémon. Après avoir discuté avec la championne, entrez dans le bâtiment pour retrouver... Votre maman ! Suite à la discussion, tentez d'aller affronter la championne dans l'arène un peu plus au sud, mais elle ne sera pas là. Soit ! Dirigez-vous alors au sud de la ville pour bientôt vous trouver nez à nez avec votre ami et engager un duel. Il aura 4 Pokémon dont les niveaux iront du 19 au 21. Suite au combat, prenez la direction de Bonville en sortant d'Unionpolis par le sud-ouest. Vous trouverez un homme qui vous proposera de vous occuper d'un oeuf de Pokémon. Si vous choisissez de vous en occuper, sachez que vous devez avoir une place de libre pour l'accueillir, et que si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous rendre au Centre Pokémon pour déposer un Pokémon via le PC de droite. Cet oeuf donnera plus tard un Ptiravi, qui pourra évoluer en Leveinard.

Une fois de l'autre côté de la frontière d'Unionpolis, avancez jusqu'au ponton pour qu'un pêcheur vous remette une "Super Canne" si vous dites être d'accord avec lui. Cela vous permet d'attraper des Pokémon aquatiques lorsque vous vous trouvez à proximité d'un point d'eau. En vous dirigeant vers l'est, vous faites bientôt face à une petite tour de pierre brisée. Utilisez la Clé de Voûte sur celle-ci, puis gagnez le nord pour entrer dans la Tour Perdue et y faire le ménage. Vous récupérez suite aux combats la CS04 "Force". En sortant de la Tour, prenez la direction de Bonville au nord.

Bonville

Dans ce village, vous trouverez sur la gauche une Pension Pokémon, où il vous sera possible de laisser deux Pokémon afin que vous les récupériez plus tard avec un niveau supérieur. En traversant le village vers le nord, vous trouverez le "Café Cabane". Récupérez-y du Lait Meumeu (restaure 100 PV), puis affrontez la serveuse si vous le souhaitez et deux autres dresseurs. En sortant, prenez la direction est, puis il se mettra alors à pleuvoir. Poursuivez toujours vers l'est en affrontant quelques dresseurs, puis vous atteignez finalement Voilaroc.

Voilaroc

Effectuez une petite visite de la ville pour récupérer quelques items intéressants, mais l'objectif sera de rejoindre l'arène, au sud-ouest. Entrez-y après avoir croisé l'assistante. Il vous faudra d'abord affronter les 4 dresseurs Karatéka avant de pouvoir engager un duel avec la championne. Vous devez faire glisser des palettes de bois pour pouvoir avancer dans cette salle. La championne vous combattra avec un Méditikka niveau 27, un Machopeur niveau 27 et un Lucario niveau 30. Lorsque vous la battez, Mélina vous remet le troisième badge : le Badge Pavé. Vous pouvez maintenant utiliser la capacité "Vol" hors combat. Toutefois, vous n'avez pas encore en votre possession la CS02 "Vol", mais ce sera chose faite après ce qui va suivre...

En sortant de l'arène, vous croisez à nouveau l'assistante qui vous demande de l'aide et il vous faudra la rejoindre au nord de la ville, au niveau du hangar de la Team galaxie. Engagez un combat à ses côtés contre les deux sbires, puis lorsque ces derniers seront vaincus, suivez-les dans le bâtiment du haut pour trouver la fameuse CS02 "Vol". Vous avez maintenant deux moyens de rejoindre Verchamps : soit en assignant la technique "Vol" à un de vos Pokémon aptes à

l'apprendre et en gagnant Unionpolis, où vous suivrez ensuite la route 212 au sud, ou bien soit en sortant de Voilaroc par sa frontière sud et en progressant toujours vers le sud, puis à l'ouest après avoir contourné le Lac Courage et sa plage (si vous choisissez ce chemin, sachez qu'il faut franchir un hôtel où vous pourrez soigner vos Pokémon pour poursuivre votre route).

Verchamps

Après avoir fait un tour du village, prenez la direction de l'arène, à l'ouest. Vous devrez vous débarrasser de 6 dresseurs en les rejoignant un à un grâce aux interrupteurs de couleur qui font monter et descendre le niveau d'eau. Lorsque vous vous trouverez face au champion, sachez que vous aurez affaire à un Leviator de niveau 27, un Maraiste de niveau 27 et un Mustéflott de niveau 30. Une fois le champion du coin vaincu, il vous remet alors le Badge Palustre et vous pouvez utiliser la capacité "Anti-Brume", grâce à la CS05 que vous obtiendrez dans peu de temps. En effet, il faut aller parler à la fille de droite lorsque vous rentrez dans l'observatoire (qui se situe en haut à droite du Centre Pokémon) et que vous payez une partie de Safari. Vous recevrez donc la CS05 "Anti-Brume».

En ressortant, parlez au membre de la Team Galaxie à droite du bâtiment et il vous interdira de le suivre. Faites bien sûr le contraire et vous serez interrompu par votre ami qui viendra tester un peu votre niveau actuel. Il aura en sa possession 4 Pokémon allant des niveaux 25 à 28. Après lui avoir montré qui est le plus fort, continuez votre route en direction de la plage, vers l'est donc. Vous retrouvez alors le membre de la Team Galaxie qui s'enfuira une nouvelle fois. Suivez-le, traversez l'hôtel et vous le retrouverez à droite du restaurant. Après l'avoir suivi encore un peu, vous engagerez un duel contre ce dernier. Suivez-le une dernière fois lorsque vous l'avez vaincu pour vous retrouver face à Cynthia, qui vous remettra une potion secrète, à utiliser, comme elle vous l'explique, sur le groupe de Psykokwak qui bloque le passage au nord-ouest du "Café Cabane" situé entre Bonville et Voilaroc. Utilisez donc la technique de Vol pour rejoindre Bonville et aller au nord jusqu'au Café. Utilisez ensuite la potion secrète sur les Psykokwak et Cynthia viendra vous demander de remettre un "Vieux Grigri" à sa grand-mère une fois que vous serez à Céléstia.

Continuez donc vers le nord dans ces hautes herbes, puis lorsque le brouillard apparaîtra, tâchez d'utiliser la capacité "Anti-Brume", puis poursuivez vers l'ouest en affrontant les dresseurs qui vous défieront. Après avoir gagné les hauteurs et vous être dirigé vers l'ouest, vous voici arrivé à Céléstia.

Céléstia

Pour le moment, une seule chose à faire ici : rejoindre l'entrée de la grotte au centre du village et vous battre contre le membre de la Team Galaxie. Vous remettrez ensuite automatiquement le Vieux Grigri à la grand-mère. Une fois à l'intérieur de la grotte, allez observer les fresques au fond et elle vous remettra la CS03 "Surf". Il est temps d'aller affronter le champion d'Unionpolis !

Atteignez la ville grâce à la capacité "Vol" si vous le souhaitez, puis prenez la direction de l'arène. Après avoir répondu correctement à quelques questions dont les réponses ne méritent même pas d'être notées ici tant elles sont simples, vous vous frottez enfin à Kiméra, la détentrice du 5ème badge. Elle vous affrontera avec 3 Pokémon : un Grodrive niveau 32, un Ectoplasma niveau 34, ainsi qu'un Magireve niveau 36. Battez-la et vous obtiendrez alors le Badge Fantôme et la possibilité d'utiliser la capacité "Surf" hors combat. Cynthia vous parle ensuite de la ville de Joliberges lorsque vous sortez de l'arène. C'est votre prochaine destination.

Joliberges

Pour rejoindre ce village, gagnez dans un premier temps Féli-cité. Sortez par l'ouest de la ville, par la route 218, puis utilisez votre nouvelle capacité "Surf" sur un Pokémon apte à apprendre cette technique (la majeure partie des Pokémon de type "eau"). Rendez-vous à l'ouest, pour trouver à l'entrée de Joliberges le père de l'assistante qui mettra à jour votre Pokédex. Une fois dans Joliberges, passez le pont de droite après avoir visité les lieux, puis vous rencontrerez votre ami pour le petit duel traditionnel. Il aura en sa possession 5 Pokémon allant des niveaux 30 à 35. Après l'avoir une fois de plus ridiculisé, il est temps pour vous de gagner l'arène à l'ouest. Vous devrez y affronter 7

dresseurs en vous déplaçant sur un parcours d'ascenseurs et de plates-formes mobiles, pour ensuite vous trouver face au champion. Il vous combattra avec un Archeomire niveau 36, un Batsiodon niveau 39 et un Steelix niveau 36. Vous obtenez le Badge Mine après l'avoir vaincu et la possibilité d'utiliser "Force" hors combat (grâce à la CS04 gagnée précédemment dans la Tour Perdue d'Unionpolis).

En sortant de l'arène, votre ami vous interpelle et vous demande de le rejoindre dans la bibliothèque. Montez au dernier étage et suite à la petite séquence, il vous faut rejoindre le Lac Courage.

Lac Courage

Rejoignez l'endroit en volant jusqu'à Verchamps, puis continuez à pied jusqu'au niveau où deux scientifiques bloquaient l'entrée du lac, là où Cynthia vous avait remis le Vieux Grigri de sa grand-mère. Vous progressez sur un lac asséché et il vous faut rejoindre la caverne au centre pour y affronter le chef du coin, Saturne. Il possédera un Kadabra de niveau 35, un Coatox de niveau 37 et un Archéomire de niveau 35. Une fois le combat remporté, volez jusqu'à Bonaugure pour vous rendre maintenant au Lac Vérité.

Lac Vérité

Combattez les sbires jusqu'à affronter leur chef, Mars. Il se battra avec un Noferalto de niveau 37, un Archéomire de niveau 37 et un Chaffreux de niveau 39. Vous devez ensuite rejoindre votre ami qui se trouve au Lac courage, au nord de la carte. Passez donc par Vestigion ou Celestia, mais il vous faudra traverser quoi qu'il arrive le Mont Couronné. N'oubliez pas d'assigner la CS04 "Force" à l'un de vos Pokémon, car cela sera nécessaire pour avancer dans cet endroit. Vous y trouverez de nombreux objets intéressants en explorant tous les recoins, puis en sortant de cette grotte vous atteindrez la route 216, complètement enneigée. En progressant vers l'ouest, vous trouverez une première cabane dans laquelle vous pourrez soigner votre équipe si besoin, puis il vous faudra vous diriger au nord. Vous voici maintenant sur la route 217, où la tempête s'accentue de plus belle. Explorez la zone en affrontant quelques dresseurs, mais sachez qu'en progressant vers le nord-ouest, vous atteindrez une cabane derrière laquelle vous pourrez ramasser la CS08 "Escalade". Le Lac Savoir se trouvant encore plus au nord, vous trouverez devant l'entrée de celui-ci deux sbires qui vous refuseront l'accès. Dirigez-vous alors vers Frimapic, tout de suite à droite.

Frimapic

Dans ce village, refaites-vous une santé si besoin et rejoignez l'arène pour obtenir le 7ème badge. Dans cette arène, vous glissez sur la glace pour vous déplacer. Le but est de détruire les boules de neige qui bloquent le passage en ayant assez d'élan, puis en utilisant les bons endroits non glacés, il vous faudra parvenir jusqu'à la championne. Vous affronterez obligatoirement des dresseurs avant l'ultime combat contre Gladys. Celle-ci aura en sa possession un Blizzi de niveau 38, un Blizzaroi de niveau 42, un Farfuret de niveau 38 et un Charmina de niveau 40. Après l'avoir vaincu, vous obtiendrez le Badge Glaçon et la possibilité d'utiliser "Escalade" hors combat. Retournez maintenant à l'entrée du Lac Savoir et vous assisterez à la défaite de votre ami face à un chef de la Team Galaxie. Ce dernier va alors retourner au QG de la Team, à Voilaroc. Rendez-vous y également.

Voilaroc, QG de la Team Galaxie

Le QG se trouvera à droite du hangar, vous devrez parler au membre qui se trouve près des paraboles. Lorsqu'il partira, il fera tomber une clé qu'il vous faut bien sûr récupérer. Celle-ci vous permettra d'ouvrir les portes à l'intérieur du hangar de gauche. Revenez donc à cet endroit, puis pénétrez dans le hangar avant d'utiliser la fameuse clé. En vous déplaçant à l'intérieur du bâtiment, vous effectuerez quelques duels, ramasserez divers items, mais vous trouverez surtout au bout du parcours la Clé Galaxie qui vous permettra cette fois d'accéder à l'intérieur du QG, près des paraboles donc. Lorsque vous récupérez cette clé, vous aurez fait le tour complet du hangar et vous retrouverez l'entrée/sortie en bas à gauche. Rendez-vous alors face au QG et passez la porte centrale pour ensuite utiliser la Clé Galaxie sur les portes à gauche du réceptionniste. Progressez dans le bâtiment en affrontant deux nouveaux dresseurs, puis rentrez dans la pièce d'à côté,

avec l'emblème de la Team juste devant l'entrée. Prenez donc ce téléporteur et vous atteignez ensuite une salle dans laquelle il vous sera possible de guérir votre équipe si besoin, en vous reposant dans un lit, avant d'aller combattre deux derniers dresseurs et de finalement vous frotter au boss. C'est le téléporteur de gauche qui vous mènera à lui. Il utilisera contre vous un Cornèbre de niveau 40, un Nosferalto de niveau 40 et un Farfuret de niveau 43. Suite à votre victoire, vous obtenez une Master Ball.

Empruntez ensuite le téléporteur de droite pour aller engager un combat dans le but de libérer les trois Pokémon prisonniers. Saturne vous attend et vous combattra avec dans son équipe un Kadabra de niveau 38, un Coatox de niveau 40 et un Archéomire de niveau 38. Suite à votre victoire, revenez dans la salle précédente pour emprunter le téléporteur vert maintenant accessible et sortir du QG. Direction Charbourg, dans le but d'aller explorer les endroits jusqu'alors inconnus du Mont Couronné !

Mont Couronné

A Charbourg, empruntez la route 207 au nord pour pénétrer dans le Mont Couronné après avoir utilisé votre bicyclette. Maintenant que vous avez acquis les capacités de "Surf" et d' "Escalade", il est possible d'accéder à une grande partie de cette montagne jusqu'alors inexplorée. Vous y combattrez des membres de la Team Galaxie et y trouverez de nombreux items intéressants en empruntant les divers chemins qui vous sont proposés, mais quoi qu'il en soit, vous ne pourrez aboutir qu'à un seul endroit : le sommet du Mont Couronné, où se trouvent les Colonnes Lances. Vous vous battrez aux côtés de votre ami contre Mars et Jupiter qui utiliseront les Pokémon suivants : deux Archéomire de niveau 41, un Nosferalto de niveau 41 et un autre de niveau 42, un Chaffreux de niveau 45 et un Moufflair de niveau 46. Après votre victoire, n'hésitez pas à sauvegarder, puis avancez vers le boss pour l'affronter à nouveau. Il vous enverra un Corboss de niveau 45, un Léviator de niveau 45, un Dimoret de niveau 48, puis un Nostenfer de niveau 46. Lorsque vous remportez la victoire, suivez la séquence, sauvegardez éventuellement et avancez face au Dialga. Il vous faut le vaincre, mais vous pourrez également choisir de le capturer à l'aide d'une simple Hyper-ball, si tant est que vous l'ayez affaibli suffisamment.

Votre mission accomplie, le professeur vous conseille de poursuivre votre route vers des contrées encore inexplorées... Prenez donc la destination de Rivamar !

Rivamar

Volez jusqu'à Voilaroc et rendez-vous vers le Lac Courage, où vous aurez cette fois la possibilité de poursuivre votre route vers l'est, chose impossible précédemment, puisqu'un personnage vous en empêchait. Progressez donc sur la route 222 en affrontant divers dresseurs, puis vous atteindrez bientôt Rivamar. Un citadin vient tout de suite vous parler à votre arrivée, en vous recommandant d'aller affronter le champion du coin. Celui-ci ne se trouvera pas dans l'arène, mais dans le Phare Panorama, situé au sud-est de la ville, et que vous pourrez rejoindre en montant les escaliers à l'entrée de Rivamar, puis en tournant à droite à la première intersection. Vous pourrez parler au champion après avoir pris l'ascenseur, puis celui-ci ira ensuite vous attendre dans l'arène. Rendez-vous y de ce pas en vous dirigeant au nord-ouest, toujours en restant sur ce couloir surélevé qui surplombe la ville.

Dans cette arène, progressez en faisant tourner les engrenages qui vous ouvrent le passage vers la salle suivante, tout en affrontant les dresseurs qui vous accostent. Une fois face au champion, soyez prêt à combattre un Raichu de niveau 46, un Capidextre de niveau 47, un Octillery de niveau 47, ainsi qu'un Luxray de niveau 49. Vous obtenez suite à votre victoire le 8ème et dernier badge : le Badge Phare, ainsi que la possibilité d'utiliser "Cascade" hors combat. Pour récupérer la CS correspondante, dirigez-vous au nord de Rivamar, où vous rencontrerez une fille sur la plage qui vous remettra la CS07 "Cascade". Il est temps de surfer vers le nord le long du fleuve pour bientôt vous retrouver sur la Route Victoire, après avoir remonté la cascade à l'aide de votre nouvelle capacité.

Route Victoire

C'est cette route qui vous permet de mettre le cap sur la Ligue Pokémon. Vous affronterez bien sûr de nombreux

dresseurs sur votre chemin et aurez besoin d'utiliser vos capacités "Eclate-Roc", "Force", "Escalade", "Surf" et "Cascade" pour finalement aboutir au repaire de la Ligue Pokémon, après avoir exploré chaque recoin de cette grotte. Préparez-vous à bientôt affronter les meilleurs dresseurs du jeu, donc profitez-en pour vous forger une équipe en béton en capturant éventuellement des Pokémon puissants et dont le type vous fait défaut.

Une fois sorti de cette caverne, pénétrez dans le bâtiment de la Ligue Pokémon.

Ligue Pokémon

Refaites-vous une santé si besoin et munissez-vous d'un maximum d'objets de soin et autres items, puis avancez vers la jeune femme se trouvant devant la porte. C'est alors que votre ami viendra vous lancer un dernier duel. Ah ! Enfin ! Il a en sa possession une équipe de Pokémon digne de ce nom ! Ou plutôt une équipe capable de tenir un peu plus de 5 secondes face à la vôtre dirons-nous...;-)
Il vous enverra 6 Pokémon dont les niveaux s'étalent du 48 au 53. Bon, maintenant que vous lui avez fait comprendre qu'il n'était résolument pas de taille face à vous, préparez-vous à vous frotter aux 5 dresseurs les plus forts du jeu, et ce, d'une traite ! Il est vivement conseillé d'avoir confectionné une équipe puissante et équilibrée, pouvant rivaliser ainsi contre des Pokémon de tout type.

Le premier dresseur, un maître des Pokémon insectes, vous combattra avec un Papinox de niveau 53, un Charmillon de niveau 53, un Drascore de niveau 57, un Scarhino de niveau 54, puis un Apireine de niveau 54.

Le deuxième adversaire est une dresseuse, et une maîtresse des Pokémon de type Sol. Elle vous enverra quant à elle un Maraiste de niveau 55, un Barbicha de niveau 55, un Hippodocus de niveau 59, un Grolem de niveau 56, puis un Simularbre de niveau 56.

Le troisième dresseur est un maître des Pokémon de type feu. Voici de quoi est constituée son équipe : un Galopa de niveau 58, un Simiabraz de niveau 61, un Steelix de niveau 57, un Lockpin de niveau 57 et un Grodrive de niveau 58.

Le quatrième dresseur, un maître des Pokémon Psy, vous combattra avec ses Alakazam de niveau 60, M.Mime de niveau 59, Girafarig de niveau 59, Charmina de niveau 60 et Archéodong de niveau 63.

Place maintenant à votre dernier adversaire, le boss final. Son équipe sera la suivante : un Spiritomb de niveau 61, un Roserade de niveau 60, un Milobelus de niveau 63, un Tritosor de niveau 60, un Lucario de niveau 63, et un Carchacrok de niveau 66.

Bon courage !

Voici pour la trame principale de cette aventure... Nous vous laissons le plaisir de découvrir les nombreuses surprises offertes par le soft et de parcourir librement le monde de Sinnoh, sans cesse en quête de nouveaux Pokémon et dont la découverte complètera toujours un peu plus votre Pokédex, ceci dans le but de devenir, peut-être, le dresseur ultime !

BONHEUR AU MAX

Pour faire évoluer les Pokémon avec le bonheur au max en moins de 1h, suivez cette méthode.

Les Pokémon suivants n'évoluent qu'avec le bonheur au max. Attrapez-les avec des Luxe Balls :
-Pichu en Pikachu
-Mélo en Mélofée
-Toudoudou en Rondoudou
-Nosferalto en Nostenfer
-Leveinard en Leuphorie

-Evoli en Noctali (nuit) ou Mentali (jour)
-Goinfrex en Ronflex
-Togepi en Togetic
-Azurill en Marill
-Rozbouton en Rosélia (Jour seulement)
-Korillon en Eoko (Nuit seulement)
-Laporeille en Lockpin
-Riolu en Lucario (Jour seulement)

Prenez le vélo pour faire des allers-retours à Bonville, de la cabane jusqu'au puits sacré, et faites 47 500 pas pour avoir le bonheur au max (ou seulement 24 000 pas si le Pokémon a été attrapé avec une Luxe Ball et qu'il porte un Grelot Zen, ou seulement 16 000 pas avec les deux). Faites-le ensuite passer au niveau supérieur pour qu'il évolue à coup sûr.

Pokémon Version Noire

© Nintendo / Game Freak 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CAPTURER MUSHANA

Après avoir terminé le jeu, vous gagnez l'accès au sous-sol des Vestiges du Rêve. Caché tout au fond et apparaissant seulement le vendredi, se trouve le Pokémon Mushana. Ce Mushana est différent de ceux que vous pourriez capturer normalement dans le jeu et possède la capacité Télépathie le rendant plutôt utile.

XP FACILE EN DÉBUT DE PARTIE

Avant d'arriver à la ville de la deuxième arène, courez à coté des hautes herbes jusqu'à ce qu'une herbe brille. Marchez dessus pour voir un Nanméouie apparaitre. Si le battez, vous remporterez pas mal d'XP. Refaites cette manipulation plusieurs fois pour monter de niveau facilement.

POKÉDEX NATIONAL

Battre le Conseil des Quatre et attendre la fin des crédits pour recevoir le Pokédex national des mains du professeur.

CARTES DE DRESSEUR

Votre carte de dresseur change de couleur lorsque vous remplissez certains objectifs.

0 objectif rempli : Carte verte
1 objectif rempli : Carte violette
2 objectifs remplis : Carte rouge
3 objectifs remplis : Carte argentée
4 objectifs remplis : Carte dorée
5 objectifs remplis : Carte noire ou blanche (selon la version)

Pour obtenir les différentes couleurs, il faut:

- Vaincre le Conseil 4
- Compléter le Pokédex National
- Avoir toutes les Accessoires Musicaux
- Obtenir tout les Offri-Auras
- Obtenir 49 victoires consécutives aux Lignes Verte foncé & Rose du Métro de Combat

JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Si vous jouez le jour de votre anniversaire (date enregistrée dans la mémoire de votre console), vous pourrez :

-Emprunter les routes 14 et 15 par beau temps (pas de brouillard)
-Aller au Pokémon Center pour que l'infirmière vous souhaite un bon anniversaire.
-Parler au responsable du Pokémon Musical pour recevoir un gâteau d'anniversaire.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Badge triple

Après la scène cinématique, choisissez l'un des trois Pokémons qui vous sont proposés et apprenez à les utiliser dans les combats. Affrontez donc les Pokémons de vos deux amis et gagnez.

Une fois que vous aurez appris les actions relatives aux combats, descendez les escaliers et discutez avec maman. Obtenez ainsi un Vokit et sortez de la maison. Entrez dans celle qui se trouve en bas à gauche et rencontrez Bianca avec ses parents. Complétez la discussion et ressortez.

Partez au nord-ouest et entrez dans le laboratoire de Keteleeria. Discutez avec le professeur, sortez et allez au nord-est pour la retrouver.

Route 1

Discutez à nouveau avec elle, suivez la route 1 et marchez sur les herbes sauvages pour attraper deux Pokémons : le Ponchiot et le Ratentif. Une fois que ces deux créatures sont dans votre sac, poursuivez au nord jusqu'à Arabelle.

Arabelle

Avancez légèrement à droite et retrouvez le professeur Keteleeria devant le centre Pokémon. Faites ce qu'elle vous demande et apprenez comment soigner vos amis. Ensuite, utilisez le PC du prof pour connaitre le nombre de nouveaux Pokémons dans la prochaine région et éteignez-le. Parlez au réceptionniste de droite, achetez des Potions et des Pokéballs et sortez.

Avancez à gauche pour observer la Team Plasma, complétez la discussion et affrontez un jeune dresseur nommé N. Gagnez le combat, complétez la discussion et prenez le chemin qui mène au nord-ouest. Entrez dans le tunnel de couleur verte et accédez à la route 2.

Route 2

Avancez à gauche, répondez au Vokit et parlez à votre mère. Dès qu'elle raccroche, vous la retrouvez derrière vous et elle vous offre des chaussures de sport. Cet objet vous permettra de vous déplacer encore plus vite. Ensuite, marchez sur les hautes herbes, récupérez une potion et poursuivez à droite. Affrontez un dresseur non loin, continuez le long des hautes herbes et approchez-vous de la ville d'Ogoesse. Juste avant d'atteindre la ville, Bianca vous intercepte et entame un combat. Battez-le et entrez dans la ville.

Ogoesse

Avancez tout droit vers le centre Pokémon, soignez vos créatures et sortez. Entrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche du centre et parlez à Tcheren près du tableau. Combattez-le afin d'obtenir une Baie Oran et sortez.

Approchez-vous maintenant du bâtiment qui se trouve à droite du centre Pokémon et parlez au champion de l'arène. Avant d'entrer pour le défier, vous devez partir au vestige du rêve. Pour cela, prenez le chemin de l'Est et entrez dans la forêt pour l'atteindre.

Vestige du rêve

Avancez à droite, affrontez les deux premiers dresseurs puis parlez au troisième pour obtenir un Flamajou. Ce dernier est capable de contrer les Pokémons du type plante dont dispose le champion d'arène.

Une fois que ceci est fait, retournez à Ogoesse.

Arène d'Ogoesse

Niveau recommandé : 14.
Type recommandé : le Pokémon gagné dans la forêt d'Empoigne est nécessaire.

Soignez vos Pokémons et entrez dans l'arène. Obtenez une Eau fraiche, repérez les symboles au sol et marchez sur le type qui est contraire à celui du rideau. Entrez, affrontez le dresseur et gagnez ses Pokémons. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous atteigniez le champion. Lors de l'affrontement, utilisez le Pokémon que vous avez choisi au début pour battre son Penchiot puis utilisez Flamajou pour battre son second. Obtenez ainsi le Badge Triple, le CT83 Rengorgement et sortez.

Dès que vos sortez, suivez Oryse jusqu'à sa demeure et recevez la CS01 : Coupe. Une fois que ceci est fait, quittez la maison et repartez au Vestige des rêves.

Chapitre 2 : Badge Basique

Vestige des rêves

Approchez de la plante qui se trouve devant le trou, entrez dans le menu, utilisez la CS01 : Coupe pour l'apprendre à l'un de vos Pokémons et coupez l'arbre. Entrez, passez la porte du garage et retrouvez le Pokémon qui crache la brume des rêves. Combattez la Team Plasma qui débarque et complétez la discussion avec la scientifique. Ensuite, explorez l'endroit afin de récupérer trois Balls contenant une potion, une repousse et un Pokéball puis retournez chez Oryse.

Ogoesse

Discutez avec elle à nouveau, obtenez le C-Gear et le registre ami indispensable pour le jeu en ligne. Complétez la discussion, sortez et prenez le chemin à l'ouest jusqu'au grand jardin. Allez d'abor au sud-ouest du jardin, obtenez un super Ball puis partez au nord vers la route 3.

Route 3

Suivez la route 3, montez les escaliers et affrontez les dresseurs qui vous provoquent en duel. Ensuite, descendez et suivez le chemin de gauche. Affrontez les jumelles dans un combat en duo, avancez et combattez Tcheren. Après le combat, deux membres de la Team Plasma arrivent et capturent des Pokémons. Pourchassez-les immédiatement et entrez dans la grotte.

Affrontez les deux équipes de la Team Plasma, montez les marches à gauche et récupérez le CT46 : Lacrin. Ensuite, sortez de la grotte et revenez voir l'amie de Bianca pour lui donner ses Pokémons.

A présent, suivez la route au sud qui est désormais accessible, traversez un pont plus loin et entrez dans le tunnel qui mène vers la ville de Maillard.

Maillard

Retrouvez votre Tcheren et suivez-le afin de mieux connaitre la ville. Entrez dans le centre Pokémon pour soigner vos créatures, sortez et entrez dans la maison qui se trouve à l'extrême gauche. Discutez avec la jeune fille près de la plante, dites-lui le nom du premier Pokémon que vous avez choisi et obtenez ainsi une potion capable d'augmenter sa puissance.

Une fois que ceci est fait, partez au nord de la ville et tentez d'entrer dans l'arène pour que N vous défie une nouvelle fois. Combattez ses trois Pokémons et entrez dans l'arène.

Arène de Maillard

Niveau recommandé : 20.
Type de Pokémons recommandé : Combat.

Avancez tout droit pour que Gill vous fasse visiter l'endroit. Entrez au sein même de l'arène, approchez de la bibliothèque de gauche, montez sur le tabouret et lisez le livre. Allez à l'armoire gauche de la seconde rangée et lisez un autre livre. Ensuite, parlez à la femme devant l'armoire qui se trouve à gauche de la troisième rangée et affrontez-la. Après le combat, allez à l'armoire droite de la première rangée et lisez le livre. Enfin, parlez au dresseur qui se trouve près de l'armoire qui est droite de la seconde rangée et affrontez-le. Après le combat, un passage secret s'ouvre et vous pouvez affronter Aloé la championne de l'arène.

Une fois que vous l'aurez vaincue, obtenez le Badge basique et la CT67 : Vengeance. Tout de suite après, Gill vous informe que la Team Plasma est entrain de voler le crâne du grand squelette.

Allez au musée pour assister à la scène puis quittez l'endroit. Complétez la discussion avec Bianca et Aloé puis prenez le chemin à l'Ouest.

Forêt d'Empoigne

Dès que vous entrez dans la forêt d'Empoigne, parlez au premier dresseur sur votre chemin et recevez un CT94 : Eclate-Roc. Ensuite, poursuivez à gauche et entrez à travers les arbres. Dans la section suivante, parlez à Tcheren près du croisement et prenez le chemin de gauche. Affrontez les jumelles puis un premier membre de la Team Plasma, avancez à gauche, combattez un second membre de la Team Plasma et continuez au nord.

Affrontez le dresseur non loin pour obtenir une baie Marron, continuez à gauche et entrez dans le tronc d'arbre. Poursuivez à gauche, au sud puis à droite et remontez en pénétrant dans un nouveau tronc. Affrontez un troisième membre de la Team Plasma, descendez par le prochain tronc à droite et continuez jusqu'à ce qu'un Dresseur Ranger jaillisse. Affrontez-le, partez d'abord au sud, descendez les marches et récupérez la CT86 : Noeud Herbe.

Ensuite, revenez sur vos pas et entrez dans le tronc pour affronter un quatrième membre de la Team Plasma. Gagnez le combat, récupérez ainsi le crâne volé et complétez la discussion afin qu'Aloé vous donne une Pierre Lune.

Après ceci, partez à droite pour revenir directement sur la route de la forêt et partez au nord pour continuer l'aventure.

Chapitre 3 : Badge Elytre

Entrez dans le tunnel sur votre droite et atteignez le Pont Sagiciel.

Pont Sagiciel

Traversez le grand pont, entrez dans le prochain tunnel et atteignez la ville de Vulocité.

Vulocité

Dès que vous arrivez, partez au sud et atteignez le port de la ville. Parlez à la jeune fille qui se trouve au sud près du bateau et sélectionnez le nom du Pokémon que vous avez obtenu lors de votre passage dans les vestiges des rêves.

Obtenez ainsi une récompense qui vous permettra de le faire évoluer et rebroussez chemin.

A présent, partez à gauche et entrez dans le centre Pokémon. Soignez votre équipe, sortez et entrez dans l'avenue qui se trouve à droite. Ensuite, entrez dans le premier immeuble à gauche et prenez l'ascenseur. Parlez au grand homme pour qu'il vous donne un CT44 : Repos et sortez.

Continuez au nord de l'avenue, parlez au danseur près de la fontaine et affrontez-le. Ce dernier vous demande de trouver ses deux amis. Pour cela, repartez au sud, allez à gauche du centre Pokémon jusqu'au second croisement et prenez au sud. Allez au bord du quai, parlez au second danseur et affrontez-le pour le convaincre de rejoindre le groupe.

Par la suite, avancez au nord et suivez la rue étroite jusqu'à ce qu'un homme vous intercepte brusquement et vous donne le CT70 : Flash. Ensuite, avancez de quelques pas et retrouvez le troisième danseur. Affrontez-le, avancez au nord pour retrouver le groupe près de la fontaine et parlez-leur pour obtenir une pièce Rune.

Une fois que ceci est fait, prenez la rue qui se trouve à l'extrême gauche et rejoignez l'arène sur votre droite. Avant d'entrer, vous rencontrez Tcheren puis Artie (le champion de l'arène). Ce dernier vous indique que les sbires de la Team Plasma ont été repérés sur le quai. Partez immédiatement au sud, allez au second quai à partir de l'entrée de la ville et discutez avec Iris.

Après la discussion, retournez à l'avenue où se trouve l'arène et repérez les membres de la Team Plasma sur votre gauche. Complétez la discussion avec tout le monde et entrez dans l'immeuble. Achevez la discussion pour récupérer le Pokémon volé, prenez le contenu de la boule et sortez.

Arène de Vulocité

Niveau recommandé : 24.
Type recommandé : Feu ou Roche.

Maintenant, entrez dans l'arène et obtenez d'abord une Eau fraiche auprès du portier. Prenez la prochaine entrée, passez la porte flexible et marchez sur l'interrupteur. Avancez à droite, affrontez le premier clown et marchez sur l'interrupteur. Passez à travers la prochaine porte flexible, combattez un second clown et marchez sur tous les interrupteurs. Passez les portes à gauche afin de marcher sur tous les interrupteurs et libérez ainsi le portail qui mène aux escaliers. Remontez-les et entamez le combat contre le champion.

Une fois que vous aurez battu le champion, obtenez le badge Elytre et la CT76 : Survinsecte.

Sortez de l'arène, partez au nord et suivez le chemin qui est au nord de la fontaine. Entrez dans le premier bâtiment à droite, prenez l'ascenseur et parlez à la jeune fille en bas à droite. Récupérez la CT45 : Attraction et quittez l'immeuble.

En entrant dans le tunnel au nord, Bianca vous défie une nouvelle fois et vous devez la battre.

Chapitre 4 : Badge Volt

Route 4

Avancez légèrement et suivez le chemin de sable à gauche. Récupérez Précision + dans la balle, poursuivez jusqu'à la zone de construction un peu plus haut et récupérez la CT41 : Tourmente dans une balle.

Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la zone et suivez la route. Affrontez Tcheren, répondez à l'appel du Professeur Keteleeria et avancez au nord. Avant de passer sous le pont, partez à gauche et repérez une cabane avant de virer au nord. Entrez dans la baraque, parlez aux deux hommes et récupérez la CT28 : Tunnel.

Une fois que ceci est fait, revenez en arrière et passez sous le pont. Suivez la route, entrez dans le tunnel et complétez

la discussion avec le professeur. Obtenez ainsi une hyper Balle et prenez la sortie nord pour atteindre la ville de Méanville.

Méanville

Avancez légèrement pour voir des membres de la Team Plasma en train de malmener un vieil homme. Aidez-le en les affrontant et obtenez ainsi une bicyclette vous permettant de vous déplacer plus vite.

Partez à gauche vers le centre Pokémon et soignez-les. Ensuite, allez dans la ruelle qui se trouve en haut du centre et entrez dans l'immeuble à l'extrême gauche. Parlez à la fille aux cheveux bleus et obtenez la CS04 : Force.

Ensuite, partez au nord de la ville et retrouvez Bianca devant le music hall. Parlez-lui et entrez. Recevez une boite parure, placez un déguisement à l'un de vos Pokémons puis parlez à la femme qui se trouve à droite. Obtenez ainsi la CT49 : Echo et sortez.

Après la scène, retournez à l'entrée de la ville et entrez dans le parc d'attraction sur la droite. Après le tour dans la grande roue, vous devrez une nouvelle fois affronter le dresseur N. Une fois le combat gagné, entrez dans l'arène non loin.

Arène de Méanville

Niveau recommandé : 27.
Type recommandé : Sol.

Récupérez comme toujours une Eau fraiche en parlant au portier puis prenez la navette de droite. Descendez de l'autre côté, affrontez un premier sbire du champion et marchez sur l'interrupteur bleu pour changer le circuit. Reprenez la même navette, affrontez un second adversaire et marchez sur l'interrupteur vert. Affrontez l'adversaire qui sort de la prochaine navette et prenez-la.

Marchez sur le prochain aiguillage, affrontez la dresseuse qui sort de la navette et montez dans cette dernière. Enfin, allez défier la championne de l'arène et affrontez-la. Utilisez les Pokémons du type sol pour battre Inezia.

Après le combat, recevez le badge Volt et la CT72 : ChangeEclair. Actionnez l'interrupteur de gauche et atteignez ainsi la sortie.

A présent, soignez vos Pokémons et prenez la sortie à l'ouest de la ville pour atteindre la route 5.

Route 5

Dès que vous avancez de quelques pas sur la route 5, Tcheren vous arrête et lance un autre combat. Gagnez ce duel, partez à l'ouest jusqu'au pont et traversez-le.

Chapitre 5 : Badge Sismique

Port Yvonne

Avancez légèrement à gauche, traversez un petit pont et rencontrez Tcheren et le champion de la ville. Discutez avec eux puis entrez dans la seconde maison après le pont. Parlez au garçon aux cheveux bleus, apprenez la capacité Fusion au Pokémon que le professeur vous a donné et sortez.

Allez au centre Pokémon au nord. Soignez vos Pokémons, achetez des potions et objets, puis sortez. Rendez-vous au sud de la ville et traversez le pont pour atteindre le hangar frigorifique.

Hangar frigorifique

Explorez le sud de la zone et récupérez une potion et de l'huile. Approchez-vous du garage qui se trouve au sud-ouest, parlez à Tcheren et entrez dedans.

D'abord, montez les marches et obtenez un Filet Ball. Redescendez, glissez le long du bord gauche de la glace et continuez à droite pour obtenir la CT55 : Ebullition dans la balle. Ensuite, glissez au nord jusqu'au conteneur, puis à droite et affrontez le dresseur. Glissez à nouveau à droite, montez les escaliers et affrontez un autre dresseur.

Après le combat, glissez à droite, en haut, à gauche et en bas. Montez les marches non loin, affrontez un dresseur et descendez les escaliers suivants. Récupérez un Antigel dans la balle, avancez et glissez au nord. Récupérez une hyper potion dans une balle à droite puis avancez à gauche. Ignorez les marches, suivez le chemin au sud et repérez un conteneur ouvert.

Après la discussion avec Tcheren, entrez dans le conteneur et engagez le combat contre les quatre membres de la Team Plasma qui sont à droite. Après ceci, récupérez le Glacéternel dans la balle et sortez. Enfin, prenez les marches que vous avez ignorées et trouvez la sortie.
Retournez à Port Yvonne et rendez-vous près de l'arène au nord-est.

Arène de Port Yoneuve

Niveau recommandé : 30.
Type recommandé : Eau, Plante ou Glace.

Parlez au portier pour obtenir une Eau fraiche, montez sur le monte-charge et interagissez avec le bouton vert pour descendre.

Avancez à droite, affrontez un dresseur et descendez via le prochain monte-charge. N'utilisez pas l'ascenseur qui est en haut de ce dernier, avancez au nord et longez le rebord pour atteindre un autre monte-charge à gauche.

A présent, utilisez celui du haut et marchez sur le rebord pour atteindre l'ascenseur central. Affrontez ainsi Bardane le champion de l'arène et obtenez le Badge sismique. Quittez cet endroit et rendez-vous au centre Pokémon pour soigner les votre.

Maintenant, partez au nord-ouest de la ville et dirigez-vous vers la route 6. Avant d'atteindre la route, Bianca vous arrête et vous défie à nouveau. Affrontez-la et gagnez ainsi la CS02 : Vol.

Chapitre 6 : Badge Jet

Route 6

Traversez le pont, suivez le chemin au nord et suivez le chemin des hautes herbes. Affrontez quelques dresseurs en chemin, traversez un autre petit pont et récupérez une hyper potion située à gauche du Bureau d'étude des saisons.

Avancez vers l'ouest puis au nord et atteignez la grotte électrolithe.

Grotte Electrolithe

Interagissez avec la toile d'araignée électrique pour que Bardane le champion de l'arène précédente arrive. Il vous ouvre la voie vers la grotte et vous donne un CT78 : Piétisol. Une fois que ceci est fait, entrez dans la grotte.

Avancez légèrement pour que deux membres du trio des ombres vous conduisent vers l dresseur N. parlez-lui puis avancez. Rencontrez ensuite Bianca et le professeur Keteleeria. Complétez la discussion, poussez le cristal bleu et suivez le chemin.

Poussez le prochain cristal à droite, récupérez un Anti-para dans la balle et montez les marches du haut. Avancez à

droite, repérez les deux cristaux qui sont collés, poussez le premier vers la gauche et le second vers le sud. Avancez ainsi au sud puis à l'Est. Descendez les marches, avancez à droite et reparlez avec Bianca et le professeur. Ensuite, poussez le prochain cristal vers le sud et prenez ce chemin. Affrontez une dresseuse et descendez les marches suivantes.

Au niveau suivant, suivez le chemin et prenez les marches. Poussez le cristal vers le haut, récupérez un Chrono Ball à gauche et poursuivez au nord. Affrontez plusieurs membres de la Team Plasma et remontez les marches qui sont à droite.

Avancez vers le croisement, partez d'abord au sud pour récupérer un aimant puis suivez le chemin de droite. Affrontez le dresseur N, complétez la discussion avec Bianca et le professeur puis prenez la sortie en bas des marches.

Parsemille

D'abord, soignez vos Pokémons dans le centre et effectuez des achats. Dans la maison qui se trouve à droite du centre Pokémons, vous pouvez apprendre à vos Pokémons des capacités oubliés, ou effacer des capacités existantes.

Ensuite, avancez au nord pour rencontrer le père du professeur Keteleeria et parlez-lui. Discutez également avec Carolina, la championne de l'arène et suivez le chemin de l'Est pour atteindre la route 7.

Route 7

Avancez au nord, ignorez les marches sur votre gauche et récupérez un hyper Ball dans les hautes herbes. Ensuite, montez directement sur la poutre en face et traversez-la. Affrontez un dresseur en descendant et poursuivez au nord. Ignorez la poutre suivante, suivez la route au nord, affrontez trois dresseurs et atteignez la tour des cieux au nord.

Tour des cieux

Montez les marches, avancez entre les tombes des Pokémons et gagnez les dresseurs qui vous défient. Récupérez une Hyper potion à droite, une CT61 : Feu Follet à gauche puis remontez au niveau suivant.

Affrontez d'autres dresseurs, récupérez une Rune sort à droite et montez les marches au sud. A l'étage supérieur, affrontez des dresseurs, récupérez une CT65 : Griffe Ombre et un Rappel, puis montez les marches pour atteindre le sommet.

Au sommet, montez les marches, parlez à Carolina et sonnez la cloche. Une fois que ceci est fait, utilisez la capacité vol et revenez à Parsemille.

Parsemille

D'abord, soignez vos Pokémons puis suivez le chemin de l'ouest pour atteindre la piste de l'aérodrome. Allez d'abord au sud récupérez une CT58 : Chute libre puis partez au nord pour entrer dans l'arène de la ville.

Arène de Parsemille

Niveau recommandé : 35.
Type recommandé : Electriques, Glace ou Roches.

Utilisez les Pokémons de Types Electriques, ou roche. D'abord, parlez au portier pour obtenir une Eau fraiche, avancez tout droit vers le canon et entrez dedans pour vous propulser en face. Entrez dans le second canon sur votre gauche, descendez les marches et rentrez à nouveau dans le même canon. Affrontez le dresseur, montez les escaliers et continuez au sud. Affrontez un autre dresseur, entrez dans le canon et propulsez-vous à gauche. Engagez le combat avec le pilote, approchez-vous du prochain canon et entrez-y par le sud afin d'être propulsé vers le nord. Ensuite, entrez dans le prochain canon, combattez le pilote et rentrez à nouveau dans le même canon (du côté droit cette fois).

Montez les escaliers, affrontez le dresseur et prenez les trois prochains canons pour vous retrouver devant la championne. Gagnez le combat, obtenez le badge Jet, la CT62 : Acrobatie et prenez le canon pour trouver la sortie.

Une fois dehors, discutez avec dresseur N, allez soignez vos Pokémons dans le centre et partez vers la route 7.

Chapitre 7 : Badge

Route 7

Montez à nouveau sur la première poutre, traversez le champ et utilisez la prochaine poutre pour partir cette fois vers l'Est. Lorsque vous aboutissez à un croisement, prenez d'abord le chemin du sud et récupérez une CT81 : Plaie-croix dans un Ball. Ensuite, revenez sur vos pas et prenez le chemin du nord.

Mont Foré

Avancez tout droit vers les escaliers et affrontez Tcheren qui vous intercepte. Gagnez le combat, recevez la CS03 : Surf de la part d'un homme qui a vu le combat et montez les marches.

Affrontez le prochain dresseur puis entrez dans la grotte. Suivez le chemin, parlez à Tcheren et Bardane puis et prenez la sortie à droite.

Dehors, partez d'abord au nord, suivez le long chemin et récupérez Rappel dans la Ball. Ensuite, revenez en arrière et partez au sud. Dépassez l'entrée d'une grotte, récupérez un Total soin au bout du chemin puis prenez l'entrée que vous venez de dépasser.

Suivez le chemin, affrontez un montagnard et avancez à droite. Ignorez le chemin où se trouvent les rochers et continuez à droite. Affrontez une dresseuse et prenez la sortie. Partez au nord et entrez à nouveau dans la grotte.

Ignorez d'abord les marches, poursuivez à droite et récupérez une Pierre Lune. Descendez les marches que vous avez ignorées et prenez la porte. Avancez jusqu'au croisement et prenez à gauche pour trouver la sortie.

Récupérez une Potion Max au nord puis partez au sud. Avant d'entrer par la prochaine porte, récupérez un Huile au bout du chemin puis entrez.

Ignorez le premier chemin et prenez le second. Ramassez un PP plus à gauche, une Pépite à droite et prenez la sortie à droite.

Maintenant que vous êtes dehors, affrontez l'infirmier au sud pour qu'il soigne vos Pokémons. Ensuite, partez directement à droite, ignorez la première entrée et prenez la seconde.

Avancez tout droit, descendez quelques marches et prenez l'entrée suivante. Suivez le chemin jusqu'au croisement et approchez-vous de Tcheren accompagné d'un membre de la Team Plasma. Après la discussion, prenez la sortie à droite et atteignez ainsi la ville de Flocombe.

Flocombe

Entrez dans une maison au sud-est de la ville, parlez à la jeune femme et obtenez un Bonbon rage. Revenez à l'entrée de la ville, montez les marches et entrez dans le centre Pokémon. Parlez à la vieille dame, obtenez un CT31 : Casse-Brique et soignez vos Pokémons.

Partez au nord-ouest, récupérez un Super bonbon en bas de la maison puis entrez dans l'arène un peu plus au nord.

Arène de Flocombe

Niveau recommandé : 38.
Type recommandé : Acier, Feu, Combat ou Roche.

Parlez au portier pour obtenir une Eau fraiche, avancez tout droit et aboutissez à gauche près des deux roches. Glissez à droite vers la terre ferme, affrontez le Karatéka et marchez sur l'interrupteur rouge pour changer la direction du quart-de-cercle. Partez dans sa direction, affrontez le prochain dresseur et montez les marches.

Suivez le chemin jusqu'à la prochaine section, affrontez un Karatéka puis glissez à droite, en haut, à droite et en haut. Allez à droite pour affronter la dresseuse, glissez en bas vers le quart-de-cercle et glissez à droite. Avancez sur la terre ferme, suivez la sorte de flèche et glissez à gauche vers le quart-de-cercle. Ainsi, glissez au nord pour atteindre le prochain interrupteur et activez-le. Glissez en haut, à gauche et suivez la sorte de flèche pour atteindre les escaliers. Avancez à gauche pour glisser et atteindre la section suivante.

A présent, avancez à gauche, affrontez la dresseuse et glissez afin d'atteindre la terre en forme de flèche. Glissez vers le haut pour passer par le quart-de-cercle, glissez à droite, en haut, à droite (vers le quart-de-cercle), en haut, à droite et en haut. Affrontez le karatéka, glissez à droite vers la terre en forme de flèche et glissez vers le bas. Ensuite, glissez à gauche, en bas, à gauche et vers le haut. Glissez vers le haut, montez les marches et défiez le champion de l'arène.

Une fois que vous aurez gagné, obtenez le badge Stalactite et la CT79 : SouffleGlacé. Descendez les marches, allez à gauche et glissez le long de l pente pour trouver la sortie de l'arène.

Discutez avec Bianca et Tcheren, allez soignez vos Pokémons puis partez au nord de la ville.

Chapitre 8 : Badge Mythe

Tour Dragonspire

Avancez au nord-ouest en haut de la falaise, récupérez une pépite et redescendez. Suivez le chemin au nord, parlez à Bianca puis entrez dans la forêt. Avancez au nord, traversez le pont et entrez dans la tour.

Suivez le chemin et montez les escaliers au bout. Repérez Tcheren, partez à gauche et faites le tour de la salle pour trouver une hyper potion. Ensuite, revenez à gauche, utilisez la CS force pour pousser le rocher dans le trou et montez les marches. Récupérez la Pouss.Etoile sur la colonne et prenez l'entrée.

Au niveau suivant, déplacez-vous d'une plateforme à une autre, récupérez une Pierre Eclat au nord et prenez les escaliers au sud.

Dans la section suivante, vous apercevez plusieurs membres de la Team Plasma. Complétez la discussion, partez au sud et affrontez plusieurs membres de la Team Plasma jusqu'à atteindre l'étage suivant.

Avancez le long des plateformes circulaires, récupérez un Morc.Etoile, un Pouss.Etoile, un Rappel et remontez les escaliers.

A l'étage suivant, quatre membres de la Team Plasma vous encerclent et vous barrent la route. Affrontez-les un par un puis poursuivez votre chemin vers la salle suivante où se trouve le dresseur N. Ce dernier réveille le Pokémon légendaire et le capture. Complétez la discussion avec Tcheren et Zhu, puis parlez à Bianca et Keteleeria.

Dès que vous reprenez le contrôle, utilisez la capacité Vol et partez à Méanville. Prenez la sortie sud de la ville, rendez-vous au désert délaissant et atteignez l'entrée du château enfoui au nord-ouest.

Château enfoui

Évitez les sables mouvants, avancez à gauche tout en affrontant des dresseurs et prenez les marches. Si vous tombez, vous serez obligé de remonter des marches afin de recommencer du début.

Ensuite, affrontez un membre de la Team Plasma et laissez-vous tomber dans le sable mouvant. Affrontez le sbire, récupérez une Potion Max et un CT30 : Ball'Ombre dans les balles et partez au sud pour tomber dans le sable mouvant.

Dirigez-vous vers le sud, récupérez Rappel Max et PP plus, puis laissez-vous tomber dans le sable mouvant. Suivez le chemin jusqu'au niveau suivant et retrouvez Ghétis, Tcheren et Goyah. Discutez avec eux, utilisez le CS : vol et partez à Maillard.

Maillard

Soignez vos Pokémons puis allez devant l'arène de la ville. Complétez la discussion et obtenez le Galet noir qui vous permettra de capturer le second Pokémon légendaire.

A présent, il est temps d'obtenir le dernier Badge pour atteindre la ligue. Par conséquent, volez vers Flocombe et prenez la sortie de l'Est. Traversez le pont en bois, descendez les marches et poursuivez au nord.

Route 8 et 9

Avancez jusqu'à la bifurcation, partez au nord si vous voulez capturer des Pokémons et obtenir quelques objets, sinon allez à l'Est. Glissez sur la glace, parlez à la dame au parapluie et obtenez un CT42 : façade. Continuez jusqu'à l'entrée du pont ferroviaire et affrontez Bianca qui vous défie.

Après le combat, entrez et traversez le Pont ferroviaire. Complétez la discussion avec les membres de la Team Plasma puis prenez la sortie. Obtenez la CT56 : Dégommage et poursuivez à droite pour entrer dans la ville de Janusia.

Janusia

Complétez la scène avec la Team Plasma, parlez à Iris et son grand-père, puis suivez-les jusqu'à leur demeure. Parlez-leur, sortez et rendez-vous à l'arène de la ville au nord.

Arène de Janusia

Niveau recommandé : 43.
Type recommandé : Dragon ou Glace.

Parlez au portier, obtenez une Eau fraiche et avancez. Affrontez un premier dresseur et suivez le chemin de droite. Avancez jusqu'au croisement, prenez à droite, avancez jusqu'au prochain croisement et prenez à gauche. Affrontez un second dresseur et continuez à gauche pour sauter sur la première main du dragon.

Une fois que la tête a changé de position, avancez au croisement et prenez au nord. Suivez le chemin jusqu'au prochain dresseur, battez-le et sautez sur la seconde main du dragon. Partez toujours au nord du croisement, suive le chemin, affrontez un dresseur puis sautez sur la main d'un second dragon.

Partez cette fois au sud du croisement, suivez le chemin et sautez sur la main gauche de ce dragon. Avancez au nord du même croisement, suivez le chemin, descendez des escaliers et partez au sud. Affrontez un dresseur, avancez et sautez sur la main d'un troisième dragon. Ensuite, partez au nord du croisement, suivez le chemin et redescendez sur la même main pour l'activer. Suivez le chemin au sud du croisement, affrontez un dresseur plus loin et sautez sur la main gauche du dragon.

Partez au sud du croisement, suivez le chemin jusqu'à la prochain bifurcation et prenez à droite. Continuez jusqu'à ce que vous tombiez sur la main du deuxième dragon et soulevez ainsi sa tête vers le champion de l'arène.
Remontez et entamez le combat contre ce dernier.

Utilisez des Pokémons du type Dragon, ou Glace, gagnez ce combat et obtenez la Badge Légende, et la CT82 : Draco-Queue. Prenez le téléporteur vert pour atteindre rapidement la sortie et discutez avec Keteleeria. Obtenez le Master Ball qui vous permet de capturer un Pokémon à coup sûr, allez soigner vos Pokémon puis partez au nord vers la

route 10.

Chapitre 9 : La ligue Pokémon

Route 10

Repérez les trois Ball dans les herbes, ouvrez celle de droite et ignorez les deux autres car elles ne sont que des Pokémons ennemis. Montez les escaliers, traversez le pont et affrontez Tcheren qui vous défie une nouvelle fois.

Après le combat, repérez un petit chemin en haut du pont (le long de la montagne) et suivez-le. Ignorez les deux premières Ball, et ouvrez les autres pour obtenir une Pierre Aube, une Pierre nuit, une Hyper potion et une CT05 : Hurlement.

Maintenant, continuez à droite du pont et entrez dans le temple. Montrez les badges que vous avez gagnés, ouvrez ainsi les huit portes et atteignez la route victoire.

Route victoire

Entrez dans la grotte de la grande montagne, utilisez la CS : Surf et traversez le bassin vers le nord. Récupérez un Rappel Max, revenez en arrière et montez les marches à droite.

Au niveau suivant, avancez au sud, affrontez la dresseuse et prenez la sortie. Dehors, regardez la scène, avancez à droite et laissez-vous tomber le long du bord de la falaise. Allez à droite et entrez dans la grotte.

Avancez à droite puis au nord, utilisez Surf pour récupérer un super bonbon puis prenez les marches à gauche. Avancez au nord entre les rochers et prenez les escaliers suivants. Combattez un dresseur et sortez.

Avancez à gauche, ignorez la première entrée et prenez la prochaine. Affrontez le Karatéka et prenez les escaliers à droite.

Affrontez l'infirmier pour qu'il soigne vos Pokémons, montez les marches et suivez le chemin pour redescendre au nord. Utilisez la CS : Force pour pousser le rocher dans le trou et montez les escaliers de droite.

Ignorez le chemin au sud, partez au nord et prenez les escaliers suivants. Dans la zone suivante, prenez d'abord la sortie de gauche, récupérez un Total soin puis rentrez. Prenez cette fois la sortie de droite, glissez le long du bord de droite et entrez dans la grotte.

Suivez le chemin, affrontez le dresseur et montez les marches. Enfin, prenez la sortie au sud et atteignez ainsi le chemin mène directement à la ligue Pokémon.

Repérez le montagnard à gauche et parlez-lui. Ce dernier vous indique qu'il existe plusieurs objets en bas de cette falaise mais vous serez obligé de refaire tout le chemin. Par conséquent, allez d'abord vers la ligue Pokémon pour que vous puissiez y revenir grâce à CS : Vol et rebroussez chemin pour descendre de la falaise.

Si vous glissez à gauche du ranger, vous pourrez récupérer une Hyper Ball, un Calcium et un CT93 : Eclair fou. Si vous glissez à droite du ranger, vous pouvez récupérer une Pépite et al CT02 : Dracogriffe.

Une fois que vous aurez récupéré tous ces objets, utilisez la CS : Vol et allez vers la ligue Pokémon.

Ligue Pokémon

D'abord, entrez dans le bâtiment de gauche pour soigner vos Pokémons et effectuer des achats. Ensuite, parlez au dresseur qui se trouve en haut des marches et acceptez de commencer la ligue.

Sauvegardez votre partie, avancez et suivez le chemin de droite (vous pouvez prendre n'importe quel chemin).

Kunz

Prenez l'ascenseur, utilisez les Pokémons du type Vol et Psy et affrontez Kunz. Après le combat, utilisez le téléporteur pour revenir dans la salle centrale et prenez le chemin suivant.

Percila

Dans ce combat, utilisez les Pokémons du type Ténèbres, ou Insecte.

Pieris

Utilisez les Pokémons du type Combat pour contrer ceux de Pieris.

Anis

Dans ce combat, utilisez les Pokémons Ténèbres pour contrer ceux du type spectre.

Une fois que vous aurez gagné le conseil des 4, interagissez avec la statue au milieu afin de descendre au niveau inférieur et montez les escaliers au nord. Entrez dans le temple, avancez tout droit et repérez N en compagnie de Goyah. Complétez la discussion et regardez la scène cinématique.

Après ceci, montez les escaliers noirs et accédez ainsi au château de N.

Chapitre 10 : Château de N

En arrivant dans le château, vous êtes arrêté par les six sages de la Team Plasma. Heureusement que les champions des arènes vous arrivent en aide libérant ainsi le chemin. Partez donc à gauche, suivez le chemin étroit au nord puis poursuivez à droite jusqu'aux escaliers.

Dans cet étage, avancez à droite pour que des membres de la Team Plasma vous montrent une salle où vous pourrez soigner vos Pokémons. Ensuite, entrez dans la salle de droite pour récupérer une Potion max et sortez. Prenez les marches à droite et atteignez l'étage suivant.

A présent, vous devez absolument entrer dans la première salle et utiliser le PC pour libérer une place dans votre équipe. Dans la salle suivante, récupérez un Rappel Max et sortez. Ignorez la salle suivante et montez les escaliers.

A l'étage suivant, entrez dans les deux premières salles et récupérez un Super bonbon et une Guérison. Ignorez la dernière salle et montez les escaliers de droite. Approchez donc de l'unique entrée, parlez à Ghétis puis entrez.

Sauvegardez votre progression et complétez la discussion pour que N invoque Reshiram, le Pokémon légendaire. Ceci fait réagir le galet noir dans votre poche et Zekrom, l'autre Pokémon légendaire, apparait et vous attaque. Utilisez alors la Master Ball pour le récupérer à coup sûr.

Maintenant que Zekrom est dans votre équipe, N soigne votre équipe et entame le combat.

N

Dans le combat contre N, utilisez une équipe variée avec un niveau minium de 52. Les types de Pokémons recommandée sont le feu, combat, dragon et ténèbres.

Après le combat, Ghétis s'énerve car son plan est sur le point d'échouer et vous attaque. Heureusement que vos Pokémons sont soignés sinon vous ne serez pas en mesure de le battre.

Ghétis

Dans ce combat final, ayez un niveau minimum de 52 et optez pour les Pokémons du type Combat, Ténèbres, Dragon et Plante.

Félicitation, vous avez stoppé les plans de la Team Plasma mais l'aventure n'est pas encore finie.

Chapitre 11 : Les six sages de la Team Plasma

A la fin des crédits, rechargez le jeu pour continuer les aventures. Vous commencez une nouvelle fois dans votre chambre. Descendez les escaliers et retrouvez votre mètre ainsi que son sosie qui n'est autre que l'inspecteur Beladonis. Ce dernier vous demande de l'aide pour capturer les sages de la Team Plasma.

Carmine

Après la discussion sortez de la maison, parlez à Bianca et Tcheren puis rendez-vous sur la route 1.

Route 1

Dépassez les hautes herbes, prenez les marches à gauche et utilisez la CS : Surf pour traverser la rivière. Atteignez la terre ferme au sud, suivez le chemin vers l'ouest et entrez dans le tunnel en vert.

Chenal 17

Surfez à l'ouest, récupérez la CT06 : Toxik dans une Balle puis suivez les courant d'eau pour atteindre une Balle au nord puis pour atteindre la terre ferme à l'ouest.

Montez les marches, poursuivez le long des hautes herbes et entrez dans la cabane pour soigner vos Pokémons. Ensuite, traversez d'abord le pont au sud, poussez le rocher grâce à CS : Force et récupérez un Max Elixir à droite.

Revenez près de la cabane et descendez cette fois les marches à gauche. D'abord, prenez les quelques marches qui sont à droite, poussez le rocher et suivez le chemin jusqu'à l'Ecailledraco. Ensuite, revenez en bas des marches, partez au nord puis revenez au sud sur les hautes herbes. Récupérez ainsi la CS05 : Cascade et revenez en arrière. Enfin, revenez an bas des marches et partez au sud sur le sable jusqu'au premier sage. Parlez-lui pour obtenir la CT32 : Reflet et pour que Beladonis l'interpelle.

Azuro

A présent, utilisez la CS : Vol et partez à Ogoesse. Soignez vos Pokémons puis partez vers le vestige des rêves à l'Est.

Vestige des rêves

Avancez à droite jusqu'à la clôture qui est désormais accessible (autrement bloqué par un cône) et entrez. Suivez le chemin entre les barils et descendez les marches. Avancez au sud-ouest du sous-sol, affrontez deux scientifiques et récupérez une Cuilleretordu. Ensuite, prenez les escaliers au sud-est, avancez au sud et repérez le second sage derrière le mur de droite. Obtenez la CT75 : Danse-Lames et aidez ainsi Beladonis à le capturer.

Glaucus

Château Enfoui

Rendez-vous au château enfoui au sud de Méanville et descendez au dernier niveau de ce temple, remontez la pente de sable et prenez l'entrée qui est désormais accessible.

Suivez le membre de la Team Plasma, affrontez-le puis partez au sud, à l'ouest, au sud, à l'ouest et toujours à l'ouest jusqu'à ce que vous retrouviez le sage. Obtenez la CT04 : plénitude, complétez la scène et entrez dans la salle suivante au nord. Repérez alors un Pyrax de niveau élevé et capturez-le à tout prix.

Une fois que ceci est fait, quittez cette pièce et poursuivez à gauche jusqu'aux escaliers. Montez plusieurs escaliers, récupérez un CT26 : Séisme et quittez cet endroit.

Lilien

Port Yoneuve

A présent, utilisez la capacité vol et partez à Port Yoneuve. Traversez le pont au sud de la ville et entrez dans le Hangar frigorifique. Refaites le même chemin lors de votre première visite et entrez dans le conteneur pour trouver le Sage de la Team Plasma. Complétez la discussion afin d'obtenir la CT01 : Aiguisage.

Alezan

Grotte Electrolithe

A présent, rendez-vous à Parsemille et entrez dans la grotte électrolithe au sud. Avancez jusqu'au croisement, partez au nord et descendez les marches. Poursuivez directement à gauche, descendez les autres marches et atteignez le niveau inférieur. Allez au sud, descendez les quelques marches à gauche et poursuivez au sud pour trouver le Sage près du bord. Combattez les deux membres de la Team Plasma, obtenez ainsi la CT69 : Poliroche et aidez ainsi Beladonis à capturer le sage.

Auric

Avant toute chose, vous devez avoir al CS : Cascade pour capturer le dernier sage. Volez jusqu'à Méanville et partez à l'Est pour accéder à la route 16. Poursuivez à l'Est, entrez dans le tunnel en vert et traversez le Pont de l'inconnu. Atteignez ensuite la route 15, effectuez des combats si vous le voulez puis poursuivez à l'Est jusqu'à la Forêt Blanche.

Route 14

Soignez vos Pokémons, passez dans le tunnel au nord et atteignez la Route 14. Suivez le chemin à l'Est, affrontez une dresseuse puis approchez-vous du premier pont. Utilisez surf puis cascade et remontez le long de la chute d'eau. Nue fois en haut, surfez légèrement à gauche et remontez la prochaine cascade. Repérez ainsi le dernier sage sur votre gauche, obtenez la CT08 : Gonflette et regardez Beladonis arriver. Félicitations ! Vous avez trouvé les six sages de la Team Plasma !

OBTENIR ZORUA

Pour obtenir Zorua, rendez-vous dans un bâtiment de Volucitée, parlez au scientifique et entrez le mot de passe suivant : "simple connexion" puis "tous heureux". Importez un Celebi (avec le transphéron obtenu) des versions Diamant, Perle, Platine, Soul Silver ou Heart Gold (il faut impérativement qu'il soit d'un event !). Ensuite, parlez a la dame de Volucitée qui raconte une histoire à un petit garçon puis au petit garçon lui-même. Il devient Zorua et rejoint directement votre équipe (vous choisissez sa ball).

Pokémon Version Or : HeartGold

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LE NATIONAL DEX

Battez le Conseil des Quatre et rendez-vous au S.S Aqua dans la ville d'Olivine pour obtenir le National Dex.

AVOIR UNE IDÉE DES IVS DE SON POKÉMON

Près du PC de la Tour de Combat se trouve le Juge qui évaluera le potentiel de votre Pokémon. Il vous donnera le total des IVs de votre Pokémon ainsi que la statistique dans laquelle il est le plus fort.

Potentiel correct - Total 0 à 90 : environ 0 à 15 partout
Potentiel supérieur - Total 91 à 120 : environ 15 à 20 partout
Potentiel bien supérieur - Total 121 à 150 : environ 20 à 25 partout
Potentiel exceptionnel - Total 151 à 186 : environ 25 à 31 partout

Correct : de 0 à 15
Très bien : de 16 à 25
Fantastique : de 26 à 30
Au top : 31

GB PLAYER

Le GB Player est un objet qui permet d'écouter les musiques du jeu original dans sa version Gameboy. Pour obtenir cet objet, il faut battre tous les champions de Kanto, puis aller à Celadopole, dans le grand bâtiment. Là, montez au second étage et parlez à la personne qui se trouve devant le globe pour obtenir le GB Player.

DÉBLOQUER LES CARTES POKEWALKER

Vous pourrez récupérer plus d'une vingtaine de cartes en utilisant le Pokewalker. Il suffit d'accumuler des Watts en marchant et de posséder le Dex national. Certaines cartes ne se débloqueront qu'à l'occasion d'événements proposés via la connexion Wifi.

Beautiful Beach

Obtenez 200 Watts

Beyond the Sea

Obtenez un Pokémon étranger grâce au système GTS

Big Forest

Obtenez 40 000 Watts et possédez le Dex National

Blue Lake

Obtenez 2 000 Watts

Dim Cave

Obtenez 1 000 Watts

Hoenn Field

Obtenez 5 000 Watts et possédez le Dex National

Icy Mountain Rd.

Obtenez 30 000 Watts et possédez le Dex National

Night Sky's Edge

Echangez un Jirachi rencontré sur HeartGold ou SoulSilver

Noisy Forest

Disponible dès le début

Quiet Cave

Obtenez 100 000 Watts et possédez le Dex National

Rally

Evénement Wifi se déroulant du 29 janvier au 28 février au Japon

Refreshing Field

Disponible dès le début

Resort

Obtenez 80 000 Watts et possédez le Dex National

Rugged Road

Obtenez 50 Watts

Scary Cave

Obtenez 20 000 Watts et possédez le Dex National

Sightseeing

Evénement Wifi se déroulant du 14 novembre 2009 au 11 janvier 2010 au Japon

Sinnoh Field

Obtenez 25 000 Watts et possédez le Dex National

Stormy Beach

Obtenez 65 000 Watts et possédez le Dex National

Suburban Area

Obtenez 500 Watts

Town Outskirts

Obtenez 3 000 Watts

Tree House

Obtenez 15 000 Watts et possédez le Dex National

Volcano Path

Obtenez 10 000 Watts et possédez le Dex National

Warm Beach

Obtenez 7 500 Watts et possédez le Dex National

White Lake

Obtenez 50 000 Watts et possédez le Dex National

Winner's Path

Evénement Wifi se déroulant du 6 mai au 25 juin 2010 aux Etats Unis

Yellow Forest

Evénement Wifi se déroulant du 1er avril au 5 mai 2010 aux Etats Unis

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Johto

Le 1er badge

Bourg Geon

Au début du jeu, discutez avec votre mère et sortez. Avancez à gauche et allez au laboratoire du professeur Orme. Ce dernier vous offre un Pokémon exceptionnel et vous devez en sélectionner un parmi les trois. Choisissez le Pokémon selon l'élément que vous préférez (Kaiminus pour l'eau, Germignon pour plante et Héricendre pour le feu) puis sortez.

Avant de poursuivre votre quête, vous devez savoir que les Pokémons sont de types différents. Au cours des combats, chaque élément est efficace contre certains éléments. Vous devez essayer d'attraper un maximum de Pokémons afin de posséder un maximum d'éléments et avoir ainsi plus de chance de gagner vos combats.

A présent, retournez chez vous, parlez avec votre mère à nouveau et obtenez le Pokématos.
Ensuite, sortez et prenez la route vers l'Ouest. Le professeur Orme vous intercepte et vous donne le téléphone du Pokématos. Poursuivez alors vers l'Ouest et accédez à la route 29.

Route 29

Marchez sur les herbes et abattez les premiers Pokémons sauvages que vous apercevez. Récupérez une potion en haut à droite, ignorez le chemin qui mène vers la route 46 et avancez à l'ouest jusqu'à la Ville Griotte.

Ville Griotte

Dans cette ville, vous faites la rencontre d'un vieil homme qui vous offre des chaussures de sport. Grâce à elles, vous pouvez vous déplacer rapidement mais lorsque vous traversez les hautes herbes, vous risquez d'éveiller les Pokémons sauvages. Ensuite, partez vers la route 30 au nord et continuez vers le nord-est.

Route 30 et 31

Repérez une maison isolée en haut à droite, entrez et parlez à Mr. Pokémon. Sortez, obtenez le Pokédox du professeur Chen et rebroussez chemin jusqu'au village Bourg Geon. Rencontrez le garçon aux cheveux rouges en chemin, battez-le et retrouvez le professeur Orme.

Bourg Geon

Chez le professeur Orme, donnez le nom du garçon aux cheveux rouges que vous aviez rencontré et complétez la discussion. Retournez chez votre mère, acceptez qu'elle économise de l'argent pour vous et ressortez.

Retournez à la Ville Griotte, prenez la route 30 et suivez à présent la section gauche de la route. Avancez près de la rambarde, ignorez la grotte qui se trouve au nord et partez à gauche. Récupérez un Pokéball et atteignez Mauville.

Mauville

Dès que vous arrivez à Mauville, vous obtenez un Magneto VS. Entrez dans un centre Pokémon, soignez les votres et sortez. Avancez au nord de la ville, traversez les ponts et entrez dans la tour Chétiflor.
D'abord, avancez et grimpez à l'échelle de gauche. Récupérez un Pokéball à l'étage supérieur, avancez à gauche de l'échelle que vous apercevez et montez à l'étage supérieur. Repérez le garçon aux cheveux rouges, récupérez l'objet à droite et parlez au vieil homme. Battez-le, obtenez un CT 70 et quittez la tour.

Le 2ème badge

A présent, retournez en ville et entrez dans l'arène de Mauville située juste à gauche du pont. Marchez sur la plateforme, affrontez d'abord les deux dresseurs et défiez ensuite le maitre de l'arène. Battez-le, obtenez le Badge Zéphir, le CT 51 et quittez l'arène.

En sortant, vous recevez un appel du Professeur Orme qui vous demande de récupérer un œuf Pokémon. Sortez, parlez avec la dame qui arrive et soignez vos Pokémons avant de partir vers Ecorcia. Allez à l'ouest de la ville et partez au sud vers la route 32.

Route 32

Sur la route 32, ignorez le chemin qui est à l'ouest et poursuivez au sud. Faites la rencontre d'un homme qui vous donnera un Grain miracle et poursuivez au sud. Récupérez Repousse dans les herbes à gauche, avancez et choisissez l'un des deux chemins qui vous sont offerts. Les deux mènent au même endroit, prenez l'un d'eux et continuez jusqu'à l'entrée de la caves jumelles.

Caves jumelles

Avancez à gauche jusqu'au croisement et partez d'abord au nord. Récupérez Attaque +, poursuivez au nord et descendez les escaliers. Avancez à gauche pour trouver le CT39, au nord et pour récupérer Défense +. Ensuite, revenez en arrière, montez les escaliers et partez cette fois au sud. Affrontez le montagnard, récupérez une Super Ball en bas à droite et suivez le chemin vers le sud. Obtenez Réveil près de la sortie et sortez.

Route 33

Allez en bas à droite, récupérez les Noigrumes et partez à l'Ouest. Affrontez le montagnard, battez-le et continuez jusqu'à Ecorcia.

Ecorcia

Après la scène, accédez à la ville et soignez vos Pokémons dans le centre médical. Ensuite, entrez dans une maison au nord-ouest, juste avant le pont. Parlez au vieil homme, sortez et retrouvez à l'entrée de la ville pour descendre dans le puits.

Puits Ramoloss

Reparlez au vieil homme et entrez dans la cave. Avancez tout droit vers le nord, affrontez un sbire Rocket et récupérez une Super potion. Ensuite, avancez vers l'Ouest et affrontez d'autres sbires puis battez Lance le chef de la Team Rocket.

Ecorcia

Une fois que vous aurez gagné le combat, vous retournez chez Fargas et obtenez Speed Ball. Donnez-lui la Noigrume de votre choix et sortez. Partez maintenant vers l'arène de la ville qui est au sud et entrez.

Pour progresser vers le maitre de l'arène, marchez sur la plateforme en forme d'insecte à gauche. Mais avant cela, traversez les deux autres plates-formes et affrontez les sbires.
Dans la prochaine traversée, avancez sur la plateforme, battez les sœurs jumelles et actionnez le levier, en haut à gauche. Reprenez la plateforme, actionnez le second levier en bas à gauche et empruntez la plateforme à nouveau pour atteindre Hector, le maitre de l'arène.

Battez-le avec des Pokémons de feu, obtenez le Badge Essaim et le CT89. Actionnez le levier près d'Hector et sortez de l'arène.

Le 3ème badge

Soignez vos Pokémons à nouveau et allez vers l'Ouest de la ville pour que le garçon aux cheveux rouges vous intercepte à nouveau. Battez-le à nouveau, soignez vos Pokémons et allez vers les Bois aux chênes.

Bois aux chênes

Suivez le chemin jusqu'au garçon et parlez-lui. Ce dernier a perdu son Pokémon et vous demande de le retrouver. Suivez le chemin vers la droite et retrouvez-le dans le coin. Pour le capturer, coincez-le dans ce coin, marchez sur les brindilles de bois au sol et faites le tour pour l'attraper par derrière.

Ensuite, poursuivez à droite pour récupérer un Réveil dans une balle et continuez vers le nord pour retrouver le second Canarticho. Marchez sur les branches au milieu pour que ce dernier se déplace vers le coin en haut à droite puis marchez sur les brindilles qui sont à droite. Ensuite, faites le tour et attrapez-le également par derrière. Vous obtenez alors un CS01 : Coupe qui vous permet de couper les arbres qui bloquent le chemin.

Utilisez alors cette capacité, coupez l'arbre au nord et poursuivez jusqu'à ce que vous aperceviez une femme. Parlez-lui, indiquez-lui la sortie, récupérez un objet à droite puis sortez de la forêt par la gauche.

Route 34

Suivez le chemin de la route 34, abattez les dresseurs que vous croisez et rejoignez le pensionnat pour Pokémon. Choisissez un ou deux Pokémons et donnez-les au pensionnat pour les élever. Ensuite, parlez au père de Célesta et continuez jusqu'à Dublonville.

Dublonville

Dès que vous arrivez à Dublonville, soignez vos Pokémons et allez au tunnel à bicyclette. Passez derrière le centre médical et repérez le tunnel au sud.

Entrez, obtenez le Coffret Mode et descendez les marches. Combattez les dresseurs, avancez à droite et prenez l'un de vos Pokémons en photo. Prenez les marches à gauche, allez au sud et entrez dans la tour radio de Dublonville (à gauche).

Entrez, parlez à la réceptionniste qui se trouve à droite et répondez au quizz.

1ère question : Peut-on consulter la carte depuis son Pokématos ? : OUI
2ème question : Les Pokémons Nidorina sont-ils tous des femelles ? : OUI
3ème question : Fargas, le fabriquant de Poké Balls, utilise-t-il des Noigrume ? : NON
4ème question : Est-il possible d'utiliser une CT sur le Pokémon Magicarpe ? : OUI.
5ème question : L'intervenante de la fameuse émission du Professeur Chen " la chronique Pokémon" s'appelle-t-elle Lola ? : NON.

Vous pouvez désormais écouter la radio depuis votre Pokématos. Par la suite, montrez les marches et parlez à l'animatrice radio à droite. Prenez la Carte Bleue qu'elle vous offre et sortez de la tour radio.

A présent, allez voir le marchand de bicyclettes à l'Est de la ville et entrez. Parlez-lui pour obtenir une bicyclette, sortez allez soigner vos Pokémons puis accédez à l'arène de la ville.

Entrez, montez les escaliers et avancez vers le haut pour affronter un premier sbire. Ensuite, descendez les marches à droite et entrez par l'arche du nord. Suivez le chemin de gauche, affrontez les sbires et continuez jusqu'au maitre de l'arène.

Affrontez Blanche en utilisant l'élément Combat ou Feu et battez-la. Ensuite, reparlez avec Blanche pour obtenir le Badge plaine et le CT45, puis sortez de l'arène.

Le 4ème badge

Allez au fleuriste se trouvant à droite de l'arène et obtenez le Carapuce à O. Enfin, récupérez vos Pokémons dans le pensionnat, soignez-les et partez au nord.

Route 35

Suivez le chemin, affrontez le premier dresseur et continuez. Battez d'autres dresseurs le long du chemin, entrez dans la baraque de transition et prenez d'abord la sortie de droite.

Parc naturel

Avancez à droite, parlez avec la fille assise sur le banc et obtenez une Vive Griffe. Ensuite, avancez au Nord du parc, entrez par une brèche près de l'enfant qui joue et passez derrière la clôture. Récupérez Grelot Zen se trouvant dans une Ball à l'Est, allez à l'Ouest et trouvez le CT28 puis trouvez la sortie du parc à l'Est.

Route 36

Récupérez le Noigrume Bleu en face, suivez le chemin et affrontez le dresseur. Suivez le petit chemin qui se trouve à gauche, marchez sur les herbes et trouvez un Ball contenant un Anti-para. Rebroussez chemin, poursuivez cette fois-ci à droite et montez jusqu'à l'arbre qui bloque la route. Utilisez le Carapuce à O, affrontez-le pour dégager le passage et obtenez une Plante-baies en prime.
A présent, suivez le chemin au nord-ouest et atteignez la route 37.

Route 37

Marchez d'abord sur les herbes à droite, récupérez les trois Noigrumes puis suivez l'autre chemin. Affrontez les sœurs jumelles, battez-les et entrez dans la ville de Rosalia.

Rosalia

Allez tout droit vers le centre Pokémon, rencontrez Leo puis soignez vos Pokémons.

Si vous voulez obtenir un autre Pokémon, retournez à Dublonville et entrez dans la maison de Léo à l'ouest du centre médical. Reparlez avec lui et obtenez le Pokémon Evoli.

Maintenant, entrez dans la maison qui se trouve à gauche du centre médical et parlez au garçon. Acceptez sa proposition, obtenez le Cherch'Objet et sortez.

Ensuite, allez vers la salle de spectacle se trouvant au-dessus du centre médical et entrez. Remontez sur le podium, battez le sbire Rocket et obtenez ainsi la CS03 : Surf en sortant. Une fois que ceci est fait, allez au nord-ouest de Rosalia et entrez dans la tour cendrée.

Avancez à droite, rencontrez Eusine puis battez-vous contre votre rival aux cheveux rouges. Par la suite, avancez au nord-ouest et récupérez un Antidote. Continuez vers le bas, utilisez la capacité Eclat-roche et récupérez PV+. Par la suite, revenez en arrière et descendez par l'échelle. Descendez vers les Pokémons légendaires, regardez-les s'enfuir, discutez avec Eusine et quittez la tour.

A présent, soignez vos Pokémons, pensez à acheter les potions de réveil puis entrez dans l'arène de la ville se trouvant à gauche du centre. En entrant dans cette arène en forme de sanctuaire, vous devez affronter les sbires du maitre pour avancer. A chaque fois que vous battez un sbire, sa bougie s'éteint et vous devez avancer dans le noir. Essayez de vous rappeler du chemin sinon vous serez obligé de recommencer du début sans toutefois affronter les sbires à nouveau. Progressez jusqu'au maitre de l'arène et parlez-lui pour l'affronter. Faites attention à ses attaques d'hypnose, utilisez les potions réveil et battez-le. Recevez ainsi le badge Brume, la CT30 et sortez.

Le 5ème badge

A présent, soignez vos Pokémons une nouvelle fois et prenez le chemin à l'Ouest de la ville.

Route 38

Suivez le chemin du sud, récupérez une Potion Max puis prenez la route au milieu. Affrontez le dresseur, marchez sur l'herbe pour atteindre la zone à l'ouest et poursuivez jusqu'à la route 39.

Route 39

Discutez avec le vieil homme, allez d'abord au nord-ouest pour récupérer un Noigrume et continuez sur les plaines du sud. Récupérez un CT60 près de la tour puis reprenez le chemin qui mène vers le sud. Affrontez quelques dresseurs en chemin et poursuivez jusqu'à Oliville.

Oliville

Dès que vous entrez dans la ville, vous apercevez à nouveau votre rival avant qu'il ne parte. Allez au centre médical pour Pokémon, soignez vos amis et sortez.

Entrez dans la maison verte qui se trouve au-dessus du centre, parlez au vieil homme et obtenez une Super canne. Par la suite, faites un tour au magasin pou acheter des potions et dirigez-vous vers le phare d'Oliville situé sur une colline au sud-est de la ville.

Le phare d'Oliville

Entrez, prenez d'abord l'ascenseur qui est en face et récupérez une Super potion au sommet. Ensuite, redescendez au rez-de-chaussée et prenez les escaliers à gauche.

Au 1er étage, battez les deux dresseurs et prenez l'échelle. Au 2ème étage, battez un autre dresseur et grimpez à l'échelle suivante. Au 3ème étage, affrontez le dresseur qui se trouve au sud, récupérez la CT87 dans le coin et sortez par la porte de droite. Vous retombez à l'extérieur du 2ème étage.
Récupérez un Super bonbon à gauche puis entez par la porte au milieu.

Affrontez le dresseur marin, récupérez de l'Huile à droite puis grimpez à l'échelle, en haut à gauche. De retour au 3ème étage, grimpez à l'échelle suivante et accédez à l'étage suivant. Au 4ème étage, avancez à droite, récupérez Supersecousse et grimpez à l'échelle. Au sommet du phare, discutez avec Jasmine qui vous demande d'aller chercher le médicament pour le Pokémon malade. Après la discussion, empruntez l'ascenseur et sortez du phare.

Effectuez quelques achats dans le magasin, soignez vos Pokémons et partez au sud-ouest vers le chenal 40.

Chenal 40

Dès que vous arrivez au chenal 40, apprenez la technique CT03 : surf à l'un de vos Pokémons et surfez sur l'eau. Allez vers la droite, récupérez un CT88 Picore sur le sable et continuez vers le sud-ouest. Affrontez plusieurs dresseurs et des Pokémons jusqu'à ce que vous atteignez Irisa.

Irisa

Entrez dans le Centre médical, soignez vos Pokémons et sortez. Entrez dans la pharmacie qui se trouve juste à gauche du centre, parlez au pharmacien et obtenez un médicament pour le Pokémon du phare.

Par la suite, allez dans l'arène qui se trouve en haut à gauche de la pharmacie et entrez. Descendez dans l'eau, grimpez aux échelles qui sont à gauche et battez les deux dresseurs. Ensuite, grimpez à celles de droite, passez sous le tube et atteignez ainsi la vanne rouge. Tournez-la et descendez affronter le maitre de l'arène. Obtenez ainsi le badge Choc, le CT01 et sortez.

Le 6ème badge

Récupérez le CS02 : Vol de la fille qui se trouve devant l'arène et assignez-le à l'un de vos Pokémons. Avant de voler vers Oliville, allez à l'extrême nord de la ville et repérez le Pokémon légendaire. Ensuite, affrontez Eusine puis volez jusqu'à Oliville.

Oliville

Revenez au phare de la ville, prenez l'ascenseur jusqu'au sommet et donnez le médicament à Jasmine. Une fois que le

Pokémon est guéri, retournez dans l'arène et combattez-la. Obtenez le Badge minéral, le CT23 et sortez.

Le 7ème badge

A présent, utilisez la capacité Vol et allez à Rosalia. Suivez le chemin à l'Est de la ville et atteignez la route 42.

Route 42

En arrivant sur la route 42, avancez à droite et utilisez la capacité Surf pour traverser le lac. Utilisez Coupe pour apercevoir le Pokémon légendaire, récupérez les Noigrumes et partez à l'Est. Ignorez la grotte, utilisez Surf une nouvelle fois et traversez le second lac. Montez les marches de droite, continuez vers l'Est jusqu'à Acajou et battez les dresseurs en chemin.

Acajou

Comme dans chaque ville, soignez d'abord vos Pokémons et achetez de nouveaux objets. Ensuite, partez au nord de la ville et atteignez la route 43.

Route 43

Suivez le chemin, battez les dresseurs et marchez sur les herbes pour atteindre une Ball renfermant de l'Huile max. Ensuite, passez par le bâtiment, poursuivez vers le nord et atteignez le Lac colère.

Lac colère

Surfez sur l'eau, allez jusqu'au Léviator dans le lac et affrontez-le. Essayez de l'attraper ou battez-le et parlez au garçon sur la rive. Ensuite, rebroussez chemin et revenez à Acajou.

A présent, soignez vos Pokémons et entrez dans la boutique de souvenir qui se trouve au nord. Regardez la courte scène puis descendez dans le passage secret et accédez ainsi au repaire de la Team Rocket.

Repaire de la Team Rocket

Avancez à gauche, passez devant la statue et affrontez deux sbires. Continuez jusqu'au croisement et prenez le premier chemin au sud car il vous permet de trouver deux objets. Avancez à droite pour trouver Hyper potion puis descendez d'un niveau, combattez le scientifique et trouvez Défense Spec. Enfin, descendez au plus bas niveau et trouvez des escaliers et un téléporteur.

Ignorez le téléporteur et prenez les escaliers à gauche. Vous apercevez Peter qui soignera vos Pokémons. Ensuite, avancez à droite, descendez et poursuivez à droite jusqu'aux prochain escaliers.
Descendez, retrouvez Peter à nouveau puis entrez dans la salle à gauche. Affrontez les sbires pour connaitre le premier mot de passe puis partez à gauche. Affrontez deux autres sbires pour connaitre le second mot de passe puis récupérez Protéine et Spécial + avant de revenir à droite. Allez cette fois au nord. Récupérez Total soin et CT49 dans les deux couloirs puis prenez les escaliers au nord-est.

Allez d'abord au sud pour trouver Défense Spec+ sur la table puis suivez le chemin à gauche et descendez les marches.

D'abord, suivez le chemin qui mène au sud puis à droite.
Retrouvez votre rival, discutez avec lui puis récupérez une Hyper Ball à droite. Interagissez avec la porte puis affrontez le commandant Lambda.

Après le combat, prenez d'abord les seconds escaliers au sud pour trouver un objet puis rebroussez chemin et suivez le Cornèbre. Retournez jusqu'au début du repaire et le Cornèbre ouvrira une porte bloquée.

Entrez et affrontez un second boss dans un combat à deux. Battez Ariane puis entrez dans la salle. Vous devez à présent battre les trois Electrodes à gauche pour désactiver la machine. Obtenez ainsi le CS05 puis quittez le repaire.

Acajou

À présent, soignez vos Pokémons et allez à l'arène de la ville. Dans cette arène, utilisez l'élément de feu pour vaincre les ennemis. Dans la première pièce de l'arène, déplacez-vous sur la glace vers le haut puis à gauche, en haut, à droite et enfin vers le haut à nouveau.

Dans la seconde pièce, affrontez le sbire qui est à gauche et déplacez-vous à droite deux fois puis vers le haut.

Dans la troisième pièce, déplacez-vous vers le haut, à gauche, en haut, à gauche puis affrontez le sbire. Allez ensuite vers le sud, à droite, à droite et en haut.

Affrontez ensuite le maitre de l'arène, obtenez le Badge Glacier ainsi que la CT07 et quittez l'arène.

Le 8ème badge

Dès que vous sortez, vous recevez un appel du professeur Orme vous informant que la tour radio est prise par la Team Rocket. Volez donc jusqu'à Dublonville, soignez vos Pokémons et entrez dans la tour radio.

Dublonville

En arrivant à Dublonville, entrez une nouvelle fois dans le sous-sol de la ville et parlez au sbire de la Team Rocket qui se trouve près du photographe. Obtenez ainsi l'habit de la Team rocket puis accédez à la tour radio.

La tour radio

Avancez à droite, parlez avec le sbire devant les marches et battez-le après la scène. Montez les escaliers, avancez à gauche, affrontez les autres sbires et montez d'autres marches à gauche. Avancez à droite, montez les marches, avancez à gauche et montez d'autres escaliers.

Repérez le commandant de la Team Rocket sur le bureau, battez-le et obtenez la clé de la porte au sous-sol.

Accédez au sous-sol, avancez à l'Est pour retrouver la femme danseuse puis ouvrez la porte.

Le sous-sol

Descendez les marches, avancez à gauche et affrontez votre rival qui vous intercepte. Ensuite, avancez à gauche, récupérez Total soin puis allez devant les trois interrupteurs colorés. Pour résoudre cette énigme, activez d'abord l'interrupteur bleu, vert puis rouge. Avancez au sud-est, dépassez l'interrupteur violet et entrez par la prochaine porte.

Suivez le couloir, récupérez une Hyper Ball et continuez vers la droite. Récupérez huile max dans le coin, avancez au nord puis ignorez les escaliers de droite et avancez vers la pièce au milieu. Repérez le vrai propriétaire de la radio, parlez-lui et obtenez la Carte magnétique. Ensuite, récupérez la CT82 à proximité et prenez les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt.

Récupérez une Pièce Rune, allez au sud et interagissez avec les dresseurs de Pokémons pour dégager le passage et récupérer ainsi les trois objets. Par la suite, revenez vers l'ascenseur en rouge et prenez-le. Allez au Rez-de-chaussée, sortez du centre commercial et retournez à la Tour radio.

Tour radio

Entrez, revenez au dernier étage de la tour radio et montez les deux premiers étages. Au 2ème étage, avancez au sud-est et ouvrez la porte grâce à la Carte magnétique. Entrez, affrontez le sbire et montez les escaliers.

Récupérez une Hyper potion, affrontez un autre sbire et montez à l'étage suivant. Affrontez Ariane devant l'ascenseur rouge puis prenez-le. Montez jusqu'au sommet de la tour radio, allez voir Amos le chef de la Team Rocket et affrontez-le.

Battez ses Pokémons, obtenez Argent Aile et sortez de la tour. Soignez vos Pokémons, utilisez la capacité vol et partez à Acajou.

Acajou

Partez à l'Est d'Acajou et atteignez la route 44.

Route 44

D'abord, récupérez un Noigrume, un Max Repousse dans une Ball et suivez le chemin qui mène au nord. Récupérez un autre objet en chemin, continuez à droite, montez les marches et entrez dans la grotte de glace.

Grotte de glace

Entrez, déplacez-vous sur le premier bloc et avancez à droite jusqu'à la prochaine section. Dans le deuxième bloc de glace, avancez en haut, à gauche, vers le haut, à gauche, vers le bas, à gauche, en haut et enfin à droite. Avancez jusqu'au vieillard qui vous informe qu'il a perdu son objet.

Revenez en arrière, avancez dans la glace et prenez à droite, vers le bas, à droite, en haut, à gauche, en bas, à gauche, en haut et à droite.
Récupérez le CS07, revenez voir le vieillard. Ensuite, continuez le chemin à droite et descendez par l'échelle.

Dans la section suivante, vous devez utiliser la CS04 : Force pour pousser les blocs de pierre dans les trous. D'abord, poussez la seconde roche vers le trou qui est à gauche puis poussez la roche qui est au milieu dans le trou en haut à droite. Enfin, poussez la roche qui se trouve à l'extrême droite dans le trou qui se trouve en bas à droite.

Une fois que ceci est fait, descendez via l'échelle de droite. Déplacez-vous sur la glace vers la gauche jusqu'à atteindre le rocher sur lequel vous étiez tombé, descendez, allez à gauche, en haut puis à droite. Obtenez le Total soin et descendez via l'échelle.

Utilisez Eclat roche à droite ou faites le tour de la pièce puis récupérez l'objet et montez à l'échelle qui se trouve à droite.

Avancez à gauche, descendez et montez en empruntant l'échelle suivante. Avancez toujours à gauche, ignorez le rocher et grimpez à l'échelle, à gauche.

Récupérez l'objet en haut, descendez et repérez la danseuse qui est bloquée sur la glace. Déplacez-vous afin d'arriver derrière elle et poussez-la pour la libérer. Enfin, suivez-la et trouvez la sortie.

Ebenelle

D'abord, allez au centre médical au sud et soignez vos Pokémons. Effectuez des achats dans le magasin à proximité, entrez dans la Maison de capacité à gauche et apprenez à vos Pokémons de nouvelles capacités.

Par la suite, allez au nord de la ville et accédez à l'arène.

Avancez sur la plateforme mobile en face, marchez sur la flèche gauche pour la déplacer à gauche, marchez sur le cercle bleu pour le tourner deux fois et revenez à l'endroit initial de la plateforme pour pouvoir traverser le pont.

Avancez, affrontez les deux dresseurs, ignorez les téléporteurs et montez sur la seconde plateforme. Déplacez-la vers le haut, tournez-la puis déplacez-la à droite pour atteindre la section de droite. Poursuivez vers le nord-ouest, utilisez la

nouvelle plateforme mobile et avancez vers le nord-est. Atteignez ainsi le maitre de l'arène et affrontez-le. Toutefois, avant de vous remettre le Badge, vous devez faire vos preuves dans l'antre du dragon situé au nord de l'arène.

D'abord, utilisez le téléporteur (à gauche) et sortez de l'arène. Allez soigner vos Pokémons, revenez près de l'arène et utilisez la capacité Surf pour traverser le lac vers le nord. Atteignez l'antre du dragon, parlez au vieil homme et entrez.

L'antre du dragon

Descendez via l'échelle, affrontez le sbire et descendez les marches. Allez d'abord à droite pour trouver une Ball Calcium puis revenez au pont brisé et utilisez Surf pour traverser l'eau. Surfez à gauche, récupérez le Max Elixir en chemin et utilisez la capacité Siphon pour passer le tourbillon. Suivez le chemin de droite et entrez dans le temple.

Répondez aux questions du vieil homme (si vous ne répondez pas correctement, la question sera posée une seconde fois), obtenez ainsi le Badge Lever et rebroussez chemin. Avant de sortir, vous obtenez la CT59 de Sandra.

La Ligue Pokémon

Une fois dehors, vous recevez un appel téléphonique du Professeur Orme qui vous demande de le rejoindre dans son Labo. Par conséquent, utilisez Vol et allez à Bourg Geon.

Bourg Geon

Allez chez le professeur Orme, discutez avec lui et obtenez la Master Ball. Cette dernière permet d'attraper n'importe quel Pokémon à tous les coups, donc faites-en bon usage.
Pour le moment, sortez du laboratoire, utilisez Vol et allez à Rosalia.

Rosalia

Soignez vos Pokémons s'ils sont blessés et essayez d'entrer dans la salle de danse de Rosalia qui se trouve au-dessus du centre médical. Vous rencontrez votre rival qui vient de prendre une raclée puis entrez.

Discutez avec la première sœur, commencez l'Ordalie et affrontez-les une par une. N'hésitez pas à utiliser les potions, battez-les et obtenez le Glas tempête. Sortez, soignez vos Pokémons et dirigez-vous vers les Tourb'Iles. Pour atteindre cet endroit, volez jusqu'à Irisa et utilisez la capacité Surf pour traverser l'eau vers l'Est. Vous devez avoir la capacité Flash et Siphon pour éclairer les grottes et passer les tourbillons.

Les Tourb'Iles

Glissez sur l'eau vers l'extrême Est, près de la barrière de roches puis utilisez la capacité Siphon pour passer le tourbillon et atteindre l'Ile. Faites le tour et allez derrière la grotte, surfez à nouveau pour y accéder du côté gauche et entrez.

Suivez le chemin jusqu'à l'échelle et descendez. Approchez du vieil homme, parlez-lui et passez. Entrez dans la première grotte pour récupérer un Super bonbon puis descendez au plus bas niveau. Entrez dans la grotte et parlez aux danseuses. Après la superbe scène dans laquelle Lugia apparait, utilisez Surf et approchez-vous pour le défier. Pendant le combat, utilisez la Master Ball et CAPTUREZ-LE.

Par la suite, sortez de la grotte, faites le plein d'objets dans n'importe quelle ville et retournez à Bourg Geon.

Bourg Geon

A présent, partez à l'Est et utilisez Surf pour traverser le grand Lac. Dirigez-vous vers le nord, rejoignez la terre ferme et entrez dans la grotte des Chutes Tohjo.

Chutes Tohjo

Utilisez la capacité surf puis CS 07 : Cascade pour remonter la chute d'eau. Suivez le chemin, descendez par la prochaine chute et continuez à droite. Ignorez d'abord la sortie au sud, prenez les marches à droite et avancez jusqu'à la Pierre Lune. Ensuite, rebroussez chemin et prenez la sortie que vous aviez ignorée.

Route 27

Entrez dans la maison, parlez à la dame et sortez. Utilisez surf à droite de l'entrée de la grotte, continuez sur la terre ferme et traversez le pont. Battez les dresseurs, suivez le chemin vers l'Est et atteignez la route 26.

Route 26

Traversez les ponts, affrontez les dresseurs et poursuivez vers le nord. Entrez dans la maison en face pour soigner vos Pokémons, poursuivez à gauche et suivez le chemin. Combattez plusieurs dresseurs, atteignez la porte d'accès à la ligue Pokémon et entrez. Si vos Pokémons sont blessés, pensez à les soigner à nouveau dans la maison de la jeune fille et revenez.

A l'intérieur, avancez tout droit et sortez la porte qui est au fond du couloir.

Route victoire

Avancez, poussez le rocher vers le haut et poursuivez à gauche. Descendez les marches, avancez à droite, récupérez la Potion et montez les marches.

Traversez le pont, descendez les marches, récupérez Total soin au-dessus du pont et avancez à gauche. Poursuivez au nord, allez à droite et poussez la roche en bas pour récupérez Rappel Max. Revenez en arrière, montez les marches et grimpez à l'échelle.

Récupérez l'objet au nord puis revenez au sud. Montez les marches à droite, avancez toujours à droite et atteignez l'échelle sud-est.

Descendez dans le trou qui est à droite de l'échelle, avancez au nord et poussez le rocher puis grimpez à l'échelle qui se trouve au nord. Redescendez pour aller chercher l'objet puis grimpez à l'échelle à nouveau.

Avancez, faites attention au premier trou et passez vers la section suivante, à l'Ouest. Récupérez un objet au nord, avancez à l'ouest et repérez deux autres trous. Descendez dans celui qui est le plus à gauche, récupérez PV+ et montez à l'échelle. Suivez le chemin vers le nord et descendez dan le trou suivant.

Avancez à gauche, descendez les marches pour obtenir le CT26 : Séisme puis remontez prendre l'échelle. Cette fois, avancez à droite et détruisez les roches pour récupérer l'objet. Enfin, avancez légèrement vers le nord et trouvez la sortie de la grotte. Avant de sortir, votre rival vous intercepte et vous défie en duel. Battez-le et sortez.

Plateau Indigo

Avancez tour droit et entrez dans la grande maison. Soignez vos Pokémons, effectuez le maximum d'achats et montez les escaliers qui sont au milieu. Parlez au portier et entrez dans la ligue.

Ligue Pokémon

A Présent, vous allez combattre cinq super dresseurs qui disposent de différents types de Pokémons.

1er membre de la Ligue : Clément
Les Pokémons de Clément sont de type PSY et leur niveau est de 41. Pour les battre, vous devez avoir un niveau supérieur à eux et aussi utiliser les éléments correspondants contre ces Pokémons. Utilisez l'élément, Roche ou Ténèbres et utilisez les potions pour ôter les sorts et la Baie Yapap.
Après avoir gagné, avancez tout droit et atteignez la salle suivante.

2ème membre de la ligue : Koga
Les Pokémons de Koga sont de type Poison. Utilisez les antidotes pour ôter le poison ou utilisez la Baie Kébia ou la capacité Vol. Utilisez également l'élément Feu pour achever rapidement les insectes de Koga.

3ème membre de la ligue : Aldo
Les Pokémons d'Aldo sont de type Combat. Utilisez la Baie Pomroz pour résister à l'élément combat, utilisez la capacité vol pour affronter Mackocogneur et utilisez les potions pour remplir vos PV.

4ème membre de la ligue : Marion
Marion utilise trois Pokémons de type Ténèbres et trois autres de différents éléments.
Utilisez la Baie Sedra pour résister à l'élément Spectre et affrontez les autres Pokémons selon leur élément. Utilisez les potions pour guérir et augmenter vos PV et optez pour l'élément Feu pour achever Cornèbre et Rafflésia.

Après le combat, soignez vos PP, réveillez les Pokémons K.O et préparez-vous à l'ultime combat.

5ème membre de la ligue : Peter
Votre ami Peter possède des Pokémons de type Dragon. Utilisez la Baie pour résister aux attaques des Dragons. Utilisez un Pokémon de Glace, un autre de feu et Lugia. Vous allez consommer plusieurs potions anti-paralysie, des potions pour restaurer les PP et les PV. Le niveau de vos Pokémons doit être supérieur à 55.

Une fois que vous avez battu Peter, le maitre de la ligue, regardez la scène qui se déclenche.

Félicitations ! Vous avez vaincu la ligue Pokémons et vous en êtes désormais le maître !!

Chapitre 2 : Kanto

Une fois que vous avez complété le jeu, sauvegardez et continuez votre partie. Dans cette nouvelle aventure nationale, vous n'avez pas d'énigme à résoudre ou de chemins compliqués à prendre. Les routes sont plus linéaires et vous devez simplement battre les maitres des arènes pour récolter les badges.

Le 1er badge

Comme au début de l'aventure, vous vous retrouvez chez vous. Descendez voir votre maman puis allez voir le professeur Orme. Vous obtenez un passe bateau vous permettant de voyager vers Kanto.

A présent, utilisez la compétence Vol et voyagez jusqu'à Oliville. Allez au port de la ville, parlez au marin et montez dans le bateau.

Bateau

Avancez tout droit et descendez les marches. Parlez au marin qui bloque le passage au sud-est, remontez à l'étage et entrez dans l'avant dernière cabine au sud-est. Ensuite, retournez au sous-sol et avancez à l'Est. Grimpez à l'échelle, entrez dans la cabine du capitaine et parlez à la petite fille. Retrouvez-la à l'extrême Ouest du sous-sol, obtenez la peau métal et atteignez ainsi Carmen sur mer.

Carmen sur mer

Effectuez des achats dans le magasin, allez vers l'arène au sud-est et entrez. Affrontez les dresseurs, interagissez avec les canaux à l'extrême gauche puis mesurez-vous à Major Bob.

Le 2ème badge

Une fois que le badge est en votre possession, partez au nord de la ville et prenez la direction de la route 6. Battez les dresseurs et atteignez Safrania.

Safrania

Allez à l'arène de la ville, au nord-est, et entrez. Prenez le premier téléporteur à droite puis celui en bas à gauche, ensuite celui en bas à droite et enfin celui en bas à gauche deux fois. Affrontez Morgane, battez-la et obtenez le badge Marais et le CT48.

Le 3ème badge

Sortez de l'arène, soignez vos Pokémons et partez au nord. Ensuite, allez à la centrale qui s trouve à l'extrême Est de la carte. Parlez au patron, sortez et allez à Azuria.

Azuria

Allez à l'arène de la ville se trouvant à droite du centre médical et entrez. Un membre de la Team Rocket sort de l'arène en se précipitant. Retrouvez-le sur le pont (au nord) et battez-le pour connaitre la cachette de la partie de la machine.

Retournez à l'arène, regardez près de la buée en haut à gauche et sortez. Envolez-vous vers la centrale, donnez la partie de la machine au patron, obtenez la CT57 et revenez à Azuria. A présent, soignez vos Pokémons et allez à Safrania. Entrez dans la maison de la fille Copieuse au nord-est, montez à l'étage et parlez-lui. Allez chercher son Poképoupée dans le fan club de Carmen sur mer. Rendez-le à la fille Copieuse et récupérez le passe du métro.

A présent, partez au nord d'Azuria, suivez la route 24 et continuez jusqu'au bout de la route 25 et retrouvez Ondine, la maitresse de l'arène. Ensuite, retournez a Azuria en utilisant Vol et allez dans l'arène pour la battre. Surfez dans la piscine pour atteindre Ondine et battez-la.

Le 4ème badge

Après le combat, retournez à Safrania, prenez la route 7 à l'ouest et allez à Céladopole.

Céladopole

Dirigez-vous au sud de la ville, utilisez la capacité Coupe pour dégager le passage et atteignez l'arène. A l'intérieur de l'arène, coupez le premier arbre au milieu puis avancez dans le labyrinthe. Passez à droite des sœurs jumelles, continuez vers le haut et atteignez le maitre de l'arène. Battez-le, récupérez le badge et sortez.

Le 5ème badge

A présent, partez à l'ouest de la ville et prenez la piste cyclable pour atteindre la ville de Parmanie.

Parmanie

Soignez vos Pokémons puis entrez dans l'arène de la ville non loin. Vous devez trouver la vraie maitresse de l'arène en passant entre des murs invisibles. La vraie Jeanine est celle qui se trouve à l'entrée. Cependant, vous devez avancer à droite et faire le tour de la salle pour l'atteindre. Affrontez ces Pokémons de type insecte, obtenez le Badge et sortez.

Le 6ème badge

Maintenant que vous avez acquis ce badge, vous devez passer par la cave Taupiqueur afin d'aller à Argenta. Mais avant cela, vous devez réveiller le Ronflex qui se trouve devant la cave. Par conséquent, allez à Lavanville et entrez dans la tour radio. Parlez au vieil homme et obtenez le coupon Expansion. Ensuite, revenez devant la cave du taupier, réglez la radio sur la chaine Pokéflute au nord des ondes et battez ainsi le Ronflex.

Cave Taupiqueur

Entrez, prenez l'échelle et suivez le chemin jusqu'à la prochaine échelle. Escaladez-la et sortez de la cave.

Route 2

Avancez à gauche entre les arbres, utilisez Coupe pour continuer et avancez au nord pour atteindre ainsi Argenta.

Argenta

Contournez les dresseurs ou affrontez-les puis défiez le maitre de l'arène. Battez ses Pokémons du type roche, obtenez la Roche de pierre et sortez.

Le 7ème badge

A présent, allez au sud d'Argenta et atteignez la forêt de Jade.

La forêt de jade

Traversez la forêt en allant vers l'est, combattez les dresseurs en chemin et poursuivez jusqu'à la route 2. Continuez au sud et atteignez la ville de Jadielle. Vous ne pouvez pas combattre le maitre de l'arène car il ne se trouve pas à l'intérieur. Pour cela, vous devez aller le chercher plus au sud dans les Carmois'iles. Utilisez la capacité Surf et nagez jusqu'à l'ile.

Le maitre de l'arène de Jadielle se trouve au-dessus du centre médical mais il ne veut pas vous défier pour l'instant. Donc, surfez à nouveau le long du chenal 20 et atteignez les iles Ecumes.

Iles Ecumes

Battez le dresseur devant la grotte, entrez et grimpez à l'échelle. Pour parvenir au maitre de la place, vous devez battre les dresseurs pour qu'ils vous laissent passer. Une fois que vous atteignez le maitre de la grotte, battez ces Pokémons du type feu et obtenez ainsi le Badge Volcan.

Le 8ème badge

Une fois que les sept Badges de Kanto sont entre vos mains, retournez à Charmois'iles et parlez avec le maitre de l'arène de Jardielle. Montrez-lui vos sept badges puis volez jusqu'à Jardielle pour le battre.

Jardielle

Allez soigner vos Pokémons, achetez des potions et entrez dans l'arène de la ville. Pour atteindre le maitre de l'arène, vous devez marcher sur les carrés qui permettent de remonter vers le haut. Essayez de suivre le chemin à l'extrême droite, battez Blue et obtenez le huitième et dernier Badge de Kanto.

La Ligue Pokémon

Maintenant que vous avez collecté tous les badges de Kanto, retournez vers la route Victoire en utilisant Vol et allez de nouveau à la ligue Pokémon. Défiez les mêmes membres de la ligue Pokémon une seconde fois, battez-les et devenez le maitre incontesté de Kanto.

Félicitations ! Vous êtes devenu le dresseur incontesté de tous les Pokémons !

AFFRONTER À NOUVEAU LES CHAMPIONS D'ARÈNE

Après avoir eu les 16 badges du jeu, vous avez la possibilité d'affronter à nouveau les champions d'arène, mais il faut au préalable obtenir leur numéro de téléphone et les appeler un jour précis.

Champions de Johto

Albert de Mauville

-Numéro de téléphone : Lundi dans la journée, au 3ème étage du centre commercial de Céladolopole.
-Pour l'affronter : Appelez le samedi matin.

Hector d'Ecorcia

-Numéro de téléphone : Jeudi dans la journée, dans la Forêt de Jade.
-Pour l'affronter : Appelez le jeudi après-midi.

Blanche de Doublonville

-Numéro de téléphone : Le samedi entre midi et 16h, au 5ème étage du centre commercial de Doublonville.
-Pour l'affronter : Appelez le samedi après midi.

Mortimer de Rosalia

-Numéro de téléphone : Lundi ou mardi dans la journée près de la tour Carillon.
-Pour l'affronter : Mardi Soir.

Chuck d'Irisia

-Numéro de téléphone : Il faut parler à sa femme qui se trouve devant l'arène d'Irisia chaque jour.
-Pour l'affronter : Appelez le mecredi soir.

Jasmine d'Oliville

-Numéro de téléphone : Tous les après midi de 13h à 14h au restaurant d'Oliville.
-Pour l'affronter : Mercredi après midi.

Fredo d'Acajou

-Numéro de téléphone : A partir de 7h du matin le samedi au Lac Colère.
-Pour l'affronter : Lundi matin.

Sandra d'Ebenelle

-Numéro de téléphone : Tous les matins dans l'Antre du Dragon.Il faut l'avoir battue (en duo avec le rival).
-Pour l'affronter : Vendredi soir.

Champions de Kanto

Pierre d'Argenta

Pierre est absent de son arène tous les après-midis. Il se trouve dans la Cave Taupiqueur, près de l'entrée de la Route 2. Parlez-lui pour obtenir son numéro. Appelez-le un samedi soir.

Ondine d'Azuria

Ondine est absente de son arène tous les jours de 16 à 18 heures. Vous la trouverez au Cap d'Azuria sur la Route 25, sauf si Suicune montre le bout de son nez. Parlez-lui pour obtenir son numéro. Appelez-la un mercredi matin pour organiser votre match.

Major Bob de Carmin sur Mer

Major Bob est absent de son arène tous les matins de 9 à 11 heures seulement. Vous le trouverez dans les hautes herbes devant la Centrale, une fois que vous aurez capturé Electhor. Parlez-lui : il vous demande de lui montrer un Pikachu et vous obtenez ensuite son numéro. Appelez-le un vendredi matin pour le combattre à nouveau.

Erika de Celadopole

Erika est absente de son arène le dimanche après-midi. Elle se trouve devant la fontaine à l'Ouest de Celadopole en train de discuter avec Jasmine. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Appelez-la un dimanche matin et vous pourrez l'affronter de nouveau.

Jeannine de Parmanie

Jeannine est absente de son arène tous les jours, de 16 à 18 heures. Elle se trouve au hall d'accueil de la Route Victoire. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Pour la combattre de nouveau, appelez-la un lundi dans la journée et vous pourrez organiser votre revanche.

Morgane de Safrania

Morgane est absente de son arène le vendredi soir. Elle se trouve au port d'Oliville, non loin de l'Aquaria. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Appelez-la un dimanche après-midi pour la revanche.

Auguste de Cramois'Île

Auguste est absent de son arène des Îles Ecumes le mardi matin. Il se trouve sur son île qu'il aime tant, Cramois'Île, toujours pas guérie de l'éruption volcanique. Parlez-lui et vous obtiendrez son numéro. Appelez-le un mardi après-midi pour le combattre à nouveau.

Blue de Jadielle

Blue, tout comme Chuck, est indisponible. Pour avoir son numéro, rendez-vous tous les jours chez sa soeur Nina, qui habite à Bourg Palette. Faites masser 5 fois vos Pokémon, entre 15 et 16h uniquement, puis montrez-lui un Pokémon au bonheur maximum. Parlez-lui pour obtenir le numéro de son frère. Appelez Blue un dimanche soir pour la revanche.

ATTAQUES PAR REPRODUCTION

Certains Pokémon ne peuvent apprendre certaines attaques que par reproduction. Pour les avoir, il vous faut :
-un Pokémon femelle (c'est le pokémon qui va être reproduit)
-un Pokémon mâle, qui doit posséder l'attaque à transférer

Par exemple, pour avoir Riolu avec pied brûleur, il faut reproduire les Pokémon suivants :
-Lucario femelle
-Brasegali mâle avec pied brûleur

COMBATTRE RED

Pour combattre Red, il suffit d'avoir les 16 badges et de vaincre la ligue pour la seconde fois. Ceci fait, rendez-vous au Mont Argentée. Vous devez au préalable avoir la CS Escalade.

TABLEAU POUR GAGNER AU CASINO

Voici un tableau fait pour aider à la résolution des combinaisons du jeu de casino.

Les 2 premières colonnes font référence aux scores inscrits aux bouts des colonnes & lignes affichés.

La colonne C indique le nombre de combinaisons possibles.

R + I indique comment remplir le mémo, soit par ajout soit par soustraction des indications.

La colonne Nbr dét. Combi indique combien il peut y avoir de 1, 2 ou 3 au maximum sur la combinaison, et enfin les 3 séries de colonnes suivantes les combinaisons possibles dans l'ordre croissant.

Malheureusement, il reste toujours un facteur chance, car une fois les combinaisons déterminées, il reste souvent un choix à faire entre 2 ou 4 cases, et rien ne permet de déterminer laquelle est la bonne...

CAPTURER KYOGRE

Après avoir battu Red, allez voir le professeur Chen et prenez un des trois Pokémon qu'il vous propose. Ensuite, allez voir M. Pokémon sur la route 30, il vous donnera l'orbe rouge. Allez à la tour enfouie et vous trouverez Kyogre.

CAPTURER RAYQUAZA

Une fois en possession de Groudon venant de SoulSilver et de Kyogre venant de Heartgold, présentez-les tous les deux au professeur Chen. Il vous donnera l'orbe vert. Retournez à la tour enfouie et vous trouverez Rayquaza.

CAPTURER ELECTHOR

Vous avez besoin de la CS surf. Allez à la route 9 (à coté d'Azuria), allez tout à l'est jusqu'à arriver à un point d'eau. Utilisez surf, allez tout au sud, puis allez à gauche, vous arriverez à la centrale. Electhor se trouve en haut à gauche.

CAPTURER SULFURA

Vous avez besoin des CS surf, cascade et escalade. Allez au mont argenté, entrez puis utilisez surf, dirigez-vous en haut, en utilisant cascade puis escalade. Continuez vers le nord en utilisant ces 3 CS, puis vous arriverez devant une petite entrée. Entrez et vous trouverez Sulfura.

OBTENIR LES DIFFÉRENTES FORMES DE MOTISMA

Pour pouvoir exécuter cette astuce, il faut que Pierre Rochard vous ait déjà offert un starter.

Mettez votre Motisma en première place de votre équipe et allez à Safrania. Entrez dans la Sylphe SARL, le grand bâtiment situé au centre de la ville. Normalement, la pièce est vide. Entrez dans l'ascenseur qui fonctionne grâce au pouvoir de Motisma. Une fois sorti de l'ascenseur, vous arrivez dans une salle avec des moteurs. Avancez vers un moteur et appuyez sur A pour que votre Motisma change de forme.

Motisma apprend Surchauffe si vous entrez dans le four, Lame d'air si vous entrez dans le ventilateur, Hydrocanon si vous entrez dans la machine à laver, Blizzard si vous entrez dans le réfrigérateur et Tempête Verte si vous entrez dans la tondeuse.

Si vous entrez dans la salle union, Motisma reprend sa forme normale. Vous ne pouvez donc pas l'échanger sous une autre forme que sa forme normale. Quand Motisma reprend sa forme normale, il oublie l'attaque apprise lors de l'entrée dans le moteur choisie. Vous pouvez toujours retourner à la Sylphe SARL pour changer la forme de Motisma.

Pokémon Version Perle

© Nintendo / Game Freak 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LE NATIONAL DEX

Complétez entièrement le Shinou Dex en rencontrant au moins une fois chacun des 151 Pokémon du jeu. Il n'est pas nécessaire de les capturer, mais seulement de les voir.

DÉBLOQUER PAL PARK

Cette destination apparaîtra sur la route 221 dès que vous aurez récupéré le National Dex. Vous pourrez y récupérer des Pokémon introuvables autrement.

ELEKID ET MAGBY

Ces deux Pokémon ne peuvent s'obtenir que si vous mettez la cartouche GBA du jeu correspondant dans le port dédié de la DS. Pour avoir Elekid (qui se trouve dans la centrale), il faut la cartouche de Pokémon Rouge Feu. Quant à Magby, vous ne le trouverez (dans la montagne) que si vous avez la cartouche de Pokemon Vert Feuille.

CARTES DE DRESSEUR

Carte Bleue (1 étoile)

Battre le Conseil des Quatre.

Carte de Bronze (2 étoiles)

Terminer tous les concours de rang maître.

Carte d'Argent (3 étoiles)

Terminer le mini-jeu "Underground Flag" à plusieurs.

Carte d'Or (4 étoiles)

Capturer 482 Pokémon différents.

Carte Noire (5 étoiles)

Gagner 100 fois de suite dans la Tour de Bataille.

ECLOSION PLUS RAPIDE

Pour accélérer le processus d'éclosion de oeufs, placez-les près d'un Pokémon équipé d'une Magma Armor ou d'un Flame Body.

POKÉMON EXCLUSIFS À LA VERSION PERLE

Voici la liste des Pokémon qu'on ne peut trouver que sur la version Perle. Les noms sont en anglais mais vous pouvez vous référer aux numéros pour savoir lesquels correspondent en français.

#079	Slowpoke
#080	Slowbro
#127	Pinsir
#199	Slowking
#200	Misdreavus
#228	Houndour
#229	Houndoom
#234	Stantler
#363	Spheal
#364	Sealeo
#365	Walrein
#371	Bagon
#372	Shelgon
#373	Salamence
#410	Sheildon
#411	Bastiodon
#429	Mismagius
#431	Glameow
#432	Purugly
#484	Palkia

OBTENIR MANAPHY ET PHIONE

Manaphy s'obtient uniquement par transfert entre deux DS via la connexion sans fil. Pour obtenir un oeuf de Phione, il faut mettre Manaphy et Metamorph à la pension. Vous pouvez ensuite le faire éclore, puis reproduire Phione avec un Metamorph pour obtenir d'autres Phione.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette nouvelle mouture de la série Pokémon fraîchement débarquée sur notre DS chérie, bien que conservant en majeure partie le système de jeu qui lui est propre et dont il n'est plus nécessaire de faire éloge ici, parvient une fois de plus à nous immerger dans un monde gigantesque, et à nous scotcher littéralement à l'écran. Le principe reste le même, mais bigrement efficace : vous incarnez un personnage, masculin ou féminin, dont le but sera de parcourir les contrées de Sinnoh à la recherche de Pokémon divers et variés, ceci dans l'optique de devenir un dresseur de Pokémon hors pair. Vous devez pour cela vous confectionner une équipe de Pokémon digne de ce nom, afin de pouvoir vous frotter aux nombreux autres dresseurs et capturer les innombrables Pokémon sauvages qui peuplent Sinnoh. Bien sûr, plus vous effectuerez de combats, plus vos Pokémon acquerront de l'expérience et c'est là toute la force du soft. En effet, on ne peut s'arrêter d'enchaîner les duels, ayant pour optique de faire monter le niveau de son équipe, de faire évoluer l'aspect de ses Pokémon, d'acquérir de nouvelles capacités et ainsi de combattre des adversaires toujours plus forts, jusqu'à devenir le plus respecté des dresseurs...

Le principe de combat se base sur des notions simples, dont l'origine s'apparente aux lois qui régissent notre monde et les éléments. Aussi vrai que l'eau éteint le feu, lorsque par exemple un Pokémon de type "Eau" sera opposé à un adversaire de type "Feu", il aura énormément de chances de lui faire mordre la poussière. Par contre, si le Pokémon de type "Feu" doit livrer un combat contre un autre de type "Plante", il n'en fera qu'une bouchée. Etant donné que vous rencontrerez plus d'une quinzaine de types de Pokémon différents (tels que les Pokémon de type "Sol", "Insecte", "Roche", "Ténèbres", etc...), le principe de force ou de faiblesse de tel ou tel type face à un autre s'avère tout de même un peu plus complexe que celui des 5 éléments de la nature, plus basique. Ce sera à vous de tester, à force d'enchaîner les combats, et de vous rendre compte par exemple, qu'un Pokémon de type "Vol" aura moins de chance de réussite contre un Pokémon de type "Electrique", qu'un Pokémon de type "Sol", et ainsi de suite. A vous de vous forger l'expérience qui vous permettra de savoir quel Pokémon sera à privilégier dans un combat et quel autre sera à laisser sur le banc de touche pour cette fois...

Un appareil, qui deviendra bientôt votre outil de prédilection, vous permettra de garder une trace de vos découvertes et référencera toutes les informations possibles sur les Pokémon que vous rencontrerez : le Pokédex. Au fur et à mesure de l'aventure, celui-ci deviendra de plus en plus étoffé, et vous aurez sûrement envie de le compléter totalement une fois venu à bout de l'aventure principale... C'est de celle-ci dont nous traiterons dans cette solution, et uniquement de celle-ci. Car nous vous laisserons le plaisir de découvrir qu'il ne s'agit en réalité que de la partie émergée de l'iceberg, et que les nombreux lieux sympathiques à visiter ne manquent pas à Sinnoh...

Bonaugure

L'aventure commence dans votre chambre où vous regardez un flash-info sur le Léviator rouge (Shiny). Sortez alors de chez vous pour rejoindre la maison du haut à gauche. En tentant d'y entrer votre ami sort et vous avez une petite discussion avec ce dernier. Rejoignez-le ensuite dans sa maison et montez à l'étage. Une fois qu'il redescend, sortez du bâtiment pour rejoindre le nord de la ville. Votre ami vous y attend pour prendre la direction du Lac Vérité. Il se situe à l'ouest, derrière les arbres. A votre arrivée, vous observez une discussion entre le professeur Sorbier et son assistante. Suite au dialogue, les deux personnes quittent le lac en oubliant une valise. En allant l'observer, vous vous faites assaillir par des Etourmi. Il vous faut maintenant choisir votre tout premier Pokémon parmi les trois disponibles. Après avoir remporté votre duel facilement, l'assistante revient, puis repart trouver le professeur. Reprenez alors la direction du village pour déclencher une nouvelle séquence où le professeur vous propose de le rejoindre dans son laboratoire, au village de Littorella. Vous revoici ensuite chez vous et votre gentille maman vous donne les chaussures de sport, ce qui vous permet de vous déplacer plus vite en maintenant le bouton B. Direction le village de Littorella !

Littorella

En sortant de votre village, dirigez-vous vers l'est pour rejoindre Littorella, vous serez obligé de passer par les hautes

herbes, donc de vous faire éventuellement assaillir par des Pokémon sauvages. Pas de panique, vous ne devriez avoir aucun mal à les battre, mais sachez que vous pouvez également opter pour la fuite. Une fois à l'entrée de Littorella, l'assistante du professeur vous emmène au laboratoire. Le professeur vous remettra alors un Pokédex. L'assistante vous fait ensuite visiter les lieux et vous montre à quoi ressemblent les Centre et Boutique Pokémon. Avant de prendre la direction de Féli-cité, il vous faudra retourner dire au revoir à votre mère. Celle-ci vous remettra un journal, et la mère de votre ami vous demandera de lui livrer un colis lorsque vous le rencontrerez. De retour à Littorella, prenez la direction nord-est. Vous rencontrez alors l'assistante qui vous apprend comment capturer un Pokémon. Elle vous offre ensuite 5 Pokéball. Sur la route qui vous mène à Féli-cité, vous passerez par des hautes herbes où vous rencontrerez sûrement quelques Pokémon sauvages. N'hésitez pas à en capturer un ou deux et à vous rendre au Centre Pokémon de Littorella pour les soigner avant de poursuivre car il vous faudra mener trois petits combats obligatoires contre des dresseurs si vous souhaitez atteindre Féli-cité.

Féli-cité

Une fois arrivé dans cette ville, l'assistante vous apprend que votre ami se trouve à l'Ecole de dresseurs. Vous devez donc rejoindre ce bâtiment, que vous trouverez légèrement plus au nord et à l'ouest. Votre ami se trouve devant le tableau. Parlez-lui afin de lui remettre son colis, puis il vous donnera une carte. Vous pouvez mener des combats contre les deux dresseurs de droite si vous le souhaitez. Sortez de l'école pour ensuite prendre la direction nord et vous faire aborder par un personnage qui vous demandera de retrouver trois bouffons éparpillés dans cette ville. Si vous répondez correctement à leurs questions, vous recevrez un coupon. Une fois les trois coupons récupérés, il vous faudra revenir vers ce personnage. Le premier bouffon se trouve juste derrière le Centre Pokémon, sur la droite. Répondez "oui" pour obtenir un premier bon. Le second bouffon sera quant à lui au nord-est, devant le bâtiment "Féli-télé". Répondez à nouveau "oui" pour obtenir un second bon, puis dirigez-vous à l'ouest pour trouver le dernier bouffon devant un autre bâtiment. Répondez là aussi "oui", puis après avoir obtenu le dernier bon, rejoignez le fabricant de Pokémontres pour lui remettre les coupons et obtenir ainsi une Pokémontre. Prenez maintenant la sortie est de la ville, juste au-dessus de la Boutique Pokémon, pour rencontrer votre ami et livrer un duel. Sachez qu'il aura en sa possession un Etourmi niveau 7 et un Tiplouf niveau 9 (les Pokémon qu'il possède peuvent différer selon celui que vous aviez choisi au départ). Ayez donc de votre côté des Pokémon suffisamment puissants pour être de taille... Suite au combat, prenez la direction de la grotte, vers l'ouest, puis vous atteindrez l'entrée après avoir mené quelques combats obligatoires. Dans la grotte, quelqu'un vous remet la CS06 : "Eclate Roc". Gagnez la sortie de la grotte après avoir vaincu des dresseurs sur votre chemin, puis vous arrivez finalement à Charbourg.

Charbourg

On vous accueille et vous guide tout droit face à votre ami qui se trouve devant l'arène. Il vous apprend que le champion se trouve à la mine. Gagnez donc l'entrée de celle-ci en allant à droite et tout en bas. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous à l'extrême sud, puis, après avoir effectué quelques combats, vous vous trouvez face au champion qui vous montre alors comment utiliser "Eclate Roc". Il quitte ensuite la mine et va rejoindre l'arène. Rendez-vous y en ayant pour objectif de le vaincre et d'obtenir son badge. Sachez qu'il utilisera les Pokémon Racaillou au niveau 12, Onix au niveau 12, puis Kranidos au niveau 14. Ce sont des Pokémon de type Roche, donc si votre Pokémon de départ est Ouisticram, un Pokémon de type Feu, il sera nécessaire de le faire évoluer en Chimpanfeu (niveau 14) et de lui apprendre l'attaque "Mach Punch", redoutable contre les Pokémon de type Roche, car vous aurez trop de mal à vaincre votre adversaire simplement avec les flammes. Si vous aviez choisi au départ Tortipouss ou Tiplouf, il vous sera plus facile de battre le champion, à partir du moment où votre Pokémon aura toutefois un niveau assez élevé. Une fois le combat terminé et le Badge Charbon en poche, il vous est désormais possible d'utiliser "Eclate Roc" hors combat, vous obtenez une Capsule Technique CT76, "Piège de Roc".

En vous dirigeant vers la grotte par laquelle vous aviez accédé à Charbourg, votre ami vous apprend que la prochaine destination sera Vestigion, mais le problème est que vous devez posséder une bicyclette pour atteindre cette ville. Retournez donc à Féli-cité en repassant par cette grotte et apprenez "Eclate Roc" à un de vos Pokémon afin de pouvoir détruire les rochers sur votre passage, si toutefois vous souhaitez explorer la grotte.

Féli-cité (2)

De retour dans cette ville, dirigez-vous au nord au croisement pour rencontrer à nouveau Sorbier et son assistante aux prises avec deux sbires de la Team Galaxie. Réglez-leur leur compte facilement, puis suite au combat, un personnage vient vous remettre un "Coffret Mode". Dirigez-vous au nord en effectuant quelques combats de dresseurs et vous atteindrez une nouvelle grotte. La sortie de celle-ci se trouve sur la droite et est accessible en utilisant "Eclate Roc", alors que sur la gauche vous trouverez la capsule CT39 "Tomberoche". Après quelques combats contre de pauvres dresseurs qui auront croisé votre chemin, vous atteignez finalement Floraville.

Floraville

Dirigez-vous vers l'est pour trouver une petite fille qui vous demandera de l'aide. Son papa a été kidnappé par la Team Galaxie au niveau des éoliennes. Il vous faut alors continuer vers l'est jusqu'à vous trouver face au garde du bâtiment. Après l'avoir vaincu, celui-ci s'enferme à l'intérieur, ne vous laissant d'autre choix que d'aller récupérer la deuxième clé. Celle-ci est détenue par deux sbires de la Team qui se trouvent dans le coin nord-ouest de Floraville, derrière les arbres. Après les avoir vaincus un par un, vous obtenez la clé et un homme vous remet du miel, vous expliquant qu'en l'étalant sur un arbre, vous attirerez des Pokémon. Rejoignez le repère de la Team Galaxie en y pénétrant grâce à la clé, puis au bout de quelques duels avec des sbires, vous affronterez leur chef, Mars, qui possède un Nosferapti de niveau 14 et un Chaffreux de niveau 16. Suite au combat, traversez le pont situé avant les éoliennes afin de prendre la direction nord et de rejoindre la forêt de Vestigion après avoir remporté quelques duels sur votre chemin (vous pourrez guérir vos Pokémon dans la cabane juste avant d'entrer dans la forêt).

Forêt de Vestigion

Vous rencontrez tout de suite Sara, une jeune fille qui souhaite faire le chemin à vos côtés. Soit ! Cela n'est pas plus mal étant donné qu'elle soignera vos Pokémon entre chaque combat que vous aurez à mener. Prenez à droite, montez, redescendez, puis dirigez-vous une nouvelle fois à droite. Au coin, remontez jusqu'en haut pour ensuite trouver la sortie de la forêt sur votre droite et enfin rejoindre Vestigion, après avoir traversé le pont des pêcheurs.

Vestigion

Rejoignez le nord de la ville pour rencontrer derrière le Centre Pokémon une fille qui vous remettra la CS01 "Coupe", capsule qui vous permettra de couper certains arbustes une fois que vous aurez obtenu le deuxième badge. Il est temps maintenant d'aller affronter la championne du coin en vous rendant dans l'arène située au sud du village. Vous devez toutefois battre 4 dresseurs cachés derrière les arbres de ce mini labyrinthe (vous apercevrez leur crâne chevelu). Deux se trouveront sur la gauche, puis deux autres apparaîtront à droite. Une fois les dresseurs vaincus, allez vous frotter à la championne, au nord du labyrinthe. Celle-ci aura en sa possession 3 Pokémon : Ceribou de niveau 19, Tortipouss de niveau 19 et Roserade de niveau 22. Si vous avez dressé un Pokémon de type feu à un niveau assez élevé, vous ne ferez qu'une bouchée de votre adversaire. Ici, c'est le Tiplouf qui vous fera défaut si vous l'aviez choisi au tout début de l'aventure. Faites en sorte de l'avoir élevé au moins au rang 22 pour envisager la victoire. Vous obtenez donc le Badge Forêt suite à ce combat, et la possibilité d'utiliser "Coupe" hors combat.

Dirigez-vous alors face au bâtiment de la Team Galaxie situé juste au-dessus du Centre Pokémon, et dont l'entrée est obstruée par des arbustes, à couper donc, après avoir assigné la capacité à un de vos Pokémon. Battez tous les sbires qui se dresseront devant vous tout en montant les escaliers, puis vous devrez finalement vaincre leur chef Jupiter. Suite au duel, le vendeur de bicyclettes vous invite à le rejoindre dans sa boutique, qui se trouvera légèrement au sud du Centre Pokémon. Une fois la bicyclette obtenue, rendez-vous dans la maison située à droite du Centre Pokémon pour obtenir l'Explorakit, ce qui vous permet de sortir de la ville par le sud.

Descendez donc le long de la piste cyclable en affrontant quelques dresseurs, puis une fois en bas, l'assistante du professeur viendra vous parler pour vous remettre certains objets. Dirigez-vous ensuite vers l'est pour pénétrer dans une nouvelle grotte. En sortant de celle-ci par la droite, continuez toujours vers l'est en affrontant dresseurs et Pokémon

sauvages. Arrivé à la frontière d'Unionpolis, trouvez dans le coin formé par les arbres un personnage qui vous remettra une Clé de Voûte. Entrez ensuite dans le bâtiment de droite pour finalement arriver à Unionpolis.

Unionpolis

Vous rencontrez à votre arrivée une fillette qui vous parle de la salle de concours. Rejoignez donc celle-ci en vous dirigeant au nord de la ville, en haut à droite du Centre Pokémon. Après avoir discuté avec la championne, entrez dans le bâtiment pour retrouver... Votre maman ! Suite à la discussion, tentez d'aller affronter la championne dans l'arène un peu plus au sud, mais elle ne sera pas là. Soit ! Dirigez-vous alors au sud de la ville pour bientôt vous trouver nez à nez avec votre ami et engager un duel. Il aura 4 Pokémon dont les niveaux iront du 19 au 21. Suite au combat, prenez la direction de Bonville en sortant d'Unionpolis par le sud-ouest. Vous trouverez un homme qui vous proposera de vous occuper d'un oeuf de Pokémon. Si vous choisissez de vous en occuper, sachez que vous devez avoir une place de libre pour l'accueillir, et que si ce n'est pas le cas, vous pouvez vous rendre au Centre Pokémon pour déposer un Pokémon via le PC de droite. Cet oeuf donnera plus tard un Ptiravi, qui pourra évoluer en Leveinard.

Une fois de l'autre côté de la frontière d'Unionpolis, avancez jusqu'au ponton pour qu'un pêcheur vous remette une "Super Canne" si vous dites être d'accord avec lui. Cela vous permet d'attraper des Pokémon aquatiques lorsque vous vous trouvez à proximité d'un point d'eau. En vous dirigeant vers l'est, vous faites bientôt face à une petite tour de pierre brisée. Utilisez la Clé de Voûte sur celle-ci, puis gagnez le nord pour entrer dans la Tour Perdue et y faire le ménage. Vous récupérez suite aux combats la CS04 "Force". En sortant de la Tour, prenez la direction de Bonville au nord.

Bonville

Dans ce village, vous trouverez sur la gauche une Pension Pokémon, où il vous sera possible de laisser deux Pokémon afin que vous les récupériez plus tard avec un niveau supérieur. En traversant le village vers le nord, vous trouverez le "Café Cabane". Récupérez-y du Lait Meumeu (restaure 100 PV), puis affrontez la serveuse si vous le souhaitez et deux autres dresseurs. En sortant, prenez la direction est, puis il se mettra alors à pleuvoir. Poursuivez toujours vers l'est en affrontant quelques dresseurs, puis vous atteignez finalement Voilaroc.

Voilaroc

Effectuez une petite visite de la ville pour récupérer quelques items intéressants, mais l'objectif sera de rejoindre l'arène, au sud-ouest. Entrez-y après avoir croisé l'assistante. Il vous faudra d'abord affronter les 4 dresseurs Karatéka avant de pouvoir engager un duel avec la championne. Vous devez faire glisser des palettes de bois pour pouvoir avancer dans cette salle. La championne vous combattra avec un Méditikka niveau 27, un Machopeur niveau 27 et un Lucario niveau 30. Lorsque vous la battez, Mélina vous remet le troisième badge : le Badge Pavé. Vous pouvez maintenant utiliser la capacité "Vol" hors combat. Toutefois, vous n'avez pas encore en votre possession la CS02 "Vol", mais ce sera chose faite après ce qui va suivre...

En sortant de l'arène, vous croisez à nouveau l'assistante qui vous demande de l'aide et il vous faudra la rejoindre au nord de la ville, au niveau du hangar de la Team galaxie. Engagez un combat à ses côtés contre les deux sbires, puis lorsque ces derniers seront vaincus, suivez-les dans le bâtiment du haut pour trouver la fameuse CS02 "Vol". Vous avez maintenant deux moyens de rejoindre Verchamps : soit en assignant la technique "Vol" à un de vos Pokémon aptes à l'apprendre et en gagnant Unionpolis, où vous suivrez ensuite la route 212 au sud, ou bien soit en sortant de Voilaroc par sa frontière sud et en progressant toujours vers le sud, puis à l'ouest après avoir contourné le Lac Courage et sa plage (si vous choisissez ce chemin, sachez qu'il faut franchir un hôtel où vous pourrez soigner vos Pokémon pour poursuivre votre route).

Verchamps

Après avoir fait un tour du village, prenez la direction de l'arène, à l'ouest. Vous devrez vous débarrasser de 6 dresseurs

en les rejoignant un à un grâce aux interrupteurs de couleur qui font monter et descendre le niveau d'eau. Lorsque vous vous trouverez face au champion, sachez que vous aurez affaire à un Leviator de niveau 27, un Maraiste de niveau 27 et un Mustéflott de niveau 30. Une fois le champion du coin vaincu, il vous remet alors le Badge Palustre et vous pouvez utiliser la capacité "Anti-Brume", grâce à la CS05 que vous obtiendrez dans peu de temps. En effet, il faut aller parler à la fille de droite lorsque vous rentrez dans l'observatoire (qui se situe en haut à droite du Centre Pokémon) et que vous payez une partie de Safari. Vous recevrez donc la CS05 "Anti-Brume».

En ressortant, parlez au membre de la Team Galaxie à droite du bâtiment et il vous interdira de le suivre. Faites bien sûr le contraire et vous serez interrompu par votre ami qui viendra tester un peu votre niveau actuel. Il aura en sa possession 4 Pokémon allant des niveaux 25 à 28. Après lui avoir montré qui est le plus fort, continuez votre route en direction de la plage, vers l'est donc. Vous retrouvez alors le membre de la Team Galaxie qui s'enfuira une nouvelle fois. Suivez-le, traversez l'hôtel et vous le retrouverez à droite du restaurant. Après l'avoir suivi encore un peu, vous engagerez un duel contre ce dernier. Suivez-le une dernière fois lorsque vous l'avez vaincu pour vous retrouver face à Cynthia, qui vous remettra une potion secrète, à utiliser, comme elle vous l'explique, sur le groupe de Psykokwak qui bloque le passage au nord-ouest du "Café Cabane" situé entre Bonville et Voilaroc. Utilisez donc la technique de Vol pour rejoindre Bonville et aller au nord jusqu'au Café. Utilisez ensuite la potion secrète sur les Psykokwak et Cynthia viendra vous demander de remettre un "Vieux Grigri" à sa grand-mère une fois que vous serez à Céléstia.

Continuez donc vers le nord dans ces hautes herbes, puis lorsque le brouillard apparaîtra, tâchez d'utiliser la capacité "Anti-Brume", puis poursuivez vers l'ouest en affrontant les dresseurs qui vous défieront. Après avoir gagné les hauteurs et vous être dirigé vers l'ouest, vous voici arrivé à Céléstia.

Céléstia

Pour le moment, une seule chose à faire ici : rejoindre l'entrée de la grotte au centre du village et vous battre contre le membre de la Team Galaxie. Vous remettrez ensuite automatiquement le Vieux Grigri à la grand-mère. Une fois à l'intérieur de la grotte, allez observer les fresques au fond et elle vous remettra la CS03 "Surf". Il est temps d'aller affronter le champion d'Unionpolis !

Atteignez la ville grâce à la capacité "Vol" si vous le souhaitez, puis prenez la direction de l'arène. Après avoir répondu correctement à quelques questions dont les réponses ne méritent même pas d'être notées ici tant elles sont simples, vous vous frottez enfin à Kiméra, la détentrice du 5ème badge. Elle vous affrontera avec 3 Pokémon : un Grodrive niveau 32, un Ectoplasma niveau 34, ainsi qu'un Magireve niveau 36. Battez-la et vous obtiendrez alors le Badge Fantôme et la possibilité d'utiliser la capacité "Surf" hors combat. Cynthia vous parle ensuite de la ville de Joliberges lorsque vous sortez de l'arène. C'est votre prochaine destination.

Joliberges

Pour rejoindre ce village, gagnez dans un premier temps Féli-cité. Sortez par l'ouest de la ville, par la route 218, puis utilisez votre nouvelle capacité "Surf" sur un Pokémon apte à apprendre cette technique (la majeure partie des Pokémon de type "eau"). Rendez-vous à l'ouest, pour trouver à l'entrée de Joliberges le père de l'assistante qui mettra à jour votre Pokédex. Une fois dans Joliberges, passez le pont de droite après avoir visité les lieux, puis vous rencontrerez votre ami pour le petit duel traditionnel. Il aura en sa possession 5 Pokémon allant des niveaux 30 à 35. Après l'avoir une fois de plus ridiculisé, il est temps pour vous de gagner l'arène à l'ouest. Vous devrez y affronter 7 dresseurs en vous déplaçant sur un parcours d'ascenseurs et de plates-formes mobiles, pour ensuite vous trouver face au champion. Il vous combattra avec un Archeomire niveau 36, un Batsiodon niveau 39 et un Steelix niveau 36. Vous obtenez le Badge Mine après l'avoir vaincu et la possibilité d'utiliser "Force" hors combat (grâce à la CS04 gagnée précédemment dans la Tour Perdue d'Unionpolis).

En sortant de l'arène, votre ami vous interpelle et vous demande de le rejoindre dans la bibliothèque. Montez au dernier étage et suite à la petite séquence, il vous faut rejoindre le Lac Courage.

Lac Courage

Rejoignez l'endroit en volant jusqu'à Verchamps, puis continuez à pied jusqu'au niveau où deux scientifiques bloquaient l'entrée du lac, là où Cynthia vous avait remis le Vieux Grigri de sa grand-mère. Vous progressez sur un lac asséché et il vous faut rejoindre la caverne au centre pour y affronter le chef du coin, Saturne. Il possédera un Kadabra de niveau 35, un Coatox de niveau 37 et un Archéomire de niveau 35. Une fois le combat remporté, volez jusqu'à Bonaugure pour vous rendre maintenant au Lac Vérité.

Lac Vérité

Combattez les sbires jusqu'à affronter leur chef, Mars. Il se battra avec un Noferalto de niveau 37, un Archéomire de niveau 37 et un Chaffreux de niveau 39. Vous devez ensuite rejoindre votre ami qui se trouve au Lac courage, au nord de la carte. Passez donc par Vestigion ou Celestia, mais il vous faudra traverser quoi qu'il arrive le Mont Couronné. N'oubliez pas d'assigner la CS04 "Force" à l'un de vos Pokémon, car cela sera nécessaire pour avancer dans cet endroit. Vous y trouverez de nombreux objets intéressants en explorant tous les recoins, puis en sortant de cette grotte vous atteindrez la route 216, complètement enneigée. En progressant vers l'ouest, vous trouverez une première cabane dans laquelle vous pourrez soigner votre équipe si besoin, puis il vous faudra vous diriger au nord. Vous voici maintenant sur la route 217, où la tempête s'accentue de plus belle. Explorez la zone en affrontant quelques dresseurs, mais sachez qu'en progressant vers le nord-ouest, vous atteindrez une cabane derrière laquelle vous pourrez ramasser la CS08 "Escalade". Le Lac Savoir se trouvant encore plus au nord, vous trouverez devant l'entrée de celui-ci deux sbires qui vous refuseront l'accès. Dirigez-vous alors vers Frimapic, tout de suite à droite.

Frimapic

Dans ce village, refaites-vous une santé si besoin et rejoignez l'arène pour obtenir le 7ème badge. Dans cette arène, vous glissez sur la glace pour vous déplacer. Le but est de détruire les boules de neige qui bloquent le passage en ayant assez d'élan, puis en utilisant les bons endroits non glacés, il vous faudra parvenir jusqu'à la championne. Vous affronterez obligatoirement des dresseurs avant l'ultime combat contre Gladys. Celle-ci aura en sa possession un Blizzi de niveau 38, un Blizzaroi de niveau 42, un Farfuret de niveau 38 et un Charmina de niveau 40. Après l'avoir vaincu, vous obtiendrez le Badge Glaçon et la possibilité d'utiliser "Escalade" hors combat. Retournez maintenant à l'entrée du Lac Savoir et vous assisterez à la défaite de votre ami face à un chef de la Team Galaxie. Ce dernier va alors retourner au QG de la Team, à Voilaroc. Rendez-vous y également.

Voilaroc, QG de la Team Galaxie

Le QG se trouvera à droite du hangar, vous devrez parler au membre qui se trouve près des paraboles. Lorsqu'il partira, il fera tomber une clé qu'il vous faut bien sûr récupérer. Celle-ci vous permettra d'ouvrir les portes à l'intérieur du hangar de gauche. Revenez donc à cet endroit, puis pénétrez dans le hangar avant d'utiliser la fameuse clé. En vous déplaçant à l'intérieur du bâtiment, vous effectuerez quelques duels, ramasserez divers items, mais vous trouverez surtout au bout du parcours la Clé Galaxie qui vous permettra cette fois d'accéder à l'intérieur du QG, près des paraboles donc. Lorsque vous récupérez cette clé, vous aurez fait le tour complet du hangar et vous retrouverez l'entrée/sortie en bas à gauche. Rendez-vous alors face au QG et passez la porte centrale pour ensuite utiliser la Clé Galaxie sur les portes à gauche du réceptionniste. Progressez dans le bâtiment en affrontant deux nouveaux dresseurs, puis rentrez dans la pièce d'à côté, avec l'emblème de la Team juste devant l'entrée. Prenez donc ce téléporteur et vous atteignez ensuite une salle dans laquelle il vous sera possible de guérir votre équipe si besoin, en vous reposant dans un lit, avant d'aller combattre deux derniers dresseurs et de finalement vous frotter au boss. C'est le téléporteur de gauche qui vous mènera à lui. Il utilisera contre vous un Cornèbre de niveau 40, un Nosferalto de niveau 40 et un Farfuret de niveau 43. Suite à votre victoire, vous obtenez une Master Ball.

Empruntez ensuite le téléporteur de droite pour aller engager un combat dans le but de libérer les trois Pokémon prisonniers. Saturne vous attend et vous combattra avec dans son équipe un Kadabra de niveau 38, un Coatox de niveau 40 et un Archéomire de niveau 38. Suite à votre victoire, revenez dans la salle précédente pour emprunter le

téléporteur vert maintenant accessible et sortir du QG. Direction Charbourg, dans le but d'aller explorer les endroits jusqu'alors inconnus du Mont Couronné !

Mont Couronné

A Charbourg, empruntez la route 207 au nord pour pénétrer dans le Mont Couronné après avoir utilisé votre bicyclette. Maintenant que vous avez acquis les capacités de "Surf" et d' "Escalade", il est possible d'accéder à une grande partie de cette montagne jusqu'alors inexplorée. Vous y combattrez des membres de la Team Galaxie et y trouverez de nombreux items intéressants en empruntant les divers chemins qui vous sont proposés, mais quoi qu'il en soit, vous ne pourrez aboutir qu'à un seul endroit : le sommet du Mont Couronné, où se trouvent les Colonnes Lances. Vous vous battrez aux côtés de votre ami contre Mars et Jupiter qui utiliseront les Pokémon suivants : deux Archéomire de niveau 41, un Nosferalto de niveau 41 et un autre de niveau 42, un Chaffreux de niveau 45 et un Moufflair de niveau 46. Après votre victoire, n'hésitez pas à sauvegarder, puis avancez vers le boss pour l'affronter à nouveau. Il vous enverra un Corboss de niveau 45, un Léviator de niveau 45, un Dimoret de niveau 48, puis un Nostenfer de niveau 46. Lorsque vous remportez la victoire, suivez la séquence, sauvegardez éventuellement et avancez face au Dialga. Il vous faut le vaincre, mais vous pourrez également choisir de le capturer à l'aide d'une simple Hyper-ball, si tant est que vous l'ayez affaibli suffisamment.

Votre mission accomplie, le professeur vous conseille de poursuivre votre route vers des contrées encore inexplorées... Prenez donc la destination de Rivamar !

Rivamar

Volez jusqu'à Voilaroc et rendez-vous vers le Lac Courage, où vous aurez cette fois la possibilité de poursuivre votre route vers l'est, chose impossible précédemment, puisqu'un personnage vous en empêchait. Progressez donc sur la route 222 en affrontant divers dresseurs, puis vous atteindrez bientôt Rivamar. Un citadin vient tout de suite vous parler à votre arrivée, en vous recommandant d'aller affronter le champion du coin. Celui-ci ne se trouvera pas dans l'arène, mais dans le Phare Panorama, situé au sud-est de la ville, et que vous pourrez rejoindre en montant les escaliers à l'entrée de Rivamar, puis en tournant à droite à la première intersection. Vous pourrez parler au champion après avoir pris l'ascenseur, puis celui-ci ira ensuite vous attendre dans l'arène. Rendez-vous y de ce pas en vous dirigeant au nord-ouest, toujours en restant sur ce couloir surélevé qui surplombe la ville.

Dans cette arène, progressez en faisant tourner les engrenages qui vous ouvrent le passage vers la salle suivante, tout en affrontant les dresseurs qui vous accostent. Une fois face au champion, soyez prêt à combattre un Raichu de niveau 46, un Capidextre de niveau 47, un Octillery de niveau 47, ainsi qu'un Luxray de niveau 49. Vous obtenez suite à votre victoire le 8ème et dernier badge : le Badge Phare, ainsi que la possibilité d'utiliser "Cascade" hors combat. Pour récupérer la CS correspondante, dirigez-vous au nord de Rivamar, où vous rencontrerez une fille sur la plage qui vous remettra la CS07 "Cascade". Il est temps de surfer vers le nord le long du fleuve pour bientôt vous retrouver sur la Route Victoire, après avoir remonté la cascade à l'aide de votre nouvelle capacité.

Route Victoire

C'est cette route qui vous permet de mettre le cap sur la Ligue Pokémon. Vous affronterez bien sûr de nombreux dresseurs sur votre chemin et aurez besoin d'utiliser vos capacités "Eclate-Roc", "Force", "Escalade", "Surf" et "Cascade" pour finalement aboutir au repaire de la Ligue Pokémon, après avoir exploré chaque recoin de cette grotte. Préparez-vous à bientôt affronter les meilleurs dresseurs du jeu, donc profitez-en pour vous forger une équipe en béton en capturant éventuellement des Pokémon puissants et dont le type vous fait défaut.

Une fois sorti de cette caverne, pénétrez dans le bâtiment de la Ligue Pokémon.

Ligue Pokémon

Refaites-vous une santé si besoin et munissez-vous d'un maximum d'objets de soin et autres items, puis avancez vers la jeune femme se trouvant devant la porte. C'est alors que votre ami viendra vous lancer un dernier duel. Ah ! Enfin ! Il a en sa possession une équipe de Pokémon digne de ce nom ! Ou plutôt une équipe capable de tenir un peu plus de 5 secondes face à la vôtre dirons-nous...;-)
Il vous enverra 6 Pokémon dont les niveaux s'étalent du 48 au 53. Bon, maintenant que vous lui avez fait comprendre qu'il n'était résolument pas de taille face à vous, préparez-vous à vous frotter aux 5 dresseurs les plus forts du jeu, et ce, d'une traite ! Il est vivement conseillé d'avoir confectionné une équipe puissante et équilibrée, pouvant rivaliser ainsi contre des Pokémon de tout type.

Le premier dresseur, un maître des Pokémon insectes, vous combattra avec un Papinox de niveau 53, un Charmillon de niveau 53, un Drascore de niveau 57, un Scarhino de niveau 54, puis un Apireine de niveau 54.

Le deuxième adversaire est une dresseuse, et une maîtresse des Pokémon de type Sol. Elle vous enverra quant à elle un Maraiste de niveau 55, un Barbicha de niveau 55, un Hippodocus de niveau 59, un Grolem de niveau 56, puis un Simularbre de niveau 56.

Le troisième dresseur est un maître des Pokémon de type feu. Voici de quoi est constituée son équipe : un Galopa de niveau 58, un Simiabraz de niveau 61, un Steelix de niveau 57, un Lockpin de niveau 57 et un Grodrive de niveau 58.

Le quatrième dresseur, un maître des Pokémon Psy, vous combattra avec ses Alakazam de niveau 60, M.Mime de niveau 59, Girafarig de niveau 59, Charmina de niveau 60 et Archéodong de niveau 63.

Place maintenant à votre dernier adversaire, le boss final. Son équipe sera la suivante : un Spiritomb de niveau 61, un Roserade de niveau 60, un Milobelus de niveau 63, un Tritosor de niveau 60, un Lucario de niveau 63, et un Carchacrok de niveau 66.

Bon courage !

Voici pour la trame principale de cette aventure... Nous vous laissons le plaisir de découvrir les nombreuses surprises offertes par le soft et de parcourir librement le monde de Sinnoh, sans cesse en quête de nouveaux Pokémon et dont la découverte complètera toujours un peu plus votre Pokédex, ceci dans le but de devenir, peut-être, le dresseur ultime !

Pokémon Version Platine

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

POKÉDEX NATIONAL

Complétez le Pokédex Sinnoh en répertoriant les 210 Pokémon régionaux, puis allez voir le professeur Sorbier dans son labo pour obtenir ce nouveau Pokédex.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Après avoir battu le conseil des 4, faites une partie le jour de votre anniversaire (chargez votre partie après avoir réglé la date de la console) et parlez à Dawn/Lucas pour une surprise.

POUSSIÈRE DE DIAMANT

Rendez-vous à Frimapic (Snow Point City) à la date du 12 janvier pour voir de la poussière de diamant tomber sur la ville. Cette date symbole au Japon la naissance de Junichi Masuda, directeur du studio Gamefreaks et compositeur des musiques de la série.

CARTES DE DRESSEUR

Avant d'obtenir ces cartes, vous devez avoir battu le Conseil des Quatre et capturé les 493 Pokémons du jeu.

Carte bleue	1 étoile requise
Carte bronze	2 étoiles requises
Carte argent	3 étoiles requises
Carte or	4 étoiles requises
Carte noire	5 étoiles requises

FOURNITURES POUR LA VILLA

Chandelier

Marchez sur plus de 300 000 pas.

Tableau

Faites éclore 30 oeufs.

Lot d'invités

Battez 50 dresseurs au café des dresseurs.

Boîte à musique

Achetez des supports.

Piano

Battez le Conseil des Quatre 10 fois.

Pokemon bust 1

Obtenez un imprimé d'argent de la Battle Frontier.

Pokemon bust 2

Obtenez 5 imprimés d'argent de la Battle Frontier.

Service à thé

Achetez la boîte à musique.

Horloge

Plantez 50 baies.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Premier badge

Dès que vous commencez le jeu, vous rencontrez le professeur Sorbier. Choisissez un nom et commencez l'aventure. Lorsque le jeu commence, vous vous trouvez dans votre maison. Inspectez d'abord les lieux, montez les escaliers puis quittez la demeure.

Bonaugure

En quittant votre domicile, allez chez Enzo, au nord-ouest, et entrez chez lui. Montez les escaliers, discutez avec lui et sortez. Poursuivez au nord et rejoignez la route 201.

Route 201

Une fois que vous aurez retrouvé Enzo, une discussion se déclenche et vous devrez choisir un Pokémon dans la valise. Choisissez l'une des trois Pokéballs et préparez-vous à effectuer votre premier combat contre Enzo. Effectuez les deux types d'attaques disponibles, apprenez les bases des commandes et gagnez le combat.

Après la scène cinématique, vous êtes de retour chez vous. Sortez de la maison et rejoignez Enzo sur la route 201. Suivez le chemin de gauche, atteignez le Lac de la Vérité et entrez. Ensuite, une scène se déclenche et vous devez

retrouver le professeur Sorbier.

Pour cela, retournez vers la route 201 et allez à droite, sur les hautes herbes. Affrontez le Pokémon qui apparaît et continuez en prenant à droite. Marchez de nouveau sur les hautes herbes du nord, poursuivez à droite et atteignez ainsi Littorella.

Littorella

Dès que vous entrez à Littorella, vous rencontrez Aurore puis le professeur Sorbier. Après la discussion, vous obtenez un Pokédex. En sortant du laboratoire, une discussion avec Aurore se déclenche. Par la suite, allez au centre Pokémon, discutez avec la réceptionniste et soignez vos combattants. Ensuite, faites un tour dans la boutique Pokémon et achetez des Pokéballs, des antidotes, des sprays, etc...

Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à Baunogaure et rentrez chez vous. Discutez avec votre mère pour vous reposer et recevoir un journal. Ensuite, retournez à Littorella et suivez le chemin qui se trouve au Nord-est.

Route 202

Dès que vous arrivez à la route 202, Aurore vous montre comment attraper un Pokémon. En effet, vous devez l'attaquer pour l'affaiblir avant de lancer un Pokéball sur ce dernier. Avancez sur les hautes herbes vers la gauche, affaiblissez un Keunotor puis attrapez-le grâce à une de vos Pokéball. Les données de ce Pokémon seront automatiquement transmises dans le Pokédex.

Ensuite, avancez vers le nord et affrontez un dresseur. Utilisez les attaques de votre Pokémon et gagnez le combat. Avancez à droite, affrontez un autre dresseur et battez-le. Par la suite, avancez sur les hautes herbes et affrontez le Pokémon qui apparaît. L'attaque Flammèche est efficace contre les Keunotors. Ensuite, suivez le chemin vers la gauche et marchez sur les herbes. Attaquez un autre Pokémon, prenez la potion qui est à gauche et rendez-vous à Féli-Cité au nord.

Féli-Cité

Après la scène avec Aurore, allez d'abord au centre Pokémon et soignez ceux qui sont blessés. Sortez, allez au centre de dressage qui se trouve juste à gauche et entrez. Discutez avec Enzo, obtenez la carte puis récupérez la Pokéball Attaque +, à gauche de la pièce. Ensuite, allez à droite de la pièce et affrontez les deux élèves qui sont à proximité des fenêtres.

Quittez le centre de dressage, avancez à droite puis allez au nord. Après la discussion avec le fabricant des Pokémontres, trouvez les bouffons de la campagne Pokémontre. Pour cela, dépassez le centre Pokémon et avancez à droite. Repérez le bouffon près de la clôture et répondez toujours par oui aux questions. Avancez vers le nord, dépassez la fontaine et tournez à gauche. Repérez un second bouffon, répondez à la question et poursuivez à gauche. Trouvez le dernier bouffon, récupérez le dernier Bon et retournez au croisement pour discuter avec le fabriquant de Pokémontres. Par la suite, avancez au nord jusqu'au croisement et suivez le chemin qui se trouve à droite.

Route 203

Dès que vous atteignez la route 203, vous affrontez encore une fois votre ami Enzo. Utilisez les attaques de feu et de griffes pour combattre ses deux Pokémons. Lorsque vous aurez gagné le combat, poursuivez à droite.

Battez le dresseur pour améliorer le niveau de vos Pokémons, marchez sur les hautes herbes et capturez un autre Pokémon. Ensuite, montez les escaliers de droite et affrontez un nouveau dresseur. Montez à une autre échelle, combattez encore un dresseur et avancez vers le nord. Combattez le dresseur suivant, allez en premier lieu à gauche et affrontez un énième dresseur. Récupérez la Pokéball défense+, à gauche, puis revenez sur vos pas et accédez à la grotte.

A ce stade du jeu, votre Pokémon devrait être capable d'évoluer et de changer de forme. Vous obtenez alors une

nouvelle attaque que vous devez assigner à la place de l'ancienne.

Entrée Charbourg

Dès que vous entrez dans la grotte, un homme vous offre une capsule secrète : CS06. Poursuivez à gauche et affrontez les deux dresseurs. Affrontez aussi des Pokémons sauvages dans la grotte et tentez de les capturer. Enfin, sortez de la grotte et rejoignez Charbourg.

Charbourg

Dès que vous descendez les marches, un dresseur vous emmène à l'arène. Vous trouvez Enzo qui vous parle du champion de l'arène. Mais avant cela, allez à droite et entrez dans le centre Pokémon. Soignez vos Pokémons blessés, descendez à l'étage inférieur et obtenez le registre d'amis pour le jeu online. Ensuite, montez à l'étage supérieur et quittez le centre.

Allez à présent au sud de la ville et atteignez la bifurcation qui se trouve près de l'usine. Prenez d'abord à gauche, suivez le chemin et récupérez les deux objets qui sont à proximité du charbon. Ensuite, revenez sur vos pas et descendez les marches qui mènent vers le sud.

Mine de Charbourg

Descendez les marches, entrez dans la grotte et allez à gauche. Affrontez des Pokémons sauvages tels que les Racaillous et capturez l'un d'eux pour que les données qui le concernent soient transmises au Pokédex. Suivez le chemin du sud, récupérez la Pokéball et allez à droite. Affrontez d'autres ouvriers pour augmenter le niveau de vos Pokémons puis parlez avec le champion de l'arène qui se trouve entre les deux petits rochers.

Lorsqu'il s'enfuit vers Charbourg, poursuivez le chemin qui vire au nord, récupérez une autre Pokéball et affrontez d'autres Pokémons. Remontez les marches, quittez la mine et dirigez-vous directement vers le centre Pokémon. Soignez vos compagnons, sortez et allez vers l'arène. Entrez, affrontez les deux dresseurs si vous voulez puis montez les escaliers et parlez avec Pierrick pour le combattre. Dans ce combat, les Pokémons de type eau sont efficaces contre ceux du champion. Si vous aviez choisi Ouisticram, utilisez fréquemment l'attaque Match Punch. Le combat est facile si vous utilisez cette attaque ainsi que les potions pour vous soigner.

Une fois que vous aurez battu le champion, vous obtenez un badge et un CT76. Retournez à l'entrée de Charbourg, avancez à gauche et sortez de la grotte. Poursuivez le long de la route 203, descendez les marches et rejoignez Féli-Cité

Chapitre 2 : Deuxième badge

Féli-Cité

Dès que vous atteignez Féli-Cité, discutez avec Beladonis puis allez au nord de la ville. Après la scène cinématique et la discussion, vous devez vous allier à Aurore et combattre les deux membres de la Team Galaxie. Utilisez les attaques de feu pour battre les deux Pokémons ennemis.

A présent, allez au nord et atteignez la route 204. Battez les dresseurs qui se trouvent sur le chemin, marchez sur les hautes herbes et allez au nord. Repérez la grotte du chemin rocheux et entrez.

Chemin Rocheux

Montez les marches et suivez le chemin de droite. Consultez le menu de votre sac, accédez à la poche des CT&CS et utilisez Eclate-Roc. Apprenez à l'un de vos Pokémons cette technique et utilisez-le pour détruire la roche qui bloque le chemin. Enfin, poursuivez à droite et quittez la grotte.

Avancez vers la gauche, montez les marches et allez à droite. Affrontez d'autres dresseurs, montez en direction du nord et poursuivez à gauche. Affrontez les deux jumelles, marchez sur les hautes herbes en allant à gauche et atteignez Floraville.

Floraville

Dès que vous entrez à Floraville, allez soigner vos Pokémons dans le centre puis achetez des potions dans la boutique. Ensuite, entrez chez le fleuriste (à gauche de la boutique) et récupérez le Kwakarrosoir. Sortez, allez à droite et rejoignez la route 205.

Route 205

Avancez à droite jusqu'à la petite fille, discutez avec elle et aidez-la à retrouver son père. D'abord, retournez à Floravile puis allez au nord-est de la ville. Entrez par le petit chemin et rejoignez Pré-Floraville.

Pré-Floraville

Montez les escaliers et affrontez les deux sbires de la Team Galaxie. Ces deux derniers laissent une clé et vous obtenez un pot de miel. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la route 205 et allez à droite jusqu'aux éoliennes.

Les Eoliennes

Avancez à droite puis approchez-vous de l'entrepôt (au nord). Discutez avec le sbire du team galaxie qui bloque le chemin et battez-le. Utilisez la clé que vous venez de récupérer un peu plus tôt et ouvrez la porte.

Avancez à gauche, suivez le chemin et affrontez tous les membres de la Team Galaxie. Affrontez ensuite, l'un des commandants de la Team et battez-la. Utilisez Roue de feu et battez ses deux Pokémons. Dès que vous achevez ce combat, les membres de la Team s'enfuient et l'otage est libéré.

Maintenant, quittez l'entrepôt et discutez avec Beladonis. Suivez le chemin vers la gauche, repérez le pont au nord et traversez-le. Montez les marches (à gauche), descendez ceux qui sont à droite et allez au nord. Suivez le chemin des hautes herbes vers la gauche, traversez le pont et affrontez les dresseurs que vous rencontrerez. Ensuite allez à droite, revenez au sud et prenez les potions. Sautez du rebord, battez un dresseur, récoltez les plantes des baies et passez sous le pont. Récupérez la Pokéball Soin, suivez le chemin du sud et affrontez un autre dresseur. Utilisez les attaques de feu contre les Pokémons d'eau et battez-les. Enfin, poursuivez au nord, avancez entre les arbres et accédez à la forêt de Vestigion.

Forêt de Vestigion

Dès que vous entrez dans la forêt, discutez avec Sara pour qu'elle vous suive partout dans la forêt. A ce moment, tous les combats seront effectués en duo avec le Pokémon de Sara. Avancez d'abord sur les hautes herbes (à gauche), récupérez la Pokéball et revenez sur vos pas. Marchez sur les hautes herbes de droite, montez vers le nord et affrontez un dresseur.

Poursuivez encore vers le nord, récupérez Anti-para et suivez le chemin de droite. Repérez les deux dresseurs, utilisez l'attaque Mach Punch et battez-les. Avancez vers le sud, marchez sur les herbes et récupérez le Filet Ball.

Ensuite, allez à droite et affrontez les deux frères Scouts. Utilisez les attaques de feu pour les battre puis poursuivez à droite jusqu'au croisement. Allez à droite, récupérez la Pokéball et allez au nord. Si vous voulez affronter les deux dresseurs, allez à gauche puis au nord. Sinon, poursuivez directement vers le nord, allez à gauche et marchez sur les hautes herbes. Récupérez le Tesson Vert, poursuivez au nord et allez à droite.

Une fois que vous aurez montré la sortie à Sara, elle vous donne un Grelot Zen et elle s'en va. Suivez-la, prenez la route 205 et traversez le pont qui est à droite.

Vestigion

Entrez dans la ville de Vestigion, allez à gauche et entrez dans le centre Pokémon. Soignez vos compagnons, sortez et allez au sud. Lorsque la route s'achève, tournez à droite et discutez avec la fille qui se trouve devant l'arène. Ensuite, entrez dans l'arène et discutez avec l'homme qui se trouve à gauche pour comprendre le mécanisme de l'horloge. En effet, vous devez battre les dresseurs pour que l'horloge centrale tourne et vous emmène jusqu'à la championne.

D'abord, utilisez les attaques de feu et combattez le premier dresseur (à droite). Lorsque l'horloge change de position, montez à l'escalier et marchez sur les aiguilles pour atteindre le dresseur suivant. Utilisez les attaques de feu pour battre ce dresseur puis quittez l'arène pour aller au centre Pokémon. Soignez-les tous, retournez à l'arène et marchez de nouveau sur les aiguilles pour atteindre la dresseuse. Battez-la, retournez de nouveau au centre pour soigner vos Pokémons et revenez à l'arène. A présent, atteignez le champion Flo et affrontez-le. Utilisez les attaques de feu, alternez entre les Pokémons dont vous disposez et battez ceux du champion. Lorsque vous gagnez le combat, vous recevrez plusieurs récompenses.

A présent, allez au nord de la ville et dirigez-vous vers le bâtiment qui se trouve au-dessus du centre Pokémon. Après la scène avec Enzo, rebroussez chemin et rencontrez Cynthia. Après la discussion, assignez la capacité Coupe à l'un de vos Pokémons et coupez les troncs d'arbres qui se trouvent devant le bâtiment.

Chapitre 3 : troisième badge

Le quartier général de la Team Galaxie

Après la discussion avec Beladonis, avancez et prenez les escaliers qui se trouvent juste à droite. Battez les deux sbires du Team Galaxie et montez. Récupérez l'objet par terre, redescendez puis prenez les escaliers qui sont au fond à droite. Ensuite, suivez le chemin et prenez les escaliers au fond à droite, à nouveau. Battez un autre sbire de la Team Galaxie, récupérez l'objet en bas à droite et redescendez. A présent, prenez les escaliers qui sont au milieu puis prenez ceux au fond à droite. Battez un sbire, montez, prenez les objets puis redescendez et prenez les escaliers du milieu.

Avancez jusqu'au commandant qui est au centre et parlez-lui pour déclencher le combat. Ses deux Pokémons sont Nosferati et Moufflair. Utilisez les Pokémons de feu, et des potions si vous êtes blessé, et battez-la. Vous libérez ainsi les Pokémons pris en otage.

Quittez le bâtiment, rejoignez la ville et allez vers le magasin de vélos qui se trouve au sud du centre Pokémon. Juste avant d'entrer, Cynthia vous rejoint et vous donne un Améliorator ainsi qu'un oeuf Pokémon. Si vous n'avez pas de place dans votre inventaire, allez au centre Pokémon, ouvrez le PC près de la réception et libérez une place pour l'oeuf. Aussi, discutez avec la jeune femme à l'entrée du centre et récupérez un Testeur d'affinité pour la Pokémontre.

Ensuite, entrez dans la maison qui se trouve à droite du centre et discutez avec le vieil homme. Récupérez l'Explorakit et sortez. Maintenant, entrez dans le magasin de vélos et discutez avec le vendeur pour obtenir une bicyclette. Entrez dans le menu du sac, utilisez-la et dirigez-vous rapidement au sud de la ville.

Piste Cyclable

Entrez dans le tunnel qui se trouve au sud, parlez à l'assistant du professeur Sorbier et obtenez Multi exp. Par la suite, poursuivez vers le sud et rejoignez la route 206.

Route 206

Poursuivez au sud, montez sur le pont et traversez-le vers le sud. Affrontez les dresseurs à vélo, utilisez l'attaque Mach Punch et battez leurs Pokémons pour améliorer le niveau des vôtres. Lorsque vous arrivez à la bifurcation, suivez l'un des deux chemins et laissez-vous emporter par la pente. Affrontez tous les dresseurs que vous rencontrez puis entrez dans un autre tunnel. Enfin, allez au sud et rejoignez la route 207.

Route 207

Allez à droite, affrontez les deux jumelles et battez-les. Poursuivez à droite et battez le Montagnard à droite. Ensuite, poursuivez à droite et entrez dans la grotte qui mène à Mont Couronné.

Mont Couronné

Dès que vous entrez à Mont Couronné, allez au sud puis à l'est. Rencontrez Hélio près des marches puis montez au nord et allez à droite. Repérez la sortie de la grotte au sud-est et quittez cet endroit.

Route 208

Traversez le pont, combattez le Montagnard et allez d'abord au nord. Battez le Karatéka, récupérez la Super Ball et rebroussez chemin. Traversez le pont à droite, battez un autre Montagnard et suivez le chemin du nord. Utilisez l'Eclat de pierre pour briser l'un des rochers (à gauche), récupérez l'Huile puis suivez le chemin de droite.

Descendez les escaliers, allez à droite ver la maison du Maître des Baies et entrez. Discutez avec le vieil homme pour obtenir une Baie Ceriz puis parlez avec la petite fille pour obtenir un logiciel Pokémontre Contrôleur de Baies puis sortez. Dirigez-vous au sud, affrontez les dresseurs et allez vers Unionpolis.

Unionpolis

Dès que vous arrivez à Unionpolis, une scène se déclenche. Allez à droite puis au nord. Si vos Pokémons sont blessés, allez au centre Pokémon qui est au nord de la ville et soignez-les. Ensuite, allez au nord-est de la ville et entrez dans la salle des concours. Après la discussion avec votre maman, prenez le smoking pour participer au Super Concours. Allez à droite, parlez avec la dame et sortez. Allez au sud puis tournez à droite et entrez dans l'arène.

Dès que vous entrez, allez à gauche et repérez le carré bleu au sol. Mémorisez le signe sur le carré bleu, explorez les portes au nord et franchissez celle qui possède le même signe sur le carré rouge. Refaites la même opération dans la seconde pièce, battez les dresseurs que vous rencontrez et trouvez la bonne porte. Lorsque vous atteignez enfin la championne Kiméra. Utilisez les diverses attaques de feu, utilisez les objets rares pour améliorer vos capacités et éliminez ses trois Pokémons. Utilisez aussi les potions pour restaurer les points de vie de vos Pokémons.

A la fin du combat vous obtenez un badge et le CT65 : Griffe Ombre. Enfin, avancez à droite et quittez l'endroit via le cercle, au fond du couloir.

Chapitre 4 : quatrième badge

A présent, dirigez-vous au sud-est de la ville et entrez dans le couloir. Approchez-vous d'Enzo et préparez-vous à l'affronter une autre fois. Les Pokémons qu'il possède sont assez puissants. Par conséquent, repérez leurs points faibles et utilisez le Pokémon adéquat pour chaque adversaire. Utilisez aussi les super potions et les objets de combat pour améliorer vos compétences. Une fois que votre rival est battu, poursuivez à droite et rejoignez la route 209.

Route 209

Avancez d'abord vers le nord, récupérez l'objet puis revenez et partez à l'est. Battez les dresseurs que vous rencontrez et poursuivez jusqu'à ce que vous atteigniez Bonville.

Bonville

Une fois que vous arrivez à Bonville, vous discutez quelques instants avec Enzo puis le chemin se libère. Allez au centre Pokémon pour soigner vos compagnons puis faites le plein d'objets au magasin. Ensuite, allez aux ruines de la ville et entrez.

Ruines Bonville

Dès que vous accédez aux ruines, dirigez-vous vers le nord-est puis vers le sud-ouest avant de reprendre la route du nord-est puis celle du nord-ouest. Avancez ensuite vers l'ouest et dirigez-vous enfin vers le sud-ouest. Vous atteignez ainsi une salle qui contient plusieurs objets. Récupérez le CS05 : Anti-brume, prenez les autres objets et quittez la zone. A présent, allez vers le nord-est avant de prendre vers l'est puis vers le sud-ouest. Dirigez-vous ensuite vers le sud-est puis le nord-ouest. Vous atteignez ainsi la route 210.

Route 210

Avancez vers le nord jusqu'au groupe de Psykokwak puis dirigez-vous à l'est vers la route 215.

Route 215

Suivez le chemin vers l'est, battez les dresseurs et les Pokémons sauvages que vous rencontrez en chemin et augmentez ainsi le niveau de vos Pokémons. Ensuite, poursuivez le chemin jusqu'à Vailroc.

Vailroc

Lorsque vous entrez dans la ville, Aurore arrive et discute avec vous. Ensuite, le champion de l'arène s'approche avant de s'en aller. Après la scène, allez au centre Pokémon, soignez vos compagnons et sortez. Allez au magasin, faites le plein de potions et d'objets et quittez l'endroit.

A présent, dirigez-vous vers le sud-ouest de la ville et approchez-vous de l'arène. Après la courte scène, entrez dans l'arène. Poussez les sacs de sable qui sont sur des pneus pour les détruire et créer ainsi un petit passage.

Une fois que vous atteignez la championne de l'arène, discutez avec elle et affrontez-la. Elle possède un trio de Pokémons puissants, vous devez posséder des Pokémons de niveau 35 pour la battre. Utilisez les potions, les attaques spéciales et les attaques de feu pour battre ses Pokémons. Une fois que la championne de l'arène est battue, vous obtenez le badge pavé et la CT60: Vampipoing.

Chapitre 5 : Cinquième badge

Lorsque vous sortez de l'Arène, Aurore arrive et vous informe que la Team Galaxie lui a dérobé son Pokédex. Allez alors derrière le centre commercial et approchez-vous de l'entrepôt. Battez les deux membres de la Team Galaxie dans un combat en duo pour récupérer le Pokédex. Ensuite, Beladonis arrive pour discuter avec vous avant de s'en aller.

Une fois que vous êtes dans l'Entrepôt, Beladonis réapparaît et vous montre l'emplacement de la CS Vol. Ramassez-la, assignez-la à l'un de vos Pokémons puis quittez la ville par le sud.

Route 214

Avancez le long de la route, battez les dresseurs que vous rencontrez et atteignez la Rive du lac courage.

Rive du lac courage

Puisque l'entrée du lac est bloquée par deux caméramans, poursuivez vers le sud de la Route. Rejoignez le complexe puis sortez par la maison du sud et rejoignez la route 213.

Route 213

Marchez vers la gauche, battez les dresseurs et avancez jusqu'à ce que vous arriviez à Verchamps.

Verschamps

D'abord, soignez vos Pokémons au Centre Pokémon puis allez au sud jusqu'à l'arène. Avant d'entrer, Enzo arrive et déclenche un autre combat. Vous devez posséder des Pokémons de niveau 38 pour vaincre Enzo. Utilisez les

Pokémons adéquats contre ceux qu'il utilise, lancez des attaques puissantes et battez-le.

Dès qu'il est battu, soignez vos Pokémons à nouveau puis entrez dans l'arène. Actionnez les boutons pour monter et descendre le niveau d'eau et frayez-vous ainsi un chemin jusqu'à Lovis. Utilisez des attaques de type Plante et utilisez les potions si vos Pokémons sont blessés.

Après le combat, vous obtenez le badge Palustre et la CT 55 Saumure.

Chapitre 6 : Sixième badge

En sortant de l'arène, Enzo arrive et Lovis sort de l'arène à son tour. Après la scène, poursuivez jusqu'aux portes du Grand Marais et parlez avec Lovis. Après l'explosion, un membre de la Team Galaxie sort du marais et s'enfuit vers la route 213.

Route 213

Poursuivez le membre de la Team Galaxie, discutez avec lui plusieurs fois puis poursuivez-le à nouveau jusqu'au Lac Courage.

Rive du lac courage

Maintenant, parlez au sbire encore une fois puis affrontez-le. Ensuite, une scène se déclenche et Cynthia vous félicite pour votre victoire. Par la suite, elle vous demande de faire partir les Psykokwak de la route 210. Acceptez et récupérez la Potionsecret qu'elle vous donne.

Route 210

Dirigez-vous vers Bonville, allez sur la Route 210, utilisez la Potionsecret et faites fuir les Psykokwak. C'est là que Cynthia revient vous voir et vous donne un colis que vous devez porter à sa Grand-mère qui vit à Celestia.

Avancez sur la Route 210, augmentez le niveau de vos Pokémons en combattant les dresseurs et les Pokémons sauvages puis utilisez la CS05 Anti-Brume pour faire disparaître le brouillard. Lorsque vous arrivez à la fin de la route, vous atteindrez Celestia.

Celestia

Allez au centre de la ville pour retrouver la Grand-mère de Cynthia. Cette dernière est inquiète car un membre de la Team Galaxie bloque l'entrée du Temple. Vous devez battre le sbire pour continuer. Après la scène, entrez dans les ruines et repérez le dessin qui est au fond. La Grand-mère de Cynthia vous expliquera sa signification. Par la suite, Hélio le Boss de la Team Galaxie apparaît et vous lance un défi.

Vous devez avoir au moins des Pokémons de niveau 38 pour la battre. Utilisez les attaques du type Feu et n'hésitez pas à avoir recours aux potions en cas de besoin.

Après le combat, la Grand-mère de Cynthia vous offre le CS 03 : Surf. Quittez le temple et parlez à Cynthia.

Après la discussion, utilisez la bicyclette et allez vers Féli-Cité. Suivez le chemin qui se trouve à l'ouest près de Féli-Cité et rejoignez ainsi la route 218.

Route 218

Apprenez le CS03 : Surf à l'un de vos Pokémons et traversez ainsi l'étendue d'eau. Battez les dresseurs, suivez le chemin et atteignez le poste de garde. Après la discussion avec le père d'Aurore, partez à gauche pour rejoindre Joliberges.

Joliberges

En arrivant à Joliberges, allez sur la rive gauche et traversez le pont. C'est là qu'Enzo apparaît et vous défie à nouveau.

Vous devez avoir des Pokémons de niveau 40 pour le battre. Utilisez les potions, les attaques spéciales et battez-le.

Après le combat, soignez vos Pokémons puis accédez à l'arène de Joliberges. Prenez la première plate-forme mobile (en haut et à gauche) et poursuivez jusqu'à ce que vous atteigniez Charles.

Discutez avec le champion et affrontez-le. Ses Pokémons sont vulnérables aux attaques du type Feu, donc utilisez-les ainsi que des potions et gagnez le combat.

Une fois qu'il est battu, vous obtenez votre Sixième Badge et la CT91 : Luminocanon.

Chapitre 7 : Septième badge

En sortant de l'arène, vous rencontrez Enzo et il vous propose d'aller à la Bibliothèque de Joliberges. Alors, suivez-le jusqu'à la bibliothèque et vous vous rendrez compte que l'entrée est bloquée. Pour débloquer la porte, vous devez d'abord aller sur l'Ile de Fer pour chercher la CS04 : Force.

Pour cela, allez au sud de l'arène et discutez avec le marin pour qu'il vous emmène vers l'île. Ensuite, discutez avec l'homme qui se trouve devant la grotte, prenez la CS : Force et rebroussez chemin.

Maintenant que vous êtes de retour devant la bibliothèque, parlez à Enzo puis entrez. Montez au dernier étage et discutez avec le professeur, Aurore et Enzo. Après l'explosion et la scène, quittez la Bibliothèque, dirigez-vous vers Verchamps et atteignez le Lac Courage.

Lac courage

En arrivant au lac desséché, battez les membres de la Team Galaxie et atteignez la Caverne Courage. Rejoignez le comandant Saturne, discutez avec lui et affrontez-le.

Vous devez avoir des Pokémons de niveau 42 pour pouvoir le battre. Utilisez les attaques de feu et les attaques spéciales. Une fois qu'il est battu, sortez de la Caverne et allez au lac Vérité en passant par Baunogaure.

Lac Vérité

Dès que vous arrivez au Lac Vérité, le professeur Sorbier vous demande de sauver Aurore. Pour cela, battez d'abord les dresseurs puis éliminez le sbire de la Team Galaxie. Une fois que Mars est battue, allez à Celestia et sortez de la ville par la route 211 (par la gauche).

Mont Couronné

Utilisez les capacités Eclate-roc, Force et Anti-brume et partez jusqu'à l'entrée Nord du Mont Couronnée. Poursuivez toujours vers le nord et atteignez ensuite la Route 216.

Route 216

Suivez le chemin enneigé et affrontez les dresseurs que vous rencontrez. Lors des combats, vous perdez des points vitaux à chaque tour à cause de la neige. Pour remédier à cela, allez à gauche jusqu'à la maison et reposez-vous pour soigner vos Pokémons. Ensuite, sortez et dirigez-vous vers la route 217.

Route 217

En arrivant sur la Route 217, vous reverrez Mélina et vous discutez avec elle. Ensuite, poursuivez jusqu'à la plaine et

récupérez le CS08 : Escalade, à proximité d'une maison.

A présent, continuez jusqu'à ce que vous arriviez sur les rives du Lac Savoir. Enzo vous demande alors de le rejoindre.

Frimapic

D'abord, allez soigner vos Pokémons et atteignez l'arène de Frimapic. Brisez les boules de neige bloquant le passage, détruisez celles sur les côtés et poursuivez jusqu'à Gladys.

Combattez cette dernière, utilisez des attaques du type Feu et battez-la. Obtenez alors le badge Glaçon et la CT 72 : Avalanche. Vous pourrez aussi utiliser Escalade en dehors des combats.

Chapitre 8 : Huitième badge

Lac savoir

Sortez de la ville et dirigez-vous vers le Lac Savoir. Vous rencontrez Enzo à mi-chemin et vous apprenez qu'il a été battu par Jupiter. Cette dernière vous apprend que le quartier général de la Team Galaxie se trouve dans la ville de Voilaroc.

Voilaroc

Dès que vous arrivez à Voilaroc, allez au nord-ouest de la ville et discutez avec Beladonis devant le quartier général de la Team Galaxie.

Quartier Général de la Team Galaxie

Vous remarquerez que le quartier général de la Team est composé de 2 bâtiments qui sont reliés via un passage souterrain. Votre objectif est de libérer les Pokémons légendaires. Pour ce faire, vous devez d'abord affronter plusieurs sbires de la Team qui sont devant le bâtiment. Vous récupérez ainsi la clé de stockage. Rendez-vous ensuite à l'Entrepôt Galaxie utilisez la clé de stockage et déverrouillez la porte.

Maintenant, utilisez les échelles et les téléporteurs et rendez-vous au milieu de la première salle pour obtenir la clé Galaxie. Ensuite, allez au bâtiment Galaxie et entrez par la porte du milieu.

Continuez jusqu'à la salle remplie de sbires et repérez Beladonis entrain de les espionner. Après la scène et l'apparition d'Hélio, rejoignez-le dans la salle et combattez-le.

Ses deux premiers Pokémons sont au niveau 44 et le dernier a atteint le niveau 46. Vous devez posséder des Pokémon de niveau 48 pour les battre. Utilisez les attaques du type Feu et battez ces premiers Pokémons. Vous obtenez alors la Master Ball.

Maintenant, prenez le téléporteur jaune, traversez la salle et rejoignez la porte. Entrez dans la salle où se trouvent Saturne, les Pokémons légendaires et le professeur Pluton. Affrontez Saturne, battez-le et libérez ainsi les Pokémon légendaires.

Mont couronné

Maintenant que vous avez battu le quartier général de la Team Galaxie, rendez-vous au Mont Couronné. Prenez la route 207, entrez dans la grotte et allez au nord. Utilisez la CS 08 Escalade et atteignez la salle suivante. Allez au nord, battez les sbires de la Team Galaxie, poursuivez et sortez de la grotte.

Une fois dehors, prenez le chemin des hautes herbes et utilisez la capacité Escalade pour entrer dans le Mont Couronné. Utilisez encore cette capacité, suivez le chemin et continuez. Descendez les escaliers et sortez. Ignorez le

sbire, longez le mur de gauche et utilisez Escalade pour monter. Allez à gauche pour revenir au Mont Couronné puis suivez le chemin linéaire pour combattre les membres de la Team Galaxie.

A la fin du chemin, repérez la sortie qui permet d'accéder aux Colonnes Lances. Entrez, avancez jusqu'au fond et combattez deux sbires de la Team Galaxie. Continuez et repérez Jupiter et Mars. Enzo Viendra vous donner un coup de main pour les battre.

Lorsque les deux commandants sont battus, Hélio apparaît et fait appel à Giratina. Après la scène cinématique, Cynthia vous emmène dans le monde Distorsion.

Le Monde Distorsion

Le monde Distorsion est un lieu vide sans Pokémons, ni objets. Vous et Cynthia êtes venus arrêter Hélio qui veut capturer Giratina pour créer le Monde Parfait.

Allez en bas à droite, sautez sur la plate-forme suivante et marchez sur la marque qui se trouve au centre. Le Monde Distorsion est constitué de plates-formes qu'il faudra activer dans le bon ordre.

Continuez à droite et marchez sur la marque au sol (au bout) pour vous retrouver à l'horizontale. Poursuivez tout droit et remarchez sur la marque suivante pour revenir dans le bon sens. Avancez à droite et prenez le nouvel ascenseur. Continuez vers le nord, prenez un autre un ascenseur et repérez les trois alternatives.

En effet, vous devez aller sur la marque qui est au nord puis sur celle de gauche pour vous retrouver à l'horizontale. Une fois que vous atteignez la plate-forme suivante, marchez sur les marques qui sont à droite, à droite, en bas puis à gauche.

Sautez sur la plate-forme suivante, allez sur la marque qui est en haut, descendez d'un étage puis allez sur la marque de droite. Marchez sur la marque qui est au milieu pour descendre d'un nouvel étage et suivez le chemin du sud.

Lorsque vous arrivez devant le croisement, prenez le chemin de droite, celui qui mène vers le nord, à droite, au sud puis prenez le nouvel ascenseur.

Maintenant, suivez les plates-formes qui sont au nord-est et atteignez les trois Pokémons légendaires Créfollet, Créhelf et Créfadet.

A présent, vous devez faire tomber les trois roches jusqu'à l'étage inférieur puis les pousser dans les trous qui sont en face des trois Pokémons légendaires.

D'abord, poussez le premier rocher que vous apercevez dans le trou puis allez à la plate-forme centrale.
Ensuite, allez à gauche, poussez le rocher suivant dans le trou et montez via l'ascenseur. Poursuivez le chemin sur la plate-forme suivante et parvenez à l'ascenseur qui est au bout de ce chemin.

En arrivant à l'étage supérieur, sautez sur la plate-forme de gauche. Rejoignez l'intersection et prenez le chemin du sud, celui de droite, celui qui mène au nord, celui de droite et retrouvez encore une fois un ascenseur.

Descendez et sautez sur la plate-forme de gauche. Poursuivez le long du chemin, utilisez la capacité Surf et allez à droite. Marchez sur la marque qui se trouve au bout et balancez le monde à l'horizontale. Ensuite, marchez sur les autres marques pour vous retrouver la tête à l'envers.

A présent, surfez et avancez jusqu'à la chute d'eau pour continuer. Poussez le rocher dans le trou, retournez sur la plate-forme centrale et descendez. Poussez alors les roches en face de chaque Pokémon légendaire pour faire apparaître un ascenseur au sud de l'étage. Dès que vous rejoignez l'étage inférieur, Helio engage le combat.

Vous devez avoir des Pokémons de niveau 50 pour le battre. Utilisez les attaques du type Feu et Eau contre les Pokémons ennemis. Une fois qu'Helio est vaincu, poursuivez votre chemin vers le nord et discutez avec Cynthia.

Poursuivez vers le nord pour faire apparaître Giratina. Parlez-lui et préparez-vous à le combattre. Il possède des attaques puissantes et est du niveau 47. Par conséquent, utilisez des potions pour l'affaiblir puis attaquez-le afin de le capturer.

Utilisez votre Master Ball, ou alors, réduisez ses PV autant que possible, endormez-le avant de lancer des Sombre Balls ou des Chrono Balls jusqu'à ce qu'il soit capturé.

Maintenant que Giratina est capturée, vous sortez du Monde Distorsion en compagnie de Cynthia. A présent, retournez à Littorella et allez au laboratoire du Professeur Sorbier.

Littorella

Entrez dans le laboratoire du professeur et discutez simplement avec lui. Prenez la route 213, allez à l'est jusqu'au lac Courage puis prenez la route 222.

Route 222

A présent, affrontez plusieurs dresseurs et augmentez votre niveau au maximum pour pouvoir affronter les Pokémons suivants. Continuez le long de la route jusqu'à Rivamar.

Rivamar

A votre arrivée, vous apprenez que le champion de cette ville n'a plus du tout envie de combattre. Allez au sud-est de la ville et parlez à Tanguay pour qu'il retourne à l'arène.

Rejoignez l'arène et entrez. Pour atteindre le champion, marchez sur les interrupteurs pour déplacer les engrenages et avancez jusqu'au dernier champion.

Tanguay utilise des Pokémons de type Electrique. Par conséquent, utilisez des attaques du type Sol pour lui infliger un maximum de dégâts et vaincre ainsi le champion.

Une fois que vous aurez battu Tanguay, vous obtenez le badge Phare et la CT 57 : Rayon Chargé.

Chapitre 9 : La Route Victoire

Maintenant que vous avez obtenu les huit badges, vous devrez passer par la route de la Victoire. Mais avant cela, faites le plein de hyperpotions, rappels, antidotes, etc...

Choisissez les Pokémons qui disposent des capacités suivantes : Force, Escalade, Eclate-Roc, Surf, Cascade et partez au nord de Rivamar.

Retrouvez Jasmine près d'une mini-plage et parlez avec elle. Obtenez alors le CS07 : Cascade puis poursuivez le chemin.

Route 223

Utilisez la CS03 Surf pour naviguer sur la route 223, vers le nord. Combattez les dresseurs sur votre chemin et améliorez vos Pokémons. Poursuivez au nord, rejoignez la petite île et allez au nord à nouveau. Récupérez une perle, battez le dresseur ressemblant à un marin et utilisez la même capacité pour quitter l'îlot.

Allez toujours vers le nord, battez les dresseurs et atteignez une chute d'eau. Utilisez la CS07 Cascade contre la chute d'eau. Dès que vous êtes sur la terre ferme, soignez vos Pokémons puis allez vers la grotte et entrez. Traversez le pont, utilisez la CS08 Escalade pour remonter la pente puis allez à gauche. Battez le dresseur, montez et récupérez la Pokéball contenant la CT41 : Tourmente.

Redescendez, remontez la pente, traversez les deux prochains ponts et allez à l'est. Utilisez le CS08 pour descendre la pente et allez à gauche. Montez ensuite l'escalier et battez la dresseuse. Par la suite, prenez les deux prochains escaliers qui se trouvent à gauche et atteignez une nouvelle zone. Utilisez la CS Eclate-roc et la CS Force et allez au sud. Battez les deux dresseurs aux cheveux verts puis continuez.

Vous arriverez à nouveau devant trois rochers. Poussez celui qui est en haut et allez au nord. Battez le viel homme qui se trouve à coté d'un escalier puis descendez les escaliers. Traversez le pont, descendez la pente à l'aide de la CS08 puis suivez le chemin jusqu'au dresseur. Battez-le et prenez l'escalier qui se trouve à droite.

Vous arrivez maintenant dans une pièce contenant plusieurs bassins remplis d'eau. Utilisez la CS03 Surf, allez au milieu de la pièce et battez la dresseuse. Revenez sur l'eau, montez la cascade à l'aide de la CS07 Cascade puis allez à gauche. Battez le dresseur, allez au sud et atteignez des escaliers. Montez, allez à l'est et battez le vieil homme. Allez au sud puis dirigez-vous en direction de l'est et montez la pente grâce à la CS08. Battez enfin la dernière dresseuse et prenez le pont qui se trouve juste au-dessus.

En trouvant la sortie, vous arrivez à proximité du bâtiment de la Ligue Pokémon. Montez légèrement et rejoignez une grande cascade. Utilisez la CS07 Cascade et escaladez-la. Vous arriverez ainsi en face d'un énorme bâtiment qui n'est autre que la Ligue Pokémon !

Avant de parler à la dame qui se trouve à l'entrée de la Ligue, allez soigner vos Pokémons au centre Pokémon se trouvant juste à droite. Ensuite, allez au magasin se trouvant à gauche et faites le plein de potions ainsi que divers objets.

Vous pouvez maintenant parler à la femme qui se trouve à l'entrée de la Ligue. Mais avant de commencer la ligue, Enzo réapparaît encore une fois et vous devrez l'affronter dans un ultime combat.

Vos Pokémons doivent avoir atteint le niveau 55 et vous devez disposer d'une équipe équilibrée contenant tous les types d'attaques. Une fois qu'Enzo est battu, il s'en ira et vous laissera entrer dans la ligue Pokémon.

Chapitre 10 : la Ligue Pokémon

Maintenant, vous pourrez accéder à la Ligue Pokémon. Mais avant cela, il est préférable de vous entrainer dans la grotte de la Route de la Victoire pour que vos Pokémons atteignent le niveau 70.

Avant d'entrer dans cette terrible étape du jeu, il est important de savoir que tous les combats se succéderont sans que vous ne puissiez soigner vos Pokémons, sauf en utilisant des potions. Pour cela, achetez les objets les plus importants comme les hyperpotions, les soins statuts et des rappels.

Ensuite, parlez à la femme et entrez dans la ligue. En passant la porte, vous arriverez dans un couloir dans lequel vous devrez prendre un escalator pour ensuite arriver à une autre Porte.

Aaron

Aaron utilise surtout des Pokémons du type Insecte. Utilisez alors les attaques de type Feu, Vol, Roche, Electrique ou Sol selon le Pokémon que vous affrontez.

Terry

Terry utilise des Pokémons du type Sol. Utilisez les attaques du type Plante ou Eau, pour lui infliger un maximum de dégât et battez-le. Essayez de ne pas gaspiller vos potions et utilisez toujours les Pokémons adéquats.

Adrien

Adrien utilise des Pokémon Feu qui sont vulnérables aux attaques du type Eau ou Sol. Restez vigilant, changez de Pokémon s'il le faut et battez-le. Utilisez des sorts comme Sommeil, Paralysie ou Poison pour affaiblir les Pokémons

ennemis.

Lucio

Lucio possède des Pokémon du type Psy, optez alors pour les attaques du type Insecte, Spectre ou Ténèbres.

Cynthia

Cynthia possède une équipe variée. Par conséquent, vous devez utiliser tous les types d'attaques et placer le Pokémon adéquat contre chaque ennemi. Utilisez les potions pour remplir votre jauge de santé, les potions de statut pour affecter les Pokémons ennemis et effectuez des attaques spéciales. Une fois que vous aurez battu Cynthia, vous aurez complété le jeu Pokémon Platine, Félicitations !

CARTE DE DRESSEUR

1 étoile sur la carte de dresseur : Battre la Ligue Pokémon
2 étoiles sur la carte de dresseur : Dérober 50 Drapeaux dans les Bases Secrètes de vos amis
3 étoiles sur la carte de dresseur : Finir un Concours en catégorie Master
4 étoiles sur la carte de dresseur : Compléter entièrement le Pokédex National
5 étoiles sur la carte de dresseur : Terminer 100 combats d'affilée dans la Tour de Combat, sans perdre une seule fois

L'ordre dans lequel sont exécutées les tâches n'a pas d'importance.

Polarium

© Nintendo / Jupiter 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES PUZZLES

Voici quelques codes pour créer des puzzles prédéfinis.

```
1561349514 6374867833 2331938542
7260360692 3225142493 1350792561
5158474853 5110172362 7865639114
5895195213 4817185272 7992597042
9680142403 9801445413 3802892561
6376194533 3392063612 0333422504
9003238362 7779948832 8779184492
7044701872 5845352712 1839965200
7213216913 9408120614 0333064982
2998645223 0405526703 7283197881
5929202263 3224469873 4690449901
```

Poney Love

© Avanquest Software / Emme 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EPREUVES À DÉBLOQUER

Compétition de dressage

Acheter les dix figures de dressage dans la boutique.

Course de championnat

Acheter le pass de participation au championnat dans la boutique.

Populous

© Electronic Arts / Rising Star Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS

Défi bonus 41

Obtenir la médaille d'or sur le niveau 1 de "Warrior Hunt".

Défi bonus 42

Obtenir la médaille d'or sur le niveau 2 de "Warrior Hunt".

Défi bonus 43

Obtenir la médaille d'or sur le niveau 3 de "Warrior Hunt".

Défi bonus 44

Obtenir la médaille d'or sur tous les niveaux de "Warrior Hunt".

Défi bonus 45

Obtenir la médaille de platine sur tous les niveaux de "Warrior Hunt".

Niveaux extra 46 à 50

Terminer les 40 niveaux du mode Challenge (1 à 8).

ENERGIE PSYCHÉ INFINIE (JEU LIBRE)

Terminer tous les niveaux extra.

DIVINITÉS

Déesse de l'eau

Battre le démon du feu en mode Challenge.

Dieu du feu

Battre le démon de la moisson en mode Challenge.

Dieu/déesse du vent

Battre le démon de l'eau en mode Challenge.

Dieu de la moisson

Terminer le didacticiel niveau 5.

PAYSAGES

Conte de fées

Terminer le défi n°2 (niveau 1)

Yamato

Terminer le défi n°3 (niveau 1)

Perse

Terminer le défi n°6 (niveau 2)

Magma

Terminer le défi n°7 (niveau 2)

Horreur

Terminer le défi n°11 (niveau 3)

Espace

Terminer le défi n°16 (niveau 4)

Champ de neige

Terminer le défi n°21 (niveau 5)

Plaine 8-Bit

Terminer le défi n°26 (niveau 6)

Jardins suspendus

Terminer le défi n°27 (niveau 6)

Power Rangers : Super Legends

© Disney Interactive / Handheld Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES FREE RANGERS (MODE FREE PLAY)

Ranger Noir "Wild Force"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "Wild Force".

Ranger Bleu "Time Force"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "Time Force".

Ranger Vert "Lost Galaxy"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "Lost Galaxy".

Ranger Omega "SPD"

Obtenir tous les cristaux Omega.

Ranger Orange "SPD"

Obtenir toutes les médailles d'or.

Ranger Rouge "Mighty Morphin"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "Mighty Morphin".

Ranger Rouge "Operation Overdrive"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "Operation Overdrive".

Ranger Rouge "SPD"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "SPD".

Ranger Jaune "Ninja Storm"

Obtenir toutes les médailles d'or dans la zone "Ninja Storm".

Prey the Stars

© Koei

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES BONUS

Challenges supplémentaires

Terminez le jeu pour débloquer 8 nouveaux challenges pour chaque niveau.

Mode difficile

Terminez le jeu en Facile ou en Normal pour débloquer le mode Difficile.

Princess Debut : Le Bal Royal

© Midway / Natsume 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KISS MAXGAIA

Pour débloquer Kiss Maxgaia, le sixième prince, terminez le jeu une fois.

ACCESSOIRES

Anneau d'ange

Atteignez le niveau 18 en mode Histoire ou bien réussissez l'épreuve Latin en mode Bal.

Anneau diamant

Remportez la compétition finale et acceptez la demande.

Barette à la mode

Ayez Hayato comme partenaire pour la compétition finale.

Collier émeraude

Ayez Klaus comme partenaire pour la compétition finale.

Oreilles de lapin

Atteignez le niveau 20 en mode Histoire (sans partenaire) ou bien réussissez l'épreuve Standard en mode Bal.

Ornement de cheveux de Lis

Liez-vous d'amitié avec Randy pour qu'il vous donne l'objet après l'entraînement (vous ne devez pas avoir de partenaire).

Pendentif étoilé

Ayez Kiss comme partenaire pour la compétition finale.

Perles Chocker

Ayez Kid comme partenaire pour la compétition finale.

Rose

Ayez Cesar comme partenaire pour la compétition finale.

IMAGES CACHÉES

Allez jusqu'au bout du jeu sans avoir aucun partenaire pour pouvoir danser au bal avec Tony. Faites ensuite l'un des choix suivants en fonction de l'image que vous voulez débloquer.

Image 1

Refusez la proposition de Tony.

Image 2

Acceptez la proposition de Tony.

Princess Natasha

© Destination Software / Frame Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants sur l'écran dédié se trouvant dans le menu des Extras :

OLEGSGIZMO	Tous les Gadgets
SMASHROBOT	Extra levels
CRUSHLUBEK	Vies infinies

Prism : Light the Way

© Eidos Interactive / GameSauce 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉRIE SUIVANTE

Si vous bloquez sur un défi en particulier mais que vous avez réussi au moins 6 défi sur 8, vous pouvez passer à la série suivante en appuyant sur R.

Professeur Layton et l'Etrange Village

© Nintendo / Level-5 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTENU BONUS

Ces options deviennent accessibles dans la section Extras du menu principal lorsque vous avez rempli les conditions requises.

Maison du bricoleur (Enigmes 121 à 123)

Assemblez toutes les petites bricoles.

Maison de la décoratrice (Enigmes 124 à 126)

Disposez correctement la totalité du mobilier dans les chambres de Layton et de Luke.

Maison du collectionneur (Enigmes 127 à 129)

Placez correctement tous les morceaux de puzzle sur le tableau.

Maison de la Pomme d'or (Enigmes 130 à 132)

Terminez l'aventure.

Maison du maître des énigmes (Enigmes 133 à 135)

Terminez les 132 énigmes précédentes.

SOLUTION COMPLÈTE

Aventure principale

Prologue

Cette solution de Professeur Layton et l'Etrange Village décrit à la fois le cheminement de l'aventure et la résolution des énigmes. Dès la fin de l'introduction vous êtes confronté à votre première énigme.

Enigme 001 : Le village mystérieux (10 picarats)

Entourez le seul village dont les routes ne mènent à aucune autre bourgade. C'est celui qui est situé en haut à gauche.

Objectif : Rendez-vous au manoir Reinhold.

Pont-levis
Cliquez sur Franck, l'homme situé de l'autre côté du pont, pour entamer une discussion et lancer une nouvelle énigme.

Enigme 002 : La manivelle (15 picarats)

Une bonne visualisation dans l'espace devrait vous permettre de trouver l'emplacement correct pour la manivelle. Vous pouvez d'ailleurs cliquer dessus pour changer l'angle de vue. La bonne réponse est l'emplacement 1.

Entrée du village
Pièce 1 : Dans le tonneau de gauche.
Pièce 2 : Dans le tonneau de droite.
Pièce 3 : La fenêtre inférieure droite de la maison de droite.

Vous devez parler à Stachen pour déclencher l'apparition des pièces S.O.S. Vous pourrez les échanger contre des indices pour résoudre plus facilement les énigmes. Leur emplacement vous sera indiqué pour chaque écran. Parlez ensuite à Ingrid pour lancer une nouvelle énigme.

Enigme 003 : Hauts-de-forme (10 picarats)

Vous devez trouver le chapeau dont le diamètre est égal à sa hauteur. Ne vous laissez pas tromper par cette illusion d'optique et aidez-vous de vos doigts pour comparer les distances. La bonne réponse est la A.

Cliquez sur la chaussure pour avancer vers l'écran suivant.

Chapitre 1 - Le manoir Reinhold

Grand-place
Pièce 1 : Le tonneau de droite.
Pièce 2 : La poubelle de gauche.
Pièce 3 : La fenêtre de la maison en haut à droite.

Parlez à Percy pour lancer l'énigme.

Enigme 004 : Où est ma maison (20 picarats)

Vous devez trouver la bonne maison à partir du chemin indiqué (gauche, droite, droite). Commencez par repérer l'est sur la boussole pour savoir de quel côté se lève le soleil, et essayez le trajet à partir de toutes les maisons jusqu'à trouver celle qui donne sur la droite de l'écran. Plus simplement, vous pouvez aussi calculer dans quel sens doit être tourné le bâtiment (vers le nord) pour que le trajet se termine vers la droite. Il s'agit de la maison bleue au centre de l'écran.

Cliquez maintenant sur le cadran de la tour de l'horloge.

Enigme 005 : Contre-la-montre (50 picarats)

Combien de fois l'aiguille des minutes dépasse-t-elle l'aiguille des heures entre midi et minuit (donc dans une période de 12 heures) ? Puisque les aiguilles se superposent une fois par heure, la bonne réponse devrait être 12. Mais comme elles commencent l'une sur l'autre, la première fois ne compte pas. Enfin, durant la dernière heure, la grande aiguille ne dépasse pas non plus la petite, elles se touchent seulement. La bonne réponse est donc 10 fois. Vous devez inscrire les chiffres en toutes lettres dans la case prévue à cet effet.

Déplacez-vous vers l'écran de droite.

Route du manoir

Pièce 1 : La pancarte en bois à gauche de la porte bleue.
Pièce 2 : Le petit sac accroché à la fenêtre de droite.
Pièce 3 : La fenêtre située juste à droite de la porte marron.

Parlez à Marco pour lancer l'énigme.

Enigme 006 : Le poids plume (40 picarats)

Vous avez à disposition 8 poids tous identiques sauf un qui est plus léger que les autres. On vous demande de le trouver en n'utilisant la balance que deux fois. Utilisez le stylet pour faire glisser les poids sur la balance et lancez la pesée en cliquant sur le bouton rouge. Faites des essais pour comparer les poids, puis lorsque vous avez trouvé, placez le bon poids dans la case de réponse et validez.

Pour y arriver, procédez par groupes de trois. D'abord trois de chaque côté : s'ils sont égaux (cas 1), le bon poids est l'un des deux derniers. Placez-les chacun de chaque côté de la balance pour avoir votre réponse.

Si la première comparaison n'est pas égale (cas 2), conservez uniquement les trois poids les plus légers, placez-en un à gauche (poids A), un autre à droite (poids B) et laissez l'autre par terre (poids C).

Si la comparaison est égale, la bonne réponse est le poids C.

Sinon, la bonne réponse est le poids le plus léger entre A et B. Attention, le numéro du poids peut varier d'un jeu à l'autre.

Avancez vers le nord en direction du manoir pour changer de zone.

Etang du manoir
Pièce 1 : Le chapeau blanc dans la barque.
Pièce 2 : Les marches de l'autre côté de la rive.
Pièce 3 : L'arbre au fond à droite.

Parlez à Ramon pour lancer l'énigme.

Enigme 007 : La traversée (1) (50 picarats)

Trouvez le moyen d'amener les trois loups et les trois poussins sur l'autre rive sans que les loups ne dévorent les poussins. Vous pouvez le faire en 11 déplacements minimum :

1. Faites passer deux loups à droite.
2. Faites revenir un loup.
3. Faites passer deux loups à droite.
4. Faites revenir un loup.
5. Faites passer deux poussins à droite.
6. Faites revenir un loup et un poussin.
7. Faites passer deux poussins à droite.
8. Faites revenir un loup.
9. Faites passer deux loups à droite.
10. Faites revenir un loup.
11. Faites passer les deux loups restants à droite.

Avant de traverser, vous pouvez cliquer sur le buisson en face de vous pour lancer une autre énigme.

Enigme 008 : Ensemencement (20 picarats)

Ne vous laissez pas déstabiliser par la complexité de l'énoncé du problème. Puisque Antoine et Jean-Thomas se

partagent le travail en deux, chacun ayant une partie de terrain égale, ils recevront chacun la même somme d'argent, quelle que soit leur rapidité. La réponse est donc 50 euros.

Avancez vers le nord pour accomplir votre premier objectif.

Fin du chapitre 1

Manoir Reinhold
Pièce 1 : La petite fenêtre en bas à droite.
Pièce 2 : La lucarne inférieure du toit de la tour.
Pièce 3 : Le chemin qui mène au manoir.

Cliquez sur la porte du manoir pour pénétrer à l'intérieur. Matthew, le majordome, vous propose de résoudre une énigme.

Enigme 009 : Paf le chien ! (35 picarats)

Vous devez déplacer deux allumettes afin de représenter le chien après l'accident. L'astuce réside dans le fait que la perspective est vue de côté avant l'accident, et de dessus après l'accident (le chien est aplati). Vous devez faire en sorte qu'on voie les quatre pattes du chien de part et d'autre de son corps. Il faut donc enlever deux pattes en bas (celles du milieu) et les rajouter en haut symétriquement aux deux pattes restantes pour obtenir le résultat voulu.

Vestibule du manoir
Pièce 1 : Le chandelier central.
Pièce 2 : Le petit tableau rond à gauche.
Pièce 3 : La rangée supérieure de la bibliothèque.

Cliquez sur le portrait de droite pour recevoir un morceau de tableau (T1/20). Cliquez sur la bibliothèque pour trouver une énigme.

Enigme 010 : Equations mystères (30 picarats)

Vous devez trouver quels chiffres correspondent aux lettres A, B, C et D grâce aux équations inscrites sur le tableau noir.

Commencez par comparer les deux équations qui ont le même résultat, ce qui donne :
D = A+C = Ax4 = A+A+A+A

On peut donc déduire que : C = Ax3
D'autre part : C-B = B, donc C = 2xB
Or il n'existe qu'un seul chiffre divisible à la fois par 2 et par 3, c'est le chiffre 6.

A partir de là, vous obtenez : C = 6, B = 3 (C-B = B), A = 2 (AxB = C) et D = 8 (Ax4 = D)
ABCD = 2368

Montez les escaliers pour assister à une scène où le chat prend la fuite.

Salon du manoir
Pièce 1 : Le vase sur la fenêtre.
Pièce 2 : Le cadre au-dessus de Rupert.
Pièce 3 : Le bout du tapis à gauche du majordome.

Parlez à Rupert, l'homme à lunettes, pour lancer la prochaine énigme.

Enigme 011 : Un peu de géométrie (20 picarats)

A partir du dessin géométrique, trouvez quelle est la longueur du segment AC. Bien que le triangle soit rectangle, laissez tomber le théorème de Pythagore et cherchez quel autre élément du schéma doit avoir la même taille que le segment AC. Il s'agit bien sûr de la diagonale BD. Or, comme il s'agit d'un des rayons du cercle, on sait qu'elle mesure 5 + 5, soit 10 cm. Le segment AC fait donc lui aussi 10 cm.

Cliquez sur le chandelier pour découvrir une énigme cachée.

Enigme 110 : Un cube de trop (20 picarats)

A partir du dessin, vous devez former trois cubes fermés en ne déplaçant qu'une seule allumette. En observant attentivement le dessin, le résultat saute aux yeux. Il suffit de prendre l'allumette située entre les deux cubes du fond et de la tourner verticalement pour terminer le cube le plus en retrait, ce qui laisse un espace vide entre les trois cubes.

Parlez à Dahlia pour obtenir un nouvel objectif.

Chapitre 2 - Félin en fuite

Objectif : Trouvez Claudia.

Rendez-vous à l'extérieur du manoir et cliquez sur le chat pour le voir s'enfuir. Revenez ensuite à l'étang du manoir et cliquez sur la barque.

Enigme 013 : Naufrage (30 picarats)

Un bateau fait naufrage avec 15 personnes à bord. A l'aide d'un canot 5 places qui met 9 minutes pour aller sur l'île la plus proche et revenir, combien de personnes peut-on sauver ? En 20 minutes, le canot peut faire deux allers-retours et revenir au bateau. Il peut donc prendre un troisième groupe et repartir tranquillement en direction de l'île. Le piège vient du fait que le canot doit être piloté par quelqu'un, donc sur les 5 passagers, l'un d'entre eux doit revenir à chaque fois. Autrement dit, le canot ramène 3 fois 4 personnes, plus le pilote, soit 13 personnes.

Rejoignez la route du manoir au sud et poussez la porte bleue pour entrer dans le magasin.

Magasin
Pièce 1 : Les cartons en bas de l'écran.
Pièce 2 : Le petit meuble en hauteur.
Pièce 3 : Le 2ème étage de l'étagère de gauche.

Cliquez sur l'une des chaises.

Enigme 014 : La bonne chaise (30 picarats)

Une salle des fêtes doit accueillir des chaises appropriées à tous types d'événements. Parmi les cinq modèles proposés, il n'y en a qu'un qui convienne. Il s'agit de la chaise E qui est la seule à pouvoir être empilée.

Vous obtenez un morceau de tableau (T2/20). Cliquez sur la bougie éteinte.

Enigme 015 : Dîner aux chandelles (10 picarats)

Un coup de vent éteint trois bougies sur les dix qui étaient allumées, puis on ferme la fenêtre. Combien de bougies restera-t-il ? Il n'est pas précisé jusqu'à quand. On peut donc supposer que les sept bougies encore allumées vont brûler jusqu'à la fin et se consumer entièrement. Il ne restera donc plus que les trois bougies qui se sont éteintes au

début... En aucun cas on ne vous demande combien de bougies resteront allumées !

Quittez le magasin et allez à gauche vers la grand-place. Franck a perdu sa manivelle mais il vous donne une petite bricole (B1/20). Cliquez sur le chat pour le voir partir à nouveau. Discutez avec Max, puis poussez la porte bleue.

Mairie
Pièce 1 : Au-dessus de la chaise centrale.
Pièce 2 : Le cadre en bas à droite du lustre.
Pièce 3 : Le meuble en bas à gauche.

Parlez à Rodney.

Enigme 016 : Triangles à l'encre (40 picarats)

Vous devez tracer une figure comportant 36 triangles, sachant qu'à chaque fois que vous trempez votre plume dans le pot d'encre vous pouvez tracer une petite figure constituée de 4 mini triangles. En dessinant à même l'écran, vous serez tenté de diviser la grande figure en 9 petites figures. Mais vous devez garder à l'esprit qu'il ne sert à rien de repasser plusieurs fois au même endroit. Il faut donc prendre le problème différemment.

La grande figure comporte 36 mini triangles et la petite 4. Mais sur ces 4, il suffit en fait d'en tracer seulement trois (ceux à l'extérieur) pour dessiner entièrement la petite figure. A partir de là, on peut dire que la grande figure n'est pas vraiment composée de 36 mini triangles mais seulement de 21 mini triangles : les 18 appartenant aux 6 petites figures + les trois mini triangles restant au centre des trois triangles "vides" (noircissez les 6 petites figures pour visualiser le problème plus facilement). Pour tracer 21 mini triangles, vous devez donc tremper votre plume dans le pot 7 fois.

Vous obtenez une petite bricole (B2/20). Cliquez sur la fenêtre de droite pour trouver une énigme cachée.

Enigme 118 : En rouge et noir... (50 picarats)

On divise un jeu de 52 cartes (sans joker) en deux piles de 26 cartes. Si vous vérifiez le contenu de chaque tas mille fois, combien de fois pouvez-vous espérer que le nombre de cartes rouges dans un tas correspondra au nombre de cartes noires dans l'autre ? A l'aide des équations, on peut prouver qu'il y a toujours autant de cartes rouges dans l'un que de cartes noires dans l'autre.

Il y a X cartes rouges dans le tas 1 (R1=X), donc il y a 26-X cartes rouges dans le tas 2 (R2=26-X).

Dans le tas 2, il y a 26 cartes moins les cartes rouges : N2 = 26-R2 = 26- (26-X).

Si le nombre de cartes noires dans le tas 2 est réellement égal au nombre de cartes rouges dans le tas 1, alors N2=R1.

Vérifions : N2 = 26-(26-X) et R1=X, donc il faut que X = 26-(26-X), ce qui est bien le cas.

La réponse est donc 1000 fois sur 1000.

Sortez de la mairie et quittez la grand-place par le sud pour revenir à l'entrée du village. Stachen vous lance un nouveau défi.

Entrée du village
Vous êtes confronté directement à une nouvelle énigme.

Enigme 017 : Tapis Vert (30 picarats)

Trouvez l'intrus parmi quatre images qui sont de simples rotations d'une même scène. Encore une question de visualisation dans l'espace qui consiste à comparer les images en les faisant tourner dans sa tête. Sur cette image, il y a

deux trèfles. Celui qui se trouve à gauche du coeur recouvre toujours le pique par dessus... sauf sur l'image D.

Vous obtenez un morceau de tableau (T3/20). Poussez la porte bleue.

Hôtel
Pièce 1 : La lampe sur le bureau.
Pièce 2 : Le vase de fleurs sur la droite.
Pièce 3 : Le creux du canapé.

Béatrice débloque l'option Hôtel et vous offre un tabouret (H1/30) à donner à Layton. Parlez-lui à nouveau.

Enigme 018 : En un coup de balai (10 picarats)

Vous devez arranger le dessin pour que les saletés se retrouvent dans la pelle, et vous n'avez le droit de déplacer que deux allumettes. Décalez légèrement l'allumette horizontale vers la gauche pour que son milieu touche le bas de l'allumette située en haut à gauche. Amenez ensuite l'allumette située en haut à droite juste à gauche du détritus, sans la tourner, de manière à ce qu'elle complète la pelle à poussière maintenant tournée vers le bas de l'écran.

Vous obtenez le tapis à franges (H2/30) à donner à Layton. Cliquez sur le cadre au-dessus de Béatrice pour trouver une énigme cachée.

Enigme 112 : Splendeur (50 picarats)

Vous pouvez interagir avec le dessin en échangeant la position des quatre morceaux et en faisant pivoter les pièces. Au lieu de regarder la partie colorée, intéressez-vous uniquement au dessin formé par la partie noire. Pour plus de facilité, on appellera les cases 1, 2, 3 et 4, en partant du coin supérieur gauche vers celui de droite, puis vers le coin inférieur gauche et enfin celui de droite. Attention, ce sont bien les cases qui sont numérotées, pas les morceaux ! Echangez 1 et 2, puis 1 et 3. Tournez 1 deux fois et 4 deux fois pour voir apparaître la silhouette.

Sortez de l'hôtel et allez au sud jusqu'au pont-levis.

Pont-levis
Pièce 1 : Le petit sac pendu à droite.
Pièce 2 : La fenêtre supérieure gauche du bâtiment.
Pièce 3 : Le piquet gauche de l'appontement.

Cliquez sur la voiture.

Enigme 019 : Embouteillages (30 picarats)

Vous devez déplacer les voitures comme indiqué sur cette vidéo pour que la Laytonmobile puisse sortir du parking en 14 coups. La réponse pas à pas prend en compte la position des voitures en suivant l'ordre de gauche à droite et de haut en bas (une même voiture peut très bien être la 7ème à un instant donné, puis la 2ème un peu plus loin). D'une manière générale, on comptera toujours en premier la voiture qui touche la ligne la plus haute, même si elle est située plus à droite d'une autre voiture.

1. La 3ème vers la droite
2. La 4ème vers le haut
3. La 7ème vers le haut
4. La 7ème vers la droite (Laytonmobile)
5. La 8ème vers le haut
6. La 9ème vers la gauche
7. La 11ème vers la gauche
8. La 2ème vers le bas

9. La 7ème vers la gauche (Laytonmobile)
10. La 2ème vers le bas
11. La 3ème vers la gauche
12. La 5ème vers le haut
13. La 7ème vers le haut
14. La 7ème vers la droite (Laytonmobile)

Vous obtenez une petite bricole (B3/20). Revenez à l'entrée du village puis, sur la grand-place, allez à gauche.

Route du parc
Pièce 1 : Le sac en bas à gauche.
Pièce 2 : La fenêtre en haut du deuxième bâtiment.
Pièce 3 : Le tonneau devant la porte bleue.

Parlez à Paulo.

Enigme 020 : Conflits de voisinage (50 picarats)

Vous devez relier les lettres deux par deux sans que les trajets ne se croisent. Reproduisez le schéma illustré par cette image pour y parvenir.

Vous obtenez une petite bricole (B4/20).

Parlez à nouveau avec Paulo.

Enigme 021 : Histoire de gélules (30 picarats)

Un malade veut inscrire le numéro de ses gélules pour se souvenir de l'ordre dans lequel il doit les prendre. Combien de gélules doit-il numéroter au minimum, sachant qu'il y en a 10 en tout ? On serait tenté de dire 9, la dernière n'ayant pas besoin d'être numérotée. Mais comme l'énoncé précise que le traitement commence aujourd'hui, le malade peut déjà prendre sa première gélule. Il lui en reste alors 9, dont 8 à numéroter.

Vous obtenez une petite bricole (B5/20). Parlez à Agnès.

Enigme 022 : La paix des cochons (30 picarats)

Vous devez tendre trois cordes entre les poteaux pour que tous les cochons soient séparés. Procédez comme sur l'image ci-dessous pour y parvenir (le cochon central se retrouve étroitement fermé dans un triangle).

Vous obtenez des restes de poisson. Cliquez sur l'affiche près de la porte.

Enigme 111 : Puzzle (40 picarats)

Vous disposez de quatre patrons que vous devez réunir pour former un carré. Quel est le patron qui ne sert pas ? Le carré que vous cherchez à obtenir fait quatre cases de large. Il est donc constitué de 16 cases. Les patrons A, C et D comportent 5 cases, et B en contient 6. Vous aurez donc besoin de B ainsi que de deux autres patrons. Essayez de visualiser les pièces dans l'espace pour voir que C et A s'emboîtent assez facilement, tandis que D semble être la pièce de trop.

Poussez la porte bleue.

Restaurant
Pièce 1 : La note à droite de la porte.
Pièce 2 : Le siège de la chaise de gauche.

Pièce 3 : Le cadre rouge sur le mur de droite.

Parlez avec Michel, le barman.

Enigme 023 : Problème juteux (40 picarats)

Transvasez 8 litres de jus de fruit à l'aide de 3 récipients de 8 litres, 5 litres et 3 litres pour obtenir deux fois 4 litres. Procédez comme suit : 8>5, 5>3, 3>8, 5>3, 8>5, 5>3, 3>8 pour réussir en 7 coups (le signe '>' signifie "vers").

Vous obtenez une petite bricole (B6/20). Parlez maintenant à Boris.

Enigme 025 : Triangle équilatéral (25 picarats)

Déplacez trois pièces seulement pour que le triangle équilatéral pointe vers le bas. Placez la pièce située dans le coin inférieur gauche à gauche de la deuxième ligne. Placez la pièce située dans le coin inférieur droit à droite de la deuxième ligne. Enfin, placez la pièce située en haut tout à fait en bas pour former la pointe.

Vous obtenez une petite bricole (B7/20). Sortez du restaurant et allez vers le nord.

Grille du parc
Pièce 1 : En haut du mur de droite.
Pièce 2 : Le sommet du pilier de gauche.
Pièce 3 : Le sol sous la grille.

Cliquez sur la bouteille posée par terre dans le coin inférieur gauche.

Enigme 026 : Dans le pétri (20 picarats)

Des microbes placés dans une bouteille se dédoublent au point de remplir toute la bouteille en une heure. Au bout de combien de minutes la bouteille sera-t-elle remplie si vous commencez l'opération avec deux microbes au lieu d'un ? On serait tenté de dire que la multiplication se fera deux fois plus vite. Mais en réalité, le fait que la bouteille contienne 2 microbes correspond seulement au deuxième stade du cas de figure avec un microbe. On ne gagne donc que la première minute nécessaire pour que le microbe initial se dédouble. Il reste donc encore 59 minutes.

Vous obtenez un morceau de tableau (T4/20). Cliquez enfin sur le chat pour qu'il vous suive grâce aux restes de poisson.

Fin du chapitre 2

Objectif : Enquêtez sur le meurtre.

Salon du manoir
Parlez à Gordon.

Enigme 027 : Chamailleries (40 picarats)

Placez les frères autour de la table en évitant toute bataille de purée. Les frères sont numérotés de 1 à 6 et aucun ne doit se retrouver à côté d'un frère situé directement au-dessus ou en dessous de lui en termes d'âge. On sait aussi que 3 et 5 ne doivent pas être à côté l'un de l'autre. Commencez à les placer en partant de 1 et procédez par élimination. Vous devriez obtenir l'ordre suivant : 1, 3, 6, 4, 2, 5.

Vous obtenez une petite bricole (B8/20). Parlez à Matthew.

Enigme 028 : Le point noir (30 picarats)

Une figure à huit sommets comporte un point rouge d'un côté et un point noir de l'autre. A l'aide du schéma, il faut indiquer l'emplacement du point noir lorsqu'on le tourne d'une certaine façon. Grâce au schéma A, on voit que le point noir se trouve à deux sommets de distance du point rouge, dans le sens des aiguilles d'une montre. Sur le schéma B, le point noir doit donc se cacher derrière le sommet inférieur gauche. Si on le fait pivoter, le point noir se retrouve alors sur le sommet inférieur droit, donc au même endroit que le point rouge sur le schéma B.

Vous obtenez une petite bricole (B9/20). Parlez à Chelmey puis à Matthew pour accéder à la chambre de Dahlia.

Chambre de Dahlia
Pièce 1 : La chaise.
Pièce 2 : Les fleurs de gauche.
Pièce 3 : Au-dessus de la tête de Dahlia.

Parlez à Dahlia.

Chapitre 3 - Employé manquant

Objectif : Trouvez Ramon.

Chambre de Dahlia
Pièce 1 : Le noeud du rideau de droite.

Cliquez sur le cadre de droite pour observer la photo. Quittez la pièce.

Salon du manoir
Parlez à Chelmey.

Enigme 029 : Suspects habituels (20 picarats)

Cinq suspects sont interrogés par la police et certains mentent pour faire accuser les autres. La police a décidé de relâcher ceux qui disent la vérité. Combien de personnes doit-elle laisser partir ? Ecoutez bien les affirmations de chaque suspect pour constater que personne ne dit la même chose. Ils prétendent tous qu'il y a un nombre de menteurs différent. Ce sont donc tous des menteurs, sauf celui qui dit qu'il y a quatre menteurs sur les cinq (D). Il n'y a donc qu'une personne qui sera libérée.

Vous obtenez une petite bricole (B10/20). En quittant la pièce, attendez que Dahlia vous parle de la photo, puis sortez pour de bon.

Parlez à Matthew avant de quitter le manoir, puis cliquez sur le chat Claudia. Layton montre les lunettes à Chelmey, et vous pouvez maintenant repartir en direction du village.

Etang du manoir
Parlez à Agnès.

Enigme 030 : D'un seul trait (1) (30 picarats)

Lequel de ces quatre dessins ne peut pas être effectué en un seul trait ? Faites des essais directement sur l'écran pour trouver la solution. Les deux dessins du haut sont faciles à reproduire, mais la voiture est un peu plus compliquée (il faut commencer par le toit du véhicule). Le seul qui n'est pas réalisable est celui de la maison.

Vous obtenez une petite bricole (B11/20). Descendez d'un écran.

Route du manoir
Parlez deux fois à Marco.

Enigme 031 : Course hippique (30 picarats)

Trois chevaux galopent à une vitesse différente. Au bout de combien de temps se trouveront-ils en même temps sur la ligne de départ ? On sait qu'en une minute, A fait 2 tours, B 3 tours et C 4 tours. On serait tenté de leur chercher un multiple commun, soit 12, mais il y a mieux. En relisant les données du problème, on s'aperçoit que les chevaux se trouvent tous sur la ligne de départ au bout d'une minute.

Vous obtenez une petite bricole (B12/20). Poussez la porte bleue.

Magasin
Cliquez sur la boîte de bonbons posée sur le comptoir.

Enigme 032 : Partage gourmand (30 picarats)

On dispose de 10 pots contenant chacun 50 bonbons que l'on répartit dans des sachets renfermant chacun la moitié d'un pot (25 bonbons). On se retrouve finalement avec 20 sachets de 25 bonbons. Quel est le pourcentage de chances que l'on trouve en moyenne 25 bonbons dans chaque sachet ?

Le total de bonbons dans les pots s'élève à 500 (10x5). Le total de bonbons dans les sachets s'élève à 500 (25x20). On a donc bien tous les bonbons dans les sachets, répartis équitablement par lots de 25. Le pourcentage est donc de 100%.

Vous obtenez une petite bricole (B13/20). Cliquez sur la bougie.

Enigme 033 : Allumer le feu (20 picarats)

Vous n'avez qu'une allumette pour allumer une lampe à huile, une cheminée et un chauffe-eau. Lequel de ces objets faut-il allumer en premier ? L'énoncé de la question induit en erreur. Il faut évidemment commencer par allumer l'allumette !

Vous obtenez un lit en pin massif (H3/30) à donner à Layton. Sortez du magasin et allez vers la gauche.

Objectif : Allez à la tour de l'horloge.

Grand-place
Parlez deux fois à Percy.

Enigme 034 : Tas de feuilles (40 picarats)

Plusieurs feuilles de calque sont superposées les unes sur les autres. A son point le plus épais, combien la pile comporte-t-elle de couches de feuilles superposées ? Le nombre maximum de couches n'est visible qu'à un seul endroit de l'image, à savoir au centre de l'écran, là où on retrouve les deux feuilles les plus à gauche. Il ne reste plus qu'à compter les couches. La réponse est 5.

Vous obtenez une petite bricole (B14/20). Cliquez sur la porte blanche, à côté de la porte bleue.

Enigme 058 : Boule perdue (1) (30 picarats)

Trouvez la bonne combinaison pour guider la boule rouge jusqu'à la sortie. La vidéo vous donne la solution.

1. Bloc bleu (de droite) vers le haut.

2. Bloc violet vers le haut, puis vers la gauche.
3. Bloc violet vers le haut (2x).
4. Bloc jaune (du bas) vers la droite.
5. Bloc bleu (de gauche) vers le bas, puis vers la droite.
6. Bloc vert vers le bas (2x).
7. Bloc jaune (du haut) vers la gauche.
8. Boule rouge vers le bas (3x), puis vers la gauche.
9. Bloc jaune (du haut) vers la droite.
10. Bloc vert vers le haut (2x).
11. Bloc bleu (de gauche) vers la gauche.
12. Boule rouge vers la droite, puis vers le bas (2x).

Chez Mamie Mystère
Pièce 1 : La cheminée.
Pièce 2 : Le seau rouge.
Pièce 3 : Le buisson à gauche de la maison.

Parlez à la vieille dame. Vous avez maintenant accès à la réserve des énigmes oubliées. Revenez à la grand-place et allez à gauche vers la route du parc. Entrez dans le restaurant.

Restaurant
Parlez à Michel, le barman.

Enigme 024 : Problème lacté (50 picarats)

Un nouveau problème de verres doseurs dont voici la solution la plus courte : 10>7, 7>3, 3>10, 7>3, 3>10, 7>3, 10>7, 7>3, 3>10.

Vous obtenez une petite bricole (B15/20). Revenez à la grand-place.

Grand-place
Parlez à Max.

Enigme 035 : De drôles de points (20 picarats)

Suivant le modèle indiqué, vous devez trouver à quoi correspondent les lettres, et en particulier la lettre D. Il est évident que les dessins ne ressemblent pas à des dés, et puisque le nombre de points rouges est presque toujours le même, la clé doit se trouver dans la position de ces points. Elle correspond en effet à la position des aiguilles sur un cadran d'horloge. D est donc égal à 3.

Vous obtenez une petite bricole (B16/20) et pouvez enfin accéder à la tour de l'horloge.

Tour de l'horloge
Pièce 1 : Le réverbère.
Pièce 2 : La plaque sur le mur de gauche.
Pièce 3 : La mousse au milieu du chemin.

Cliquez sur le chat.

Enigme 036 : Trop de souris (30 picarats)

On vous donne une souris tout juste née et on vous demande combien vous en aurez dans 10 mois sachant qu'une souris est capable de mettre bas une fois par mois, par portée de 12. Inutile de partir dans des calculs compliqués, la souris est toute seule et n'a personne avec qui s'accoupler pour pouvoir mettre bas. Il n'y aura donc toujours qu'une

souris dans 10 mois.

Vous obtenez un morceau de tableau (T5/20). Parlez à la petite fille, Lucy.

Enigme 037 : Affaires de famille (40 picarats)

Vous devez déterminer l'âge de deux enfants, soit à partir du raisonnement expliqué dans les indices du jeu, soit à partir de l'équation suivante.

Si l'on pose x pour l'âge du garçon et y pour l'âge de la fille, la première hypothèse nous donne : y+2 = 2(x-2) et la deuxième : y+3 = 3(x-3).

En remplaçant y dans la première, on a : 3(x-3)-3+2 = 2(x-2).

En résolvant, on trouve : 3x-9-1 = 2x-4, soit : 3x-10 = 2x-4, ce qui donne : 3x-2x = 10-4. Donc x=6.

Si x=6, y+2 = 2(6-2), soit : y+2 = 12-4, autrement dit : y=6. Les deux enfants ont 6 ans.

Vous obtenez une petite bricole (B17/20). Cliquez dans l'ouverture du mur gauche.

Enigme 107 : Ver pomme (30 picarats)

Cette énigme fonctionne sur le principe du taquin, vous devez donc faire glisser les cases pour recréer le dessin. Cette vidéo vous donne la solution.

Si on numérote les emplacements du taquin ainsi (attention, ce sont les emplacements qui sont numérotés, pas les blocs en eux-mêmes !) :
1 2 3
4 5 6
7 8 9

Il faut procéder comme suit :

-5 vers le bas
-4 vers la droite
-1 vers le bas
-2 vers la gauche
-5 vers le haut

-4 vers la droite
-7 vers le haut
-8 vers la gauche
-9 vers la gauche
-6 vers le bas

-5 vers la droite
-4 vers la droite
-7 vers le haut
-8 vers la gauche
-9 vers la gauche

-6 vers le bas
-5 vers la droite
-4 vers la droite

-7 vers le haut
-8 vers la gauche

-5 vers le bas
-2 vers le bas
-1 vers la droite
-4 vers le haut
-5 vers la gauche

Montez jusqu'au croisement.

Croisement
Pièce 1 : Le buisson de gauche.
Pièce 2 : Le lampadaire.
Pièce 3 : Le linge suspendu en haut à gauche.

Parlez à Zappone.

Enigme 038 : Le pont des îles Kwaï (20 picarats)

A partir de la carte donnée, vous devez trouver où placer un pont afin de pouvoir visiter chacune des îles sans passer deux fois au même endroit. Faites des essais en partant de l'île A pour constater que le seul pont qu'il vous manque doit se trouver entre le phare central et la maison au toit violet située au nord-est du phare.

Vous obtenez une petite bricole (B18/20). Parlez à Agnès.

Enigme 039 : D'un seul trait (2) (30 picarats)

Vous avez déjà vu une énigme du même genre un peu avant. Trouvez le dessin qu'on ne peut pas réaliser en un seul trait. Il existe une méthode infaillible pour résoudre ce genre de casse-tête. D'abord, si le dessin comporte des extrémités, commencez et terminez par là. Sinon, comptez le nombre de lignes qui partent à chaque intersection. S'il y en a un nombre pair, vous pourrez toujours entrer et repartir de ce point. S'il y en a un nombre impair, vous devez commencer là. Par contre, si vous trouvez plus de deux intersections ayant un nombre impair de lignes, le dessin n'est pas réalisable en un seul trait.
C'est le cas du chapeau qui fait l'objet du deuxième dessin.

Empruntez le passage de gauche.

Marché
Pièce 1 : Les deux ronds blancs au-dessus de la pancarte.
Pièce 2 : Les cageots de droite.
Pièce 3 : Sous la table de gauche.

Parlez à Archibald.

Enigme 040 : L'âge de mon père (30 picarats)

Un homme dit à son fils : "mon âge correspond à la somme de ton âge et de la moitié du mien". Sachant que le fils a 22 ans, quel est l'âge du père ? Difficile de résoudre cette énigme sans passer par une équation, mais celle-ci est très simple.

Si on donne x comme étant l'âge du père, on a : x = 22 + x/2, soit : 2x = 44 + x, ou encore 2x - x = 44, et donc x = 44. Le père a 44 ans.

Vous obtenez une petite bricole (B19/20). Cliquez sur le mur, au-dessus du stand de gauche pour trouver une énigme

cachée.

Enigme 101 : Dés-section (40 picarats)

Un gros cube peint en rouge est découpé en 27 morceaux. Combien de petits cubes n'auront qu'une seule face rouge ? Le dessin aide à visualiser ce problème qui est finalement très simple. Sur une face, on constate que seul le petit cube central n'a qu'une face peinte. Et comme le gros cube a 6 faces, ça nous donne 6 petits cubes ayant une seule face peinte en rouge.

Allez à droite.

Belvédère
Pièce 1 : La cheminée la plus haute.
Pièce 2 : La lucarne du toit gris.
Pièce 3 : La mousse en bas à gauche.

Parlez à Jarvis pour obtenir une nouvelle piste.

Objectif : Allez voir Zappone.

Descendez d'un écran.

Ruelle nord
Pièce 1 : La lanterne.
Pièce 2 : Au pied des marches.
Pièce 3 : A vos pieds, en bas, au centre de l'écran.

Parlez à Gérard.

Enigme 041 : Pièces jaunes (30 picarats)

Le dessin montre deux personnes en train de tirer sur une ficelle pour séparer des pièces éparpillées. La question est de savoir combien il y aura de pièces au-dessus du fil lorsque celui-ci sera tendu. La méthode la plus simple est de suivre lentement le parcours en restant toujours du bon côté de la ficelle et en grisant au stylet chacune des pièces que vous trouvez. Vous devrez trouver au total 9 pièces sur la partie supérieure du fil.

Vous obtenez la dernière petite bricole (B20/20) et pouvez maintenant construire un chien-robot qui vous aidera à dénicher les pièces. Parlez encore une fois à Gérard.

Enigme 042 : Marché équitable ? (50 picarats)

Lisez attentivement l'énoncé : l'appareil coûte 300 euros de plus que l'étui, donc si le lot vaut 310, ça ne veut pas dire que l'appareil coûte 300 et l'étui 10.

Le prix total est égal au prix de l'appareil plus celui de l'étui. Donc si l'étui valait 10, l'appareil vaudrait 300 + 10, donc 310, ce qui n'est pas possible puisque c'est le prix du lot complet.

En posant x comme étant le prix de l'appareil et y celui de l'étui, on a : x = 300 + y, et : y = 310 - x.

En remplaçant x dans la deuxième équation, on obtient : y = 310 - (300 + y), soit : y = 310 - 300 - y, ce qui équivaut à : 2y = 10, et donc y = 5.

L'étui vaut donc 5 euros et l'appareil 305 euros. Si vous n'achetez que l'étui et que vous payez avec un billet de 100 euros, le vendeur doit vous rendre 95 euros.

Allez au sud pour revenir au croisement et interrogez Zappone.

Objectif : Parlez à Michel.

Descendez de deux écrans pour tomber sur Max puis remontez vers la tour de l'horloge.

Tour de l'horloge
Parlez à Lucy.

Enigme 043 : Les trois parapluie (20 picarats)

Si l'énoncé est plutôt déroutant, il y a une faille qui devrait vous permettre de donner la réponse très facilement. Trois filles entrent dans un magasin avec le même parapluie. En sortant, quel est le pourcentage de chances que seules deux d'entre elles récupèrent le bon parapluie ? Si elles sont deux à trouver le parapluie qui leur appartient, cela signifie qu'il n'en reste plus qu'un, celui de la troisième fille. Toutes trois auront donc réussi à repartir avec leur propre parapluie. Autrement dit, il est impossible que seulement deux des trois filles partent avec leur parapluie, ce qui donne un pourcentage de chances de 0.

Vous obtenez un lit bleu (H4/30) à donner à Luke. Descendez vers la grand-place et poussez la porte bleue.

Mairie
Parlez deux fois de suite à Rodney.

Enigme 044 : Intrigue timbrée (50 picarats)

Vous devez découper une planche de timbres en 7 parties de formes différentes, sachant que chaque groupe doit avoir une valeur totale d'un euro. Pas de miracle, vous devez tâtonner pour trouver la bonne combinaison sans utiliser deux fois la même forme géométrique.
La réponse vous est donnée sur cette image.

De retour sur la grand-place, allez à gauche et poussez la porte bleue du restaurant pour interroger Michel.

Chapitre 4 - Enquête nocturne

Objectif : Poursuivez l'enquête au café.

Route du parc
Pièce 1 : La bouche d'égout.
Pièce 2 : Le sac poubelle près de la porte.
Pièce 3 : L'extrémité du trottoir au fond à gauche.

Parlez à Adrea.

Enigme 045 : Pesée lunaire (30 picarats)

On emmène un objet sur la lune qui, sur Terre, pèse 600 grammes. Quel sera son poids sur la surface lunaire sachant que la pesanteur est 6 fois moins importante que sur Terre ? Contrairement à ce qu'on pourrait penser, le résultat n'est pas 100 grammes. Il faut en effet prendre en compte la présence de la balance qui permet de peser l'objet. Quand la balance indique 0, ce chiffre inclut le poids du plateau de pesée. Sur la lune, ce plateau sera 6 fois moins lourd, donc le résultat indiqué au final par la balance sera de moins de 100 grammes. Réponse B.

Vous obtenez un morceau de tableau (T6/20). Allez à droite.

Grand-place

Pièce 1 : Le deuxième tonneau.
Pièce 2 : La fenêtre du clocher.
Pièce 3 : La cheminée de droite.
Pièce 4 : Le toit du bâtiment à la porte blanche.

Parlez à Gérard pour obtenir une nouvelle piste d'enquête.

Objectif : Fouillez le parc.

De retour sur la route du parc, allez au nord.

Grille du parc
Pièce 1 : Le sommet du pilier de droite.
Pièce 2 : L'objet posé sur le sol à droite.
Pièce 3 : Le mur de gauche.

Parlez à Max.

Enigme 046 : A la belle étoile (20 picarats)

Vous devez compter combien il y a de triangles sur le dessin. On trouve celui du toit, celui de la cheminée, sans oublier les 10 triangles inclus dans l'étoile (5 petits et 5 grands assez difficiles à voir). Ce qui nous en fait 12 en tout.

Vous obtenez un ours en peluche (H5/30) à donner à Luke. De retour à la grand-place, allez au sud.

Entrée du village
Pièce 1 : Dans la poubelle.
Pièce 2 : La pancarte à droite de la porte de l'hôtel.
Pièce 3 : La cheminée de gauche.

Cliquez sur le grand panneau vertical accroché à l'angle du mur de l'hôtel.

Enigme 113 : Quelle ménagerie ! (30 picarats)

Un garçon possède 10 animaux parmi les suivants : des canaris, des chiens, des tortues et des serpents. Combien possède-t-il de serpents, sachant qu'il y a en tout 6 ailes, 3 carapaces et 26 pattes ? S'il y a 3 carapaces, il y a évidemment 3 tortues, on peut donc retirer 12 (3x4) pattes sur les 26. S'il y a 6 ailes, ça veut dire qu'il y a 3 canaris, ce qui nous enlève encore 6 (3x2) pattes. Il reste donc 8 pattes (26 - 12 - 6), à partager entre les serpents et les chiens. Le serpent n'ayant pas de patte, on obtient donc 2 chiens (8/4). Sur les 10 animaux, on retire les 3 tortues, les 3 canaris et les 2 chiens, il nous reste donc 2 serpents.

Poussez la porte de l'hôtel pour retrouver Béatrice. Vous obtenez une montre. Retournez sur la Grand-place.

Grand-place
Parlez à Gérard pour lui rendre sa montre.

Enigme 047 : En cavale (40 picarats)

Un labyrinthe représente les différents chemins que peut prendre un voleur dans sa fuite. Grâce aux précisions indiquées dans l'énoncé, vous devez déterminer vers quelle issue le voleur ne pourra jamais se rendre. Pour résoudre ce problème, il vous suffit d'essayer tous les chemins possibles à l'aide du stylet, en veillant à respecter les conditions imposées. En procédant par élimination, la bonne réponse apparaît être la réponse B.

Vous obtenez un tapis rond (H6/30) à donner à Luke. Allez au nord, vers la tour de l'horloge.

Tour de l'horloge
Pièce 1 : La fenêtre du fond.
Pièce 2 : La plaque sur le mur de gauche.
Pièce 3 : La pierre près de la porte de droite.

Cliquez sur le chat.

Enigme 048 : Chasse aux souris (25 Picarats)

5 chats sont capables d'attraper 5 souris en 5 minutes. Sachant cela, combien de chats faut-il pour attraper 100 souris en 100 minutes ? Gare au piège ! La réponse n'est pas 100. Une simple règle de trois permet de le vérifier : si 5 chats attrapent 5 souris en 5 minutes, combien en attraperont-ils en 100 minutes ? (5 x 100) / 5, soit 100. Il suffit donc d'avoir 5 chats seulement.

Vous obtenez un morceau de tableau (T7/20). Parlez à la petite fille.

Enigme 049 : 1 000 fois (20 Picarats)

"Un ? fait 1 000 ??". Remplacez les ? par une seule et même lettre de l'alphabet. Même en essayant une à une chacune des lettres de l'alphabet, il est possible que vous ne trouviez pas la solution. Il faut comprendre la phrase de cette manière : une chose égale mille fois une autre. C'est un cas de figure qu'on retrouve très souvent dans les mesures mathématiques. Par exemple, un litre égale mille millilitres, autrement dit : 1l = 1 000 ml. En cherchant à conserver toujours la même lettre, on trouve : 1m = 1 000 mm, c'est-à-dire : 1 mètre égale 1 000 millimètres. La lettre est donc M.

Vous obtenez une bibliothèque (H7/30) à donner à Luke. Allez au nord.

Croisement
Pièce 1 : Le balcon en haut à droite.
Pièce 2 : La petite fenêtre au fond à gauche.
Pièce 3 : La pierre au sol, près de la porte.

Parlez à Marco.

Enigme 050 : Dédale numérique (20 picarats)

Vous devez trouver la sortie d'un labyrinthe composé uniquement de chiffres. A chaque fois que vous tombez sur un chiffre, vous devez avancer d'autant de cases dans une direction donnée. Sur les quatre sorties, il n'y en a qu'une que vous pouvez atteindre en vous arrêtant dessus au terme d'un déplacement. A vous d'essayer toutes les combinaisons à l'aide du stylet sans vous tromper. Malheureusement, l'opération se révèle vraiment très fastidieuse.

Il existe une méthode beaucoup plus simple qui consiste à raisonner à l'envers. Puisque votre déplacement doit se terminer très exactement sur la case de la lettre, ça signifie que votre dernier trait doit être en direction de la lettre. Donc vous n'avez qu'à partir de chaque lettre et voir sur quelles cases vous pouvez vous arrêter en respectant bien la règle établie au départ (le chiffre indique le nombre de cases à franchir consécutivement). Seule la sortie B peut être atteinte grâce au 2 le plus proche. La bonne réponse est donc la réponse B.

Vous obtenez une commode en teck (H8/30) à donner à Layton. Franchissez la porte du café.

Café
Pièce 1 : Le cadre bleu.
Pièce 2 : Le dessus de la commode.
Pièce 3 : Le siège de gauche.

Parlez à Eddy, l'homme derrière le comptoir, pour obtenir des renseignements à condition d'avoir résolu au moins 30

énigmes.

Objectif : Allez voir Prosciutto chez lui.

Parlez ensuite à Zappone.

Enigme 051 : Mise en plis (10 picarats)

Une image vous montre deux coiffeurs qui sont les seuls à exercer cette profession dans les environs. D'après ce que vous voyez, à qui choisiriez-vous de vous adresser pour votre nouvelle coupe ? L'image présente un coiffeur très mal peigné, et un autre à la coupe impeccable. Contrairement aux apparences, le bon coiffeur est forcément celui qui est mal coiffé, car comme il ne peut pas se couper les cheveux lui-même, c'est l'autre qui est responsable de son allure hirsute. Il faut donc choisir le coiffeur A.

Vous obtenez un morceau de tableau (T8/20).

Cliquez sur le flacon en bas à droite de l'écran.

Enigme 106 : Trop de verres (20 picarats)

Six verres sont disposés sur une étagère. Trois sont pleins et trois sont vides. Comment devez-vous procéder pour obtenir la configuration demandée en ne déplaçant qu'un verre à la fois ? Il faut comprendre qu'il suffit de verser le contenu d'un verre dans un autre, et non pas d'intervertir la position des verres. A partir de là, il n'y a que le deuxième verre qui n'est pas bon. En versant son contenu dans l'avant-dernier verre, on obtient le résultat attendu. Il n'aura donc fallu "déplacer" qu'un seul verre. La réponse est 1.

Quittez cet endroit et allez à gauche au croisement.

Marché
Pièce 1 : Le pot contre le mur de droite.
Pièce 2 : La caisse au centre de l'écran.
Pièce 3 : Le tonneau de gauche.

Parlez à Agnès.

Enigme 053 : En queue de poisson (35 picarats)

L'un des trois individus présents est coupable d'avoir mangé votre poisson. En fonction de leurs affirmations, vous devez désigner lequel ment. A priori, il suffit de tester chaque individu en essayant de voir si, en contredisant l'un des témoignages, les autres tiennent la route. Le problème, c'est que dans chacun des cas de figure, si l'un ment, il semble que les autres mentent aussi. Lorsqu'on arrive à C, on constate que si B et C ont touché le poisson, A ne peut pas l'avoir mangé. Or, l'astuce réside dans le fait que plusieurs individus peuvent avoir mangé le poisson ensemble. Donc, quand C dit que B et C ne l'ont pas touché, il peut mentir car ça n'empêche pas A d'avoir mangé le poisson ni B d'avoir vu A le manger. Le menteur est donc l'individu C.

Vous obtenez une télévision (H9/30) à donner à Luke. Parlez à Giuseppe.

Enigme 054 : Gare au monstre ! (20 picarats)

Un dessin présente une scène nocturne a priori banale. Pourtant, l'image dissimule un monstre très bien caché que vous devez désigner en indiquant son oeil. Pensez aux dessins monochromes qu'on voit parfois dans deux sens différents (le noir sur fond blanc ou le blanc sur fond noir). C'est le même principe ici. Le ciel étoilé renferme la forme du monstre qui descend vers le village. Son oeil est situé à gauche, à l'emplacement exact de la lune.

Vous obtenez un morceau de tableau (T9/20). Allez à droite.

Belvédère
Pièce 1 : La cheminée de droite.
Pièce 2 : L'escalier de droite.
Pièce 3 : Le toit de gauche.

Parlez à Paulo.

Enigme 052 : Cherchez l'étoile (30 picarats)

Une étoile dont la forme vous est indiquée se cache dans un dessin composé d'une multitude de triangles noirs et blancs. Vous devez en tracer les contours. Cet exercice d'observation ne comporte aucune astuce, vous devez simplement prendre le temps de chercher. L'étoile se trouve en haut à gauche, comme indiqué sur cette image.

Vous obtenez un morceau de tableau (T10/20). Allez au sud.

Ruelle nord
Pièce 1 : Le renfoncement à gauche de la première marche.
Pièce 2 : La fissure dans le mur de gauche.
Pièce 3 : La mousse en bas à droite.

Poussez la porte.

Chez Prosciutto
Pièce 1 : Le livre vert au premier plan.
Pièce 2 : Sous le meuble de droite.
Pièce 3 : Le bas de la bibliothèque.

Parlez à Prosciutto pour obtenir un indice, puis cliquez sur la viande suspendue au plafond.

Enigme 114 : La pyramide déguisée (20 picarats)

L'image mystère est le patron d'un tétraèdre. Lequel de ces triangles faut-il utiliser pour compléter la figure ? Vous devez faire en sorte que les lignes bleues et rouges se prolongent correctement. Faites pivoter chaque triangle dans votre tête pour trouver la solution. La réponse est C.

Quittez la pièce pour terminer ce chapitre.

Fin du chapitre 4

Objectif : Retournez à l'hôtel.

Salon du manoir
Parlez à Gordon.

Enigme 012 : Découpage (40 picarats)

Comment allez-vous découper le papier si vous voulez obtenir un rectangle sans avoir à retourner le papier ? Il faut donc éviter de se baser sur le schéma 2. Au lieu d'essayer de combler la partie du haut, intéressez-vous plutôt à la case vide sur le côté gauche. Vous devez couper la partie du haut de manière à l'imbriquer contre le bord gauche en la faisant pivoter de 90° vers la gauche. La réponse vous est donnée sur cette image.

Passez par le vestibule du manoir et sortez du bâtiment.

Objectif : Parlez à Chelmey, au manoir.

Hôtel
Pièce 1 : L'interrupteur près des escaliers.

Parlez à Béatrice.

Enigme 055 : Drôle de sandwich (20 picarats)

Vous devez placer un sandwich de forme bizarre à l'intérieur d'une boîte trop petite pour lui. Combien de fois devrez-vous le couper au minimum pour que tous les morceaux logent à l'intérieur ? Si vous persistez à refuser de toucher à la longueur (qui semble convenir) vous ne trouverez jamais. Il ne faut pas couper le sandwich verticalement mais horizontalement... en plein milieu. De cette manière, les deux parties s'imbriquent l'une dans l'autre et logent parfaitement dans la boîte. Un seul découpage suffit donc.

Vous obtenez une chaise ordinaire (H10/30) à donner à Luke. Quittez les lieux.

Entrée du village
Pièce 1 : La cheminée de droite.

Parlez à Stachen.

Enigme 056 : Le moindre effort (30 picarats)

Un vigile doit surveiller une exposition composée de 9 salles en faisant le trajet le plus court. Combien de virages devra-t-il effectuer au minimum ? Contrairement à l'exemple de la figure, vous pouvez très bien vous arranger pour faire des diagonales et des virages à 45°. De plus, vous avez le droit de passer plusieurs fois dans la même salle. Enfin, les ouvertures des portes sont suffisamment larges pour passer par dessus 5 salles en une seule diagonale. Allez du point A au coin inférieur droit, remontez jusqu'au coin supérieur droit, et tracez un dernier trait vers la sortie B. Avec seulement trois traits et deux virages, vous avez réussi à remplir les conditions demandées. La réponse est donc 2.

Vous obtenez un bureau (H11/30) à donner à Luke. Allez tout droit vers la Grand-place.

Grand-place
Pièce 1 : La seconde cheminée en partant de la gauche.

Parlez à Max.

Enigme 057 : Trop d'anneaux (30 picarats)

Six anneaux sont empêtrés les uns dans les autres. Lequel faut-il enlever pour former une chaîne continue avec les cinq restants ? Gardez à l'esprit qu'une chaîne doit être constituée d'anneaux reliés chacun à deux autres anneaux au maximum. Quant aux anneaux des extrémités, ils ne sont reliés qu'à un seul autre anneau. C'est justement le cas de l'anneau F qui est relié seulement à l'anneau E, le C passant par dessus.

Il faut maintenant essayer de remonter en voyant quels anneaux sont en trop. Le E est directement relié au F, au C et au D, donc l'un de ces trois est en trop. Comme le C est seulement relié au B et au E, ce n'est pas lui. Le B est relié au A, au C et au D. Le D est relié au A, au B et au E. Quant au A, c'est le seul qui reste à être seulement relié à deux anneaux (B et D), donc il s'agit forcément de la deuxième extrémité. Il faut donc lui enlever soit le B soit le D pour qu'il remplisse cette condition.

Si on enlève le B, le C ne sera plus relié qu'à un seul anneau, alors que si on enlève le D, on aura bien B, C et E reliés chacun à deux anneaux, et A et F (les extrémités) reliés à un seul anneau. C'est donc bien le D qu'il faut retirer.

Vous obtenez une pile de livres (H12/30) à donner à Luke. Allez à droite vers la route du manoir.

Route du manoir
Pièce 1 : Le muret de droite.

Ramassez le papier tombé par terre. Parlez à Marco.

Enigme 059 : Randonnée urbaine (50 picarats)

A partir d'un dessin de quartier, vous devez déterminer le trajet le plus long du point A au point B sans jamais emprunter deux fois le même chemin. On peut faire des essais directement sur le dessin mais rien ne nous permet de savoir s'il s'agit bien du trajet le plus long. Il faut chercher à emprunter le plus de routes différentes possible et donc en laisser le moins possible. Essayez de trouver le trajet qui ne laisse de côté que les plus petites portions de route. Le solution vous est donnée sur cette image.

Vous obtenez un morceau de tableau (T11/20). Franchissez la porte bleue.

Magasin
Pièce 1 : Le flacon sur la petite étagère bleue derrière le comptoir.

Ressortez et allez à l'étang du manoir au nord.

Etang du manoir
Pièce 1 : Le buisson en bas à gauche.

Continuez vers le nord.

Manoir Reinhold
Pièce 1 : Le buisson clair à gauche du manoir.

Cliquez sur le chat Claudia.

Enigme 060 : Chat balance... (30 picarats)

Une histoire de poids et de balance. Des poids noirs, rouges et blancs sont répartis sur une balance, et vous devez déterminer de quel côté elle va pencher en vous aidant des deux exemples donnés.

L'exemple 1 montre que les poids blancs sont un peu plus lourds que les noirs (4 blancs = 5 noirs).

L'exemple 2 montre que les rouges sont plus lourds que les noirs mais moins lourds que les blancs (1 blanc + 2 noirs = 3 rouges). Car 3 noirs ne suffiraient pas à égaler 3 rouges, et 3 blancs seraient beaucoup plus lourds que 3 rouges.

On a donc : blanc > rouge > noir. La balance que l'on cherche à déterminer présente d'un côté 3 rouges et 4 noirs, et de l'autre 4 blancs et un noir. Grâce à l'exemple 1, on peut remplacer les 4 blancs par 5 noirs.

S'il y a 6 noirs en tout dans le côté droit de la balance, et 7 poids du côté gauche qui ne sont pas tous noirs (les noirs étant les plus légers), la balance penchera forcément du côté gauche. Réponse A.

Vous obtenez un morceau de tableau (T12/20). Entrez dans le manoir.

Vestibule du manoir
Pièce 1 : En bas de l'escalier.

Montez les marches pour assister à une dispute entre Chelmey et Matthew.

Objectif : Parlez à Ramon.

Remontez les marches pour pénétrer dans le salon.

Salon du manoir
Pièce 1 : l'ornement de l'armoire.

Parlez à Gordon.

Enigme 061 : Croix de bois... (40 picarats)

Un pêle-mêle est une planche en bois traversée par une multitude d'épingles. On relie un certain nombre d'épingles pour former une croix. Il y a 16 épingles à l'extérieur et 9 à l'intérieur. On vous demande de former une autre croix de sorte qu'il y ait toujours 16 épingles à l'extérieur mais 17 à l'intérieur. On voit qu'il va falloir utiliser des diagonales pour former la croix en utilisant un minimum d'épingles. Plus précisément, comme le pêle-mêle contient 49 épingles et qu'il faut en laisser 33 de part et d'autre (16 + 17), ça ne vous en laisse que 16 pour tracer la croix (49 - 33), ce qui limite les possibilités. L'image vous donne la solution.

Vous obtenez une horloge murale (H13/30) à donner à Layton. Parlez à nouveau à Gordon.

Enigme 103 : Découpe de bois (40 picarats)

Le dessin montre une planche de bois qu'il faut découper de manière à obtenir 4 découpes identiques. A première vue, il suffit de tracer un trait horizontal et un trait vertical pour obtenir 4 pièces parfaitement symétriques. Seulement on vous demande 4 pièces qu'on puisse superposer sans avoir à les retourner, ce qui complique nettement la tâche. Il n'y a pas d'astuce pour résoudre cette énigme. L'image vous donne la solution.

Vous obtenez une étrange bouteille (H14/30) à donner à Layton. Parlez à Chelmey.

Enigme 062 : Legs peu commun (40 picarats)

On vous demande de trouver l'aire d'un triangle contenu dans un carré de 20m sur 20m. La difficulté vient du fait que le triangle qu'on cherche n'est pas rectangle, et donc il n'y a pas de formule mathématique pour trouver son aire directement. Par contre, les trois triangles extérieurs sont rectangles et on peut facilement déterminer leur aire : A = (L1 x L2) / 2 (on multiplie la longueur des deux côtés opposés à l'hypoténuse et on divise le tout par 2).

Il ne restera plus ensuite qu'à soustraire l'aire des trois triangles à celle du grand carré. A1 = (10 x 10) / 2 = 50. A2 = (10 x 20) / 2 = 100. A3 = A2 = 100.

L'aire du carré est de 400 (20 x 20).

Donc l'aire du triangle central est de : 400 - (50 + 100 + 100). Soit 150m.

Le jeu vous donne un autre exemple de résolution.

Vous obtenez un morceau de tableau (T13/20). Parlez à Dahlia.

Enigme 063 : L'âge de ma mère (20 picarats)

Un père prétend qu'il fut un temps où il était deux fois plus vieux que sa femme, mais que l'année suivante il n'était plus qu'une fois et demie plus vieux qu'elle. S'il a aujourd'hui 44 ans, quel âge a sa femme ?

On pourrait résoudre ce problème par une équation, mais ça n'est pas nécessaire. Pour que l'affirmation du père soit

vraie, il faut que la comparaison ait été faite il y a très longtemps, avec les âges les plus petits possible.

A 1 an, la mère n'était logiquement pas née. Si à 2 ans le père avait le double de la mère, celle-ci pouvait avoir 1 an.

L'année suivante, le père avait 3 ans et la mère 2 ans, ce qui vérifie bien la différence d'un an et demi de plus.

La solution est donc toute trouvée : les deux ont seulement un an d'écart. Donc la mère a aujourd'hui 43 ans.

Vous obtenez un superbe tableau (H15/30) à donner à Layton. Sortez du manoir et allez retrouver Ramon à l'étang. Parlez-lui pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 5 - En chasse

Objectif : Parlez à Matthew.

Allez parler au majordome dans le vestibule du manoir.

Objectif : Trouvez Ingrid.

Allez au sud jusqu'à la route du manoir et parlez à Ingrid qui se tient devant le magasin.

Objectif : Trouvez la tombe, au manoir.

En revenant vers le manoir, vous apercevez Matthew qui se promène à l'étang. Parlez-lui pour examiner la tombe de Violette Reinhold.

Objectif : Fouillez la chambre de Dahlia.

Allez jusqu'au salon du manoir et entrez dans la chambre de Dahlia. Examinez les livres sur la gauche pour trouver le journal intime du baron dont parlait Matthew.

Objectif : Parlez à Ingrid.

Vous retrouvez Ingrid à l'entrée du manoir.

Objectif : Allez voir Zappone.

Revenez sur la grand-place, puis à l'entrée du village et allez au sud vers le pont-levis.

Pont-levis
Pièce 1 : Le sentier en bas à gauche.

Remontez à la grand-place et poussez la porte bleue.

Mairie
Pièce 1 : Le petit bureau de droite.

Parlez à Rodney.

Enigme 064 : Inéquations ? (30 picarats)

Le tableau noir affiche trois équations étranges.

Equation 1 : 8 - 6 = 2

Equation 2 : 8 + 6 = 2
Equation 3 : 7 + 6 = ?

Vous devez trouver quel est le résultat de la troisième équation. Il faut déjà comprendre dans quelles circonstances la deuxième équation est possible. Si on associe les chiffres aux heures d'une horloge, si on ajoute 6 heures à 8h, on arrive à 14h, soit 2h de l'après-midi. La méthode marche aussi pour la première équation. A partir de là, on peut résoudre la troisième : 7h + 6 heures = 13h, soit 1h de l'après-midi. La réponse est donc 1.

Revenez à la grand-place et entrez dans la tour de l'horloge.

Tour de l'horloge
Pièce 1 : La mousse sur le mur de droite.

Cliquez sur le chat.

Enigme 065 : La valeur secrète (50 picarats)

Un dessin est divisé en plusieurs sections, dont A, B, C et D auxquelles sont associées les valeurs 2, 3, 3 et 4. En sachant cela, on vous demande de trouver la valeur de E. De quoi rester perplexe... Il faut déjà réussir à comprendre ce que les chiffres représentent. Il s'agit du nombre de sections qui les touchent. Si on ne compte pas celles qui ne sont reliées que par un point, on obtient bien les valeurs indiquées au début. A partir de là, il n'y a plus qu'à compter le nombre de sections adjacentes à E pour trouver le résultat. La réponse est 5.

Parlez à Lucy.

Enigme 066 : Endettement (60 picarats)

Cinq individus ont chacun emprunté et prêté de l'argent à une autre personne. Ils n'ont prêté de l'argent qu'à une seule personne au maximum, mais ils ont pu emprunter à plusieurs. En revanche, si quelqu'un a prêté de l'argent à une personne, il n'a pas pu lui en emprunter, et inversement. Vous savez trois choses.

1. B a emprunté à A.
2. E n'a pas prêté à A.
3. C a prêté à D.

A qui A a-t-il emprunté de l'argent ?

Vous devez établir des relations (prêts/emprunts) entre un maximum d'individus jusqu'à trouver la solution. On sait à qui A et C ont prêté de l'argent, mais on ignore qui s'est endetté auprès de B, D et E. B a emprunté à A (vérité 1) et D a emprunté à C (vérité 3). Donc B, D et E ont prêté de l'argent à A, C ou E. Bien sûr, E ne peut pas prêter ni emprunter à lui-même, donc E a prêté à A ou C. Or on sait aussi que E n'a pas prêté à A (vérité 2), donc c'est à C que E a prêté de l'argent. On se retrouve dans cette configuration où il reste encore deux prêts à trouver.

A a prêté à B
B a prêté à A, C ou E ?
C a prêté à D
D a prêté à A, C ou E ?
E a prêté à C

A a donc emprunté soit à B, soit à D. Mais B ne peut pas prêter à A puisqu'il lui emprunte de l'argent ! Donc il ne reste plus que D pour prêter à A. La réponse est D.

Parlez à nouveau à Lucy.

Enigme 067 : Combien de bonbons ? (40 picarats)

Trois enfants discutent des bonbons qu'ils ont en leur possession. A partir de leurs indications, vous devez trouver combien il y a de bonbons en tout.

1ère affirmation : C'est B qui en a le plus.
B supérieur à A et à C

2ème affirmation : Si C donne 1 bonbon à B, B en aura deux fois plus que A.
B + 1 = 2A

3ème affirmation : Si B donne 2 bonbons à C, tout le monde en a autant
C + 2 = B - 2 = A
Ici : C = A - 2 et B = A + 2

En remplaçant B dans la 2ème affirmation, on a :
Soit : A + 3 = 2A, donc A = 3

Il n'y a plus alors qu'à remplacer A par sa valeur dans les autres équations pour trouver B et C.
B + 1 = 2A, donc B = 6 - 1 ; B = 5
C = A - 2, donc C = 3 - 2 ; C = 1

Il y a en tout 9 bonbons (3 + 5 + 1).

Continuez ensuite vers le nord.

Croisement
Pièce 1 : Dans la poubelle.

Parlez à Zappone.

Objectif : Interrogez les villageois.

Prenez le passage de droite.

Ruelle nord
Pièce 1 : Le petit toit de gauche.

Ramassez le bout de papier par terre, puis parlez deux fois de suite à Gérard.

Enigme 068 : Pentagones cachés (40 picarats)

On vous demande de trouver combien de pentagones sont cachés dans une image. Un pentagone est une figure géométrique à 5 côtés, mais tous les côtés n'ont pas forcément la même longueur. Il y a en fait trois groupes de pentagones qui ont chacun une forme différente. En partant du coin supérieur gauche et en allant vers le bas, vous devriez trouver facilement les trois formes différentes. Il suffit ensuite de multiplier par 4, car ces formes se retrouvent 4 fois en partant de chaque coin du carré. Le résultat est donc 12 (4 x 3). L'image suivante décrit la solution.

Franchissez la porte bleue.

Chez Prosciutto
Parlez à Prosciutto.

Enigme 069 : Tablette de chocolat (30 picarats)

Vous devez casser entièrement une tablette de chocolat composée de 30 carrés en un minimum de coups. La tablette fait 5 carrés sur 6, vous êtes obligé de suivre les lignes et vous ne pouvez pas superposer les parties déjà cassées. Si vous y allez normalement, vous devriez le faire en 29 coups, mais vous pensez sûrement qu'une astuce permet de réduire ce nombre. En réalité, quel que soit le sens dans lequel vous vous y prenez, vous êtes obligé de couper la tablette 29 fois. C'est donc la solution.

Vous obtenez une mappemonde (H16/30) à donner à Luke.

Quittez cet endroit et revenez au croisement pour prendre cette fois le passage de gauche.

Marché
Pièce 1 : Sur le parasol bleu.

Giuseppe vous interpelle pour vous donner un vase et vous proposer une énigme.

Enigme 070 : Eclats de vase (10 picarats)

Un vase est brisé en plusieurs morceaux. Vous devez le réparer en assemblant les morceaux comme un puzzle. La seule difficulté est qu'il y a un morceau en trop. Procédez de manière classique en commençant par les 6 bords, puis mettez le morceau du bas en haut, et celui de gauche à l'emplacement restant. Le seul que vous ne devez pas utiliser est celui situé en haut à droite. La solution vous est donnée sur cette vidéo.

Cliquez sur le vieux journal froissé au sol pour faire avancer l'intrigue, puis parlez à nouveau à Giuseppe.

Enigme 071 : Vol de saucisses (40 picarats)

Des saucisses ont été dérobées et vous devez trouver le coupable à l'aide des affirmations de quatre suspects, et sachant que seul l'un d'eux dit la vérité.

On peut procéder par élimination et voir les incohérences. Si A dit vrai (B a mangé les saucisses) et que les autres mentent, ça voudrait dire que C les a mangées aussi, ce qui est impossible.

Si B dit la vérité (D les a toutes mangées), même chose, C ne peut pas les avoir mangées aussi.

Si C dit la vérité et que les autres mentent, ça voudrait dire que B dit la vérité (selon D), ce qui est impossible.

Enfin, si D dit vrai, ça voudrait dire que B et D ne les ont pas mangées, et que c'est C qui les a mangées. C'est la seule hypothèse qui ne soit pas contredite, c'est donc forcément la bonne.

La réponse est C (on vous demande qui les a mangées, pas qui dit la vérité).

Vous obtenez un vase (H17/30) à donner à Layton. Parlez à Archibald pour l'accompagner chez lui.

Objectif : Fouillez le bureau du baron.

Chez Archibald
Pièce 1 : Le meuble de gauche.
Pièce 2 : Le bouquet de fleurs.
Pièce 3 : Le tableau.
Pièce 4 : la boîte bleue sur le bureau.

Cliquez sur la bibliothèque en haut des marches.

Enigme 108 : Le noeud du problème (50 picarats)

On vous présente 4 noeuds plus ou moins emmêlés, et vous devrez trouver lequel ne se détendrait pas si on tirait d'un coup sec sur les extrémités. Le cas B est facile à voir. Le fil se détend sans difficulté. Le cas D est presque identique, essayez de faire remonter l'extrémité dans votre tête pour le visualiser plus facilement. En A, il faut réussir à voir qu'il suffit de faire coulisser la boucle intérieure par-dessus celle de gauche pour libérer le reste. Il ne reste donc plus que C comme possibilité.

Cliquez sur le bureau du baron puis ouvrez le tiroir de droite pour trouver une note et terminer ce chapitre.

Objectif : Allez parler à Béatrice.

Sortez de la pièce et allez au sud jusqu'à regagner l'entrée du village. Poussez la porte de l'hôtel et parlez à Béatrice avant de quitter les lieux.

Chapitre 6 - La tour mystérieuse

Objectif : Trouvez la route de la tour.

Montez vers la grand-place.

Grand-place
Parlez à Percy.

Enigme 072 : Propos fallacieux (40 picarats)

A nouveau, vous devez trouver qui ne ment pas parmi un groupe de personnes. On peut une fois encore procéder par élimination. Si A dit vrai et que les autres mentent, ça voudrait dire que B dit aussi la vérité (selon C), ce qui est impossible. Si c'est B qui dit vrai, les mensonges des deux autres tiennent la route. Enfin, si C dit vrai, alors A dirait aussi la vérité (selon B), ce qui est impossible. Il n'y a donc que B qui ne ment pas.

Vous obtenez une lampe de bureau (H18/30) à donner à Luke. Franchissez la porte bleue.

Mairie
Parlez à Rodney.

Enigme 073 : Histoire de carrés (40 picarats)

Combien de carrés différents peut-on dessiner sur une planche comportant douze clous ? Il y a déjà les 5 petits formant une croix. Ce sont les seuls qu'on puisse obtenir en laissant la planche dans ce sens. Si on tourne la planche à 45°, on peut en trouver d'autres en traçant des diagonales entre les clous. Il y en a 4 qui, ensemble, forment également une croix. Mais il en reste encore deux, un peu plus difficiles à voir. Ils s'obtiennent en reliant deux fois 4 points situés sur les bords de la planche. Lorsque vous tracez ces deux carrés, ils forment une étoile à huit branches. Au total, on obtient donc 11 carrés différents (5 + 4 + 2).

Vous obtenez un gramophone (H19/30) à donner à Layton. Quittez cette pièce, allez vers la tour de l'horloge, puis prenez à gauche au croisement.

Marché
Parlez à Agnès.

Enigme 074 : Une vitre cassée (30 picarats)

Quatre enfants étaient en train de jouer lorsque l'un d'eux a cassé une vitre en lançant sa balle. L'un des quatre ment mais ce n'est pas le seul menteur, et vous devez néanmoins trouver qui a réellement cassé la vitre. La difficulté vient du fait qu'on ne sait pas combien il y a de menteurs sur les quatre. On ne va donc pas procéder comme précédemment en passant en revue ceux qui disent la vérité, mais on va plutôt voir s'il y a une contradiction avec le fait que celui qui a cassé la vitre ment.

Si A a cassé la vitre, il ment bien, et peu importe ce que disent les autres. Si B a cassé la vitre, son mensonge serait : "j'ai cassé la vitre", ce qui n'est pas possible. Si c'est C qui a cassé la vitre, il prétend alors que c'est A qui l'a cassée, ce qui est impossible. Enfin, si c'est D, ses propos dénoncent B comme étant le coupable, ce qui est impossible. A partir du moment où il n'y a qu'un coupable et où le coupable ment, ça ne peut être que A.

Parlez de nouveau à Agnès.

Enigme 075 : Avec du fil de fer (40 picarats)

Vous disposez de fils de fer avec lesquels vous devez construire un cube. De combien de fils au minimum aurez-vous besoin, sachant que vous ne pouvez pas faire passer plus d'un fil sur une arête du cube ? En vous aidant du dessin, essayez de tracer le chemin le plus long sans vous arrêter.

A partir du coin inférieur gauche, par exemple, vous pouvez faire les trois arêtes de cette première face, puis les deux arêtes suivantes de la face de droite, puis les deux suivantes de la face arrière droite, puis encore deux sur la face posée sur la table.

Malheureusement, bien qu'il ne reste plus que 3 arêtes, elles ne sont pas adjacentes et vous aurez donc besoin de 3 fils supplémentaires pour les terminer. Quelle que soit la manière dont vous essaierez, vous vous retrouverez toujours avec au moins 4 fils à utiliser. C'est donc la bonne réponse.

Vous obtenez un globe (H20/30) à donner à Luke. Avancez vers le nord.

Passage sombre
Pièce 1 : La lucarne de la grande porte.
Pièce 2 : Les fleurs du vase de droite.
Pièce 3 : Sur le rebord à droite.
Pièce 4 : Au sol, près de la marche.

Cliquez sur l'enseigne rouge, en hauteur.

Enigme 119 : En rouge et bleu (1) (40 picarats)

Des boules rouges et bleues sont disposées dans leurs emplacements opposés. Vous devez les remettre comme il faut en les déplaçant à l'aide du stylet. Vous ne bénéficiez que d'un seul espace pour les faire changer de côté. En tâtonnant, le résultat n'est pas compliqué à obtenir. Il faut juste penser à glisser les boules correctement placées en les rangeant du haut vers le bas, et à faire transiter parfois trois boules en même temps sur la ligne horizontale. Voici une méthode en vidéo pour réussir cette épreuve en seulement 30 coups.

Si on numérote les emplacements comme ceci :

X1	Y1			
X2	N	Y2		
X3	O	S	E	Y3
X4	Y4			

La solution pas à pas est la suivante (le signe '>' signifie "vers") :
1. Y3 > N
2. X3 > Y3

3. X4 > E
4. N > X4
5. E > X3
6. Y3 > O
7. Y4 > N
8. O > Y4
9. X3 > Y3
10. X2 > E
11. X1 > O
12. X4 > X1
13. O > X4
14. N > X2
15. E > X3
16. Y3 > O
17. Y2 > N
18. Y1 > E
19. Y4 > Y1
20. E > Y4
21. O > Y2
22. X3 > Y3
23. X4 > E
24. N > X4
25. E > X3
26. Y3 > O
27. Y4 > N
28. O > Y4
29. X3 > Y3
30. X3 > Y3

Continuez vers le nord.

Route de la tour
Pièce 1 : La fenêtre de la maison du fond.
Pièce 2 : La mousse sous la fenêtre de gauche.
Pièce 3 : Les fleurs de droite.
Pièce 4 : La lanterne au-dessus de la porte.

Ramassez le papier posé par terre et parlez à Martha.

Enigme 102 : As et joker (40 picarats)

Un paquet de 52 cartes ainsi qu'un joker sont posés sur une table face cachée. Si vous retournez les cartes une par une, quel est le pourcentage de chance que vous trouviez les 4 as avant le joker ? Autrement dit, quel est le pourcentage de chance de trouver le joker après les 4 as ? A première vue, on peut penser que le résultat sera du style x/53, puisqu'il y a 53 cartes au total. Mais comme les cartes autres que le joker et les as n'entrent pas en compte dans le problème, on peut faire comme si on avait seulement 5 cartes en tout. A partir de là, on n'a plus qu'une chance sur cinq de tirer le joker plutôt qu'un as. La solution est donc 20% ((1x100)/5 selon la règle de 3).

Cliquez sur la fenêtre ouverte à droite.

Enigme 117 : Cube à peindre (30 picarats)

On vous demande de peindre un cube en papier avec trois couleurs en faisant en sorte que deux faces de même couleur ne soient jamais en contact l'une avec l'autre. Combien d'arrangements différents pouvez-vous obtenir en

respectant ces conditions ? Le plus simple est de dessiner le patron du cube. Si vous placez une couleur à un endroit, vous ne pourrez utiliser à nouveau cette même couleur que sur la face opposée. Essayez de numéroter chaque face du patron en respectant cette condition et vous obtiendrez un seul résultat possible. Tout ce que vous pouvez faire ensuite c'est remplacer les numéros par n'importe quelle couleur, mais ça reviendrait à reproduire toujours le même schéma avec des couleurs différentes, ce qui est interdit. Il n'y a donc qu'un seul arrangement possible.

Continuez vers le nord. La jeune fille fait tomber un ticket que vous récupérez et vous terminez le chapitre.

Fin du chapitre 6

Objectif : Rendez-vous au parc.

Cul-de-sac
Pièce 1 : La petite fenêtre en hauteur.
Pièce 2 : La mousse en bas à gauche.
Pièce 3 : Le point juste au-dessus de la chaussure en bas à droite.
Pièce 4 : Le bas du toit en haut à gauche.

Revenez sur vos pas jusqu'au marché, puis allez à droite.

Belvédère
Pièce 1 : La lucarne du toit gris.
Pièce 2 : Le petit arbre à côté du toit de gauche.

Continuez vers le sud jusqu'à la grand-place, puis allez à gauche.

Route du parc
Pièce 1 : Le muret du fond, à droite de la grille.

Parlez à Paulo.

Enigme 076 : Les quatre jardins (30 picarats)

Quatre parcelles de terrain permettant chacune de faire pousser 12 plants vous sont proposées. Sachant que le prix d'une parcelle est calculé en fonction de sa superficie et de la longueur de grillage, quelle est celle qui a le prix de location le plus élevé ? Les quatre parcelles diffèrent seulement par leur forme, pas par leur superficie, vous devez donc uniquement tenir compte de la longueur du grillage, et donc du périmètre de chaque aire. Il suffit donc de compter le nombre de petits traits colorés qui entourent chaque parcelle. A = 14, B = 20, C = 18 et D = 26. C'est donc la D la plus chère.

Parlez à Adrea.

Enigme 077 : Offres d'emploi (20 picarats)

Pour un même travail, deux offres d'emploi proposent des rémunérations différentes. L'entreprise A vous paye 100 000 euros par an avec une augmentation de 20 000 euros par an. L'entreprise B vous paye 50 000 euros par semestre avec une augmentation de 5 000 euros par semestre. Quelle est la plus avantageuse ? Il va falloir comparer les salaires obtenus sur une année, puis sur une deuxième année pour visualiser l'évolution.

Année 1 :
A = 100 000
B = 50 000 + 55 000 = 105 000

Année 2 :

A = 100 000 + 20 000 = 120 000
B = 60 000 + 65 000 = 125 000

Attention à ne pas vous tromper pour l'année 2. En B, l'année 2 commence avec un troisième semestre, il faut donc partir de 60 000 et pas de 55 000. L'offre la plus avantageuse à long terme est donc la B.

Vous obtenez une plante verte (H21/30) à donner à Layton. Franchissez la porte bleue.

Restaurant
Pièce 1 : Le lustre de droite.

Parlez à Michel.

Enigme 078 : Problème aqueux (60 picarats)

Transvasez 16 litres d'eau à l'aide de 3 récipients de 16 litres, 9 litres et 7 litres pour obtenir deux fois 8 litres. Procédez comme suit : 16>9, 9>7, 7>16, 9>7, 16>9, 9>7, 7>16, 9>7, 16>9, 9>7, 7>16, 9>7, 16>9, 9>7, 7>16 pour réussir en 15 coups seulement.

Vous obtenez un bouquet de fleurs (H22/30) à donner à Layton. Parlez de nouveau à Michel.

Enigme 079 : Transfert de fruits (40 picarats)

Six caisses jaunes et six caisses rouges ont été inversées. Vous devez les remettre dans leurs emplacements respectifs en les faisant glisser à l'aide du stylet et en utilisant les deux cases libres pour les faire transiter. Vous avez déjà vu ce problème auparavant, mais il y avait deux fois moins d'éléments à déplacer. Comme précédemment, on y arrive sans difficulté en tâtonnant, mais cette vidéo montre comment le réussir en seulement 26 coups.

Si on numérote les emplacements comme ceci :

X1	X4	N	Y1	Y4		
X2	X5	O	C	E	Y2	Y5
X3	X6	S	Y3	Y6		

La solution pas à pas est la suivante (le signe '>' signifie "vers") :

1. X5 > S
2. X4 > N
3. Y2 > X4
4. Y1 > X5
5. Y4 > O
6. N > Y4
7. S > Y1
8. O > Y2
9. X5 > E
10. X2 > S
11. X1 > N
12. E > X1
13. Y2 > X2
14. Y5 > X5
15. Y6 > O
16. N > Y6

17. S > Y5
18. O > Y2
19. X5 > E
20. X6 > N
21. X3 > S
22. E > X3
23. Y2 > X6
24. Y3 > X5
25. N > Y3
26. S > Y2

Vous obtenez un morceau de tableau (T14/20). Parlez à Boris.

Enigme 080 : Dames en folie (1) (20 picarats)

Quatre dames doivent être placées sur un petit échiquier de manière à ce qu'aucune dame ne puisse en rencontrer une autre. Vous devez évidemment respecter les mouvements de la dame lors d'une partie d'échecs, celle-ci pouvant se déplacer aussi bien en diagonale que verticalement ou horizontalement. L'exercice n'est pas aussi simple qu'il en a l'air. En toute logique, il devrait y avoir une dame par ligne et par colonne, ça devrait suffire à vous aiguiller. Vérifiez que vous n'avez aucune pièce sur un coin de l'échiquier ni sur l'une des quatre cases centrales, et que la figure obtenue est symétrique. Vous obtiendrez alors le résultat visible sur cette image et sur ce schéma.

-	-	x	-
x	-	-	-
-	-	-	x
-	x	-	-

ou :

-	x	-	-
-	-	-	x
x	-	-	-
-	-	x	-

Vous obtenez un fauteuil (H23/30) à donner à Layton. Parlez de nouveau à Boris.

Enigme 081 : Dames en folie (2) (40 picarats)

Le même problème, mais avec un échiquier de 25 cases et 5 dames à placer. Cette fois vous ne pouvez pas appliquer les astuces de l'énigme précédente. Il existe plusieurs solutions possibles, cette image et ce schéma vous en donnent une. Si vous placez la première dame au centre de l'échiquier, le résultat est assez facile à obtenir.

-	x	-	-	-
-	-	-	-	x
-	-	x	-	-
x	-	-	-	-
-	-	-	x	-

Vous obtenez un morceau de tableau (T15/20). Parlez une fois de plus à Boris.

Enigme 082 : Dames en folie (3) (60 picarats)

C'est reparti pour un tour. L'échiquier n'a pas changé mais les données du problème sont différentes. Non seulement vous devez faire en sorte qu'aucune des trois dames ne puisse se rencontrer, mais vous devez aussi vous arranger pour qu'on ne puisse placer aucune autre pièce. Autrement dit, chacune des cases de l'échiquier doit être sur la

trajectoire d'une des trois dames. Voici la solution.

x	-	-	-	-
-	-	-	x	-
-	-	-	-	-
-	-	x	-	-
-	-	-	-	-

Vous obtenez un porte-chapeaux (H24/30) à donner à Layton. Parlez une dernière fois à Boris.

Enigme 083 : Dames en folie (4) (80 picarats)

Retour aux conditions de base : il faut placer toutes les dames de sorte qu'elles ne puissent pas se rencontrer. L'échiquier possède maintenant 64 cases, 3 dames sont déjà en place et vous devez en rajouter 5. Voici la seule et unique solution.

-	x	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-D	-	-	
x	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	D	-
-	-	-	D	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	x
-	-	x	-	-	-	-	-
-	-	-	-	x	-	-	-

Vous obtenez un morceau de tableau (T16/20). Quittez le restaurant et allez au nord.

Grille du parc
Pièce 1 : Au centre du muret de gauche.

Poussez la grille pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 7 - Le parc abandonné

Objectif : Allez parler au maire.

Revenez jusqu'à la grand-place et poussez la porte bleue pour entrer dans la mairie où vous pourrez parler à Rodney. Vous devez maintenant trouver le gardien du parc.

Objectif : Enquêtez dans les égouts.

De retour sur la grand-place, allez à gauche pour rejoindre la route du parc. Utilisez la chaussure pour faire apparaître une nouvelle destination sous la bouche d'égouts.

Egouts
Pièce 1 : Au pied de l'échelle.
Pièce 2 : Dans l'eau au fond à gauche.
Pièce 3 : Sur la pierre la plus petite à gauche de l'échelle.

Discutez avec Pavel, puis cliquez sur l'entrée des égouts en haut de l'échelle.

Enigme 120 : Boule perdue (3) (60 picarats)

Ce casse-tête consiste à faire passer une boule rouge d'un point à un autre en déplaçant les blocs qui obstruent sa progression. Vous devez tenter d'effectuer le moins de déplacements possible, mais ce n'est pas une obligation. Cette vidéo vous donne la solution en 20 coups seulement. Attention, le jeu comptabilise un coup à chaque fois que vous levez le stylet, mais vous pouvez déplacer un bloc de plusieurs cases à la fois et dans des directions différentes en un seul coup si vous maintenez le stylet appuyé.

Solution pas à pas :
1. Bloc bleu (en bas à droite) vers la droite
2. Bloc violet (en bas) vers la droite, puis vers le bas
3. Bloc bleu (en bas à droite) vers la gauche (2x)
4. Bloc bleu (en bas à droite) vers le bas
5. Bloc vert (à droite) vers le bas
6. Bloc violet (en haut) vers la droite (2x)
7. Bloc bleu (en haut) vers la droite (2x)
8. Bloc bleu (en haut à gauche) vers le haut
9. Bloc vert (à gauche) vers le haut
10. Bloc bleu (en bas) vers la gauche (2x)
11. Bloc bleu (en bas à droite) vers la gauche (2x)
12. Bloc vert (à droite) vers le bas, puis vers la droite
13. Bloc jaune vers la droite
14. Bloc bleu (en bas) vers la droite
15. Boule rouge vers le bas (x4)
16. Bloc vert (à gauche) vers la droite, puis vers le haut (2x)
17. Bloc jaune vers la gauche (2x)
18. Bloc bleu (en bas à droite) vers le haut (2x)
19. Bloc violet (en bas) vers le haut (2x)
20. Boule rouge vers la droite, puis vers le bas

Empruntez le tunnel de gauche.

Sortie des égouts
Pièce 1 : La grille qui dépasse de l'eau.
Pièce 2 : Dans l'eau (milieu-bas/gauche)
Pièce 3 : Le lierre sur le mur de droite.

Parlez à Stachen.

Enigme 084 : Déménagement (30 picarats)

En vue d'un déménagement, vous devez inscrire le contenu de 20 cartons empilés les uns sur les autres selon le schéma indiqué dans le jeu. On vous demande de déterminer combien de cartons ne sont pas accessibles en l'état actuel des choses. On peut déjà vérifier la position de l'ensemble des cartons en limitant leur nombre à 20, afin de délimiter les bords. Tous les cartons qui se trouvent sur les bords sont accessibles, et cela vaut également pour les cartons qui n'ont rien au-dessus d'eux ni en dessous. Les seuls qui sont complètement cernés par d'autres sont les trois qui se trouvent le plus au milieu de la structure, et dont l'emplacement vous est montré sur cette image. La réponse est 3.

Sortez des égouts par le nord.

Bord de l'eau
Pièce 1 : Les arbres du fond.
Pièce 2 : La fenêtre de gauche.
Pièce 3 : La surface de l'eau sous l'appontement.

Cliquez sur la Layton mobile.

Enigme 085 : Le pont et le train (50 picarats)

Un train de 100 mètres de long met 30 secondes à traverser un pont de 400 mètres. S'il conserve une allure constante, quelle est sa vitesse ? Le fait qu'il mesure 100 mètres de long a son importance dans ce problème, car il n'aura franchi le pont que lorsque l'arrière du train sera passé. Autrement dit, le train parcourt 400 mètres plus les 100 mètres de sa longueur, soit 500 mètres au total. S'il franchit 500 mètres en 30 secondes, quelle est sa vitesse en km/h ? 500 mètres = 1/2 km, et 30 secondes = 1/2 minute. Donc s'il parcourt 1/2 km en 1/2 mn, cela revient à dire qu'il parcourt 1 km en 1 mn, et donc 60 km en une heure. Sa vitesse est de 60 km/h.

Vous obtenez un fossile (H25/30) à donner à Layton.

De retour dans les égouts, revenez au croisement et prenez à droite.

Egouts est
Pièce 1 : Le bas de la chute d'eau.
Pièce 2 : Sur le mur de droite.
Pièce 3 : Le coin sombre près de la grille.

Parlez à Sylvain.

Enigme 086 : Circonscrits (30 picarats)

Une figure est composée de plusieurs carrés et de plusieurs cercles concentriques. On vous demande de déterminer combien de fois la superficie du carré bleu est plus grande que celle du carré rouge. Pour visualiser la solution, vous devez passer par un carré intermédiaire qui englobe le plus petit cercle et qui est tourné à 45° par rapport aux deux autres carrés. En le traçant sur l'écran tactile et en traçant également ses diagonales, vous verrez qu'il fait exactement le double du carré rouge et la moité du carré bleu. A partir de là, vous pouvez déduire que le carré rouge est quatre fois plus petit que le carré bleu. La réponse est 4.

Vous obtenez un morceau de tableau (T17/20). Sylvain vous ouvre la grille, ce qui vous permet d'accéder au parc.

Objectif : Menez l'enquête au parc.

Entrée du parc
Pièce 1 : Le piquet de gauche du panneau de droite.
Pièce 2 : La poubelle.
Pièce 3 : Le lampadère gauche.
Pièce 4 : Le noeud du tronc de l'arbre de droite.

Examinez le panneau de gauche puis continuez tout droit.

Chapiteau abandonné
Pièce 1 : Le lampadaire gauche.
Pièce 2 : Le cheval de bois.
Pièce 3 : Les verres empilés.
Pièce 4 : La pierre sur le chemin.

Cliquez sur le mur à l'intérieur du stand pour trouver une énigme cachée.

Enigme 115 : Le cube intrus (40 picarats)

Parmi les quatre cubes qui vous sont présentés, trois sont identiques mais tournés différemment. Le quatrième, par contre, n'est pas fait comme les autres. C'est celui-là que vous allez devoir localiser. La difficulté vient du fait qu'on ne

peut voir que trois faces de chaque cube. Essayez de réaliser un patron en vous aidant de toutes les faces dévoilées, puisque trois cubes sur les quatre auront le même patron. Partez par exemple du cube A et complétez avec les données fournies par les autres cubes. Le cube A vous permet de placer trois symboles (étoile, carré, soleil), le cube B en rajoute deux autres (croix, coeur), le cube C en rajoute un dernier (losange), et les trois partagent ainsi un patron compatible, avec une seule combinaison possible. En revanche, le cube D voudrait mettre la croix à la place de l'étoile, c'est donc lui l'intrus.

Continuez vers la droite.

Grande roue
Pièce 1 : Le panneau sur le poteau de droite.
Pièce 2 : Dans l'herbe, au pied de la grande roue.
Pièce 3 : La caisse de droite, posée sur le stand.
Pièce 4 : La pancarte, à gauche de la maison.

Cliquez sur la grande roue.

Enigme 087 : La grande roue (50 picarats)

Dix nacelles de deux places tournent sur une grande roue, et il s'écoule une minute à chaque fois qu'une nacelle passe devant la sortie. Si l'attraction ouvre à 10h du matin et ferme 30 mn plus tard, combien de personnes, au maximum, auront pu faire un tour ? Si vous essayez de vous représenter la scène, vous constaterez rapidement que, durant les 9 premières minutes, les 9 nacelles qui parviennent à la sortie sont vides. Il y a exactement 9 nacelles qui arriveront vides à la sortie avant que la première nacelle pleine ne l'atteigne à la 10ème minute. Entre 10h11 et 10h20, 10 nacelles pleines atteindront la sortie, et 10 autres entre 10h21 et 10h30. Au total, on obtient donc 21 nacelles contenant chacune deux personnes, ce qui fait 42 personnes.

Vous obtenez un morceau de tableau (T18/20). Continuez vers la droite.

Cabane du parc
Pièce 1 : Le pont de bois.
Pièce 2 : La poubelle.
Pièce 3 : La rive de droite.
Pièce 4 : La rive de gauche.

Allez au sud.

Chemin de la cabane
Pièce 1 : La cheminée.
Pièce 2 : La poubelle.
Pièce 3 : Le toit bleu.
Pièce 4 : Le tronc de l'arbre.

Parlez à Sylvain.

Enigme 088 : Fuite de réservoir (30 picarats)

On verse de l'eau dans un réservoir de 2,5 m de profondeur pendant 8 heures, en commençant à 9h du matin. Le niveau de l'eau monte de 60 cm durant la journée, mais il y a une fuite et, le lendemain matin, le niveau de l'eau est redescendu de 20 cm. A ce rythme, au bout de combien de jours le réservoir va-t-il déborder ? Le réservoir se remplit finalement de 40 cm par jour, suivant le tableau ci-dessous :

Matin	**Soir**	
Jour 1	60 cm	
Jour 2	40 cm	1 m

Jour 3	80 cm	1,4 m
Jour 4	1,2 m	1,8 m
Jour 5	1,6 m	2,2 m
Jour 6	2 m	2,6 m

Il faut rajouter 60 cm d'eau dans la journée, et en retirer 20 au début du jour suivant. Ainsi, ce n'est qu'au soir du 6ème jour qu'on dépassera les 2,5 m de profondeur et que le réservoir débordera.

Vous obtenez un violon (H26/30) à donner à Luke. Cliquez ensuite sur les outils posés dans la cabane.

Enigme 116 : Le plus grand total (50 picarats)

Un carré magique. Arrangez-vous pour disposer 9 nombres compris entre 1 et 51, de manière à ce qu'en additionnant les trois nombres constituant n'importe quelle ligne passant par le centre on obtienne à chaque fois la même somme. Pour compliquer encore plus les choses, on vous demande de trouver la configuration qui permette d'obtenir la plus grande somme. La réponse à fournir n'est pas la somme en question mais le nombre qui se trouvera alors au centre. Puisque vous devez chercher la plus grande valeur possible, il vaut mieux utiliser les nombres les plus grands, donc décroissants à partir de 51. De plus, le meilleur moyen d'optimiser le résultat est de placer le plus grand nombre possible au centre.
Pourquoi pas le 51 ? On obtient alors la configuration suivante :

43 44 45
47 51 46
48 49 50

Les conditions sont respectées puisque la somme est toujours de 144. Inutile d'essayer autre chose, la réponse est 51.

Allez en haut, puis à gauche pour voir Layton et Luke échapper de peu à la grande roue. La cabane est démolie mais vous trouvez un nouvel accès vers la tour.

Objectif : Empruntez le souterrain.

Sous la cabane
Pièce 1 : Le seau d'eau.
Pièce 2 : Le mur au-dessus de la tablette en pierre.
Pièce 3 : Un caillou au sol, près du mur de droite.
Pièce 4 : La mousse sur la petite pierre de droite.

Cliquez sur la tablette en pierre.

Enigme 089 : A la croisée... (30 picarats)

Sur une figure géométrique, vous devez essayer de repérer une flèche ressemblant à celle indiquée sur le modèle. Votre flèche doit avoir exactement la même forme, mais pas forcément la même taille, et elle peut être tournée dans n'importe quel sens. En prenant le temps d'observer l'image, vous devriez trouver la solution. De plus, comme cette énigme est censée aider Layton à trouver son chemin, la flèche doit logiquement pointer vers la gauche ou vers la droite. Sa pointe se situe à l'intersection de deux diagonales et d'une ligne verticale, elle est orientée vers la gauche et le côté opposé à la pointe longe le côté droit du carré. Dessinez les contours comme sur cette image, puis validez.

Vous obtenez une théière à donner à Layton (H27/30). Continuez vers la gauche.

Passage souterrain
Pièce 1 : La mousse à gauche.
Pièce 2 : Au centre du mur de pierre.
Pièce 3 : Le petit caillou près de vous.

Pièce 4 : Un caillou près du mur de gauche.

Enigme 090 : Boule perdue (2) (50 picarats)

Vous devez à nouveau guider une boule rouge de l'entrée vers la sortie. Pour cela, vous pouvez faire glisser les blocs à l'aide du stylet, mais le problème reste délicat. La meilleure solution peut être réalisée en 14 coups, comme indiqué sur cette vidéo. N'oubliez pas que le jeu comptabilise un coup à chaque fois que vous levez le stylet, mais vous pouvez déplacer un bloc de plusieurs cases à la fois et dans des directions différentes en un seul coup si vous maintenez le stylet appuyé.

Solution pas à pas :
1. Bloc bleu (en bas à droite) vers la droite
2. Bloc violet (en bas) vers la droite, puis vers le bas
3. Bloc bleu (en bas à droite) vers la gauche (2x)
4. Bloc violet (à droite) vers le bas, puis vers la droite
5. Bloc vert (à droite) vers le bas (2x)
6. Bloc violet (en haut) vers la droite (2x)
7. Bloc bleu (en haut) vers la gauche
8. Bloc jaune vers le haut, puis vers la droite
9. Boule rouge vers le bas (3x), puis vers la droite
10. Bloc violet (à gauche) vers la droite, puis vers le haut (2x)
11. Bloc vert (à gauche) vers le haut
12. Bloc bleu (en bas) vers la gauche (2x)
13. Bloc violet (en bas) vers le haut, puis vers la gauche
14. Boule rouge vers le bas (2x)

Vous obtenez un morceau de tableau (T19/20) et la porte s'ouvre sur le souterrain. Cliquez sur le tableau du fond pour le déplacer afin de trouver la clé de la tour.

Fin du chapitre 7

Objectif : Retournez au village.

Souterrain
Pièce 1 : La petite mousse sur la paroi de droite.
Pièce 2 : En haut des marches, côté gauche.
Pièce 3 : L'espace entre le deux étagères de droite.
Pièce 4 : Le caillou au pied du pot blanc.

Cliquez sur le tableau de droite.

Enigme 091 : Pour quel motif ? (40 picarats)

On vous présente un motif constitué de trois symboles différents (croix, carré, rond) reproduits plusieurs fois. Mais le motif est effacé à un endroit et vous devez le reconstituer en choisissant l'une des quatre formes proposées. Si vous observez le dessin, vous verrez que chaque ligne répète toujours la suite "rond, carré, croix". A partir de là, il est facile de deviner quel symbole correspond à chaque case vide. La première est une croix, et la dernière un carré. Seules les formes B et C ont une croix et un carré à chacune de leurs extrémités. Pour les départager, il n'y a qu'à chercher la ligne suivante : carré, croix, rond, ce qui convient uniquement à la forme B.

Vous obtenez une tasse de thé (H28/30) à donner à Layton. Revenez sur vos pas pour sortir du souterrain et regagnez l'entrée du parc. De retour à la grille du parc, allez vers le village pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 8 - Dans l'ombre

Objectif : Retournez à l'hôtel.

Avant de vous rendre à l'hôtel, vous pouvez dénicher une énigme supplémentaire. Passez par la bouche d'égouts et allez à droite au croisement.

Egouts est

Parlez à Sylvain.

Enigme 092 : Ablutions matinales (30 picarats)

Un schéma présente une série de valves qu'il faut manoeuvrer pour faire couler de l'eau dans les tuyaux. Vous devez essayer de faire couler l'eau jusqu'à la bassine en ouvrant le moins de valves possible. Le plus simple est de commencer par la fin, en choisissant l'une des trois valves d'arrivée. Imaginez ensuite les trajets possibles vers l'entrée en comptant à chaque fois le nombre de valves nécessaires. Autrement, partez du début et essayez d'aller toujours le plus loin possible en évitant systématiquement de passer par les valves. Le chemin à suivre est indiqué sur cette image. Vous n'aurez besoin que de 2 valves au final.

Ressortez des égouts, prenez à droite à la route du parc pour revenir à la grand-place, puis regagnez l'entrée du village par le sud. Poussez la porte bleue pour pénétrer dans l'hôtel et parlez à Béatrice. Ramon vous informe qu'on vous attend au manoir.

Objectif : Rendez-vous au manoir.

De retour sur la grand-place, prenez à droite afin de rencontrer la mystérieuse jeune fille sur le chemin du manoir, puis poursuivez vers le nord.

Etang du manoir

Parlez à Ramon.

Enigme 093 : La traversée (30 picarats)

Un berger doit faire passer un loup, un mouton et un chou vers la rive opposée. Il ne peut faire traverser qu'un des trois à la fois, et il doit rester sur le radeau pour le manoeuvrer. Il ne faut jamais laisser le mouton seul avec le chou, et le loup seul avec le mouton, vous imaginez pourquoi. Voici la solution la plus courte qui requiert seulement 7 déplacements.

Solution pas à pas :
1. Faire traverser le mouton.
2. Revenir à vide.
3. Faire traverser la salade.
4. Faire revenir le mouton.
5. Faire traverser le loup.
6. Revenir à vide.
7. Faire traverser le mouton.

Vous obtenez le dernier morceau de tableau (T20/20) et pouvez donc reconstituer le puzzle. Cette vidéo vous indique comment procéder.

Pénétrez dans le manoir et montez au salon pour discuter avec Chelmey qui accuse Layton d'avoir tué Rupert. Vous devez alors répondre à deux questions.

-L'inspecteur Chelmey a une "petite faiblesse" pour...
Réponse 3 : Les beignets à la confiture.

-Quand la manivelle a-t-elle disparu ?
Réponse 1 : Lorsque nous cherchions Claudia.

Don Paolo révèle alors son vrai visage avant de prendre la fuite.

Fin du chapitre 8

Objectif : Rendez-vous à la tour.

Après avoir discuté avec Dahlia et Gordon, quittez le manoir et revenez à la grand-place. Bifurquez vers le nord pour rejoindre la tour de l'horloge, et poussez la porte de la maison d'Archibald derrière la petite fille.

Chez Archibald

Parlez à Archibald.

Enigme 109 : Paresse en détresse (30 picarats)

L'homme le plus paresseux du monde a conçu sa maison pour accéder à tout ce dont il a besoin sans jamais avoir à quitter son fauteuil. Mais il y a pourtant quelque chose sur cette image qu'il ne peut atteindre sans se lever. Vous devez trouver de quoi il s'agit. L'homme possède tout ce qu'il faut pour attraper les objets situés en hauteur, sur le sol ou dans les placards. Le seul endroit qui reste inaccessible à ses outils est situé sous son fauteuil.

Vous obtenez une table en teck (H29/30) à donner à Layton. Quittez cette maison, montez jusqu'au croisement, prenez à droite et poussez la porte dans la ruelle nord.

Chez Prosciutto

Parlez à Prosciutto.

Enigme 104 : Chocolat et amandes (30 picarats)

Vous disposez d'une plaque de chocolat contenant 16 carrés, mais seulement 4 d'entre eux contiennent une amande. Comment découper la tablette de manière à obtenir 4 morceaux de même forme, mais en changeant à chaque fois la position de l'amande ? Bien évidemment, les morceaux doivent contenir chacun 4 carrés et une amande. Si vous faites un essai avec des formes en T, vous retrouverez plusieurs fois l'amande à la même place. En revanche, cela ne se produit pas si vous utilisez une forme en L. Le problème est qu'il y a plusieurs combinaisons possibles avec cette forme, ce qui vous obligera à faire plusieurs essais avant de trouver la bonne. Pour obtenir la solution, vous devez partager la plaque verticalement en deux moitiés égales, puis tracer deux S de chaque côté. Le dessin vous montre le résultat.

Vous obtenez une statue du baron (H30/30) à donner à Layton. Si vous avez réparti correctement tous les objets dans les chambres de Luke et Layton comme indiqué dans cette solution, les Défis du Professeur et la Maison de la Décoratrice seront accessibles dans la section Extras du menu principal.

Quittez cet endroit, revenez au croisement et prenez à gauche vers le marché. Plus au nord, traversez le passage sombre pour atteindre la route de la tour.

Route de la tour

Parlez à Martha.

Enigme 105 : Les dés sont jetés ! (30 picarats)

Lorsque vous jetez un dé, vous avez une chance sur six d'obtenir un 3, puis une chance sur 36 de l'obtenir une seconde fois, puis une chance sur 216 de l'obtenir une troisième fois. On vous demande quelle est la probabilité d'obtenir un 3 au prochain lancer. Si on suit la logique de l'énoncé, il devrait falloir multiplier 216 par 6 pour obtenir le résultat. Mais en réalité, on ne vous demande pas quelle est la probabilité d'obtenir un 3 pour la quatrième fois consécutive ! On cherche simplement la probabilité d'obtenir un 3 au prochain lancer, donc peu importe les chiffres obtenus précédemment. Sur un simple lancer, vous avez une chance sur six d'obtenir un 3. La bonne réponse est donc 6.

Allez vers le nord pour attaquer le dernier chapitre.

Chapitre 9 - Le secret de la tour

Objectif : Explorez la tour.

Franchissez la porte au niveau du cul-de-sac.

Entrée de la tour
Pièce 1 : La mousse en bas à droite.

Cliquez sur la grande porte. Si vous avez résolu au moins 75 énigmes, vous pourrez entrer.

Tour - sous-sol
Pièce 1 : L'espace entre la grille rouge et le frigo.

Examinez le carnet posé à droite, puis sortez par la gauche pour croiser Bruno qui vous permet de comprendre une bonne partie du mystère.

Objectif : Atteignez le sommet de la tour.

Tour - RDC
Pièce 1 : Dans les tonneaux.

Cliquez sur la grille qui bloque l'escalier.

Enigme 094 : Boule perdue (4) (70 picarats)

Encore une fois, vous devez guider une boule rouge vers la sortie en déplaçant des blocs, le tout en utilisant un minimum de mouvements. La meilleure solution peut être réalisée en 21 coups, comme indiqué sur cette vidéo. N'oubliez pas que le jeu comptabilise un coup à chaque fois que vous levez le stylet, mais vous pouvez déplacer un bloc de plusieurs cases à la fois et dans des directions différentes en un seul coup si vous maintenez le stylet appuyé.

Solution pas à pas :
1. Bloc violet (en bas à gauche) vers le bas
2. L'autre bloc violet (en bas à gauche) vers la gauche
3. Bloc bleu (en bas à droite) vers la gauche
4. Bloc vert (à droite) vers le bas (2x)
5. Bloc violet (en haut à droite) vers le bas (2x)
6. L'autre bloc violet (en haut à droite) vers la droite, puis vers le bas
7. Bloc bleu (en haut) vers la droite (2x)
8. Boule rouge vers le bas, puis vers la droite

9. Bloc vert (à gauche) vers le haut (2x)
10. Bloc jaune vers la gauche
11. Bloc violet (en haut à droite) vers la gauche, puis vers le bas
12. Bloc bleu (en haut à droite) vers le bas
13. Boule rouge vers la droite (2x), puis vers le haut
14. Bloc bleu (en haut à droite) vers le haut, puis vers la gauche
15. Boule rouge vers le bas (2x), puis vers la gauche
16. Bloc violet (en haut à droite) vers le haut (3x)
17. Boule rouge vers la droite, puis vers le bas
18. L'autre bloc violet (en haut à droite) vers le haut
19. Boule rouge vers la gauche
20. Bloc vert (à droite) vers le haut (3x)
21. Boule rouge vers la droite, puis vers le bas

Montez les escaliers.

Tour - 1er étage
Pièce 1 : Sur la pile de gravats.

Cliquez sur la grille qui bloque les escaliers.

Enigme 095 : Carré magique (60 picarats)

Un nouveau carré magique. Vous devez disposer les chiffres de 1 à 9 dans les bonnes cases, de manière à ce que la somme de chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale soit identique. Il n'y a pas d'astuce pour résoudre ce problème, il suffit de tâtonner pour y arriver. La somme est de 15 et la bonne combinaison est la suivante :

2 9 4
7 5 3
6 1 8

Empruntez l'escalier pour monter à l'étage supérieur.

Tour - 2ème étage
Pièce 1 : La bougie éteinte sur le mur de droite.

Parlez à Pavel.

Enigme 096 : Dans les escaliers (30 picarats)

Quatre individus se tiennent sur les marches d'un escalier. A partir des indications données dans l'énoncé, vous devez trouver qui, de A, B, C ou D, correspond à Bruno. Bruno et Thomas ne sont pas côte à côte (1). Grégory et David sont côte à côte (2). Thomas est plus haut que Gregory (3). D'après (3), on peut essayer de placer Thomas en haut des marches et Grégory juste en dessous. D'après (2), David doit être le suivant, donc on le place en C. Bruno se retrouve alors en D, et comme il n'est pas à côté de Thomas, cela convient aux données de l'énigme. Bruno doit donc se trouver en D.

Continuez votre ascension.

Tour - 3ème étage
Pièce 1 : Le creux dans le mur, sous la bougie.

Examinez la grille suivante.

Enigme 097 : Fuite royale (60 picarats)

Il s'agit de déplacer des blocs pour amener le gros bloc rouge vers la sortie de droite. La solution vous est donnée sur cette vidéo.

Solution pas à pas :

1. Bloc vert (2e ligne) vers la droite
2. Bloc vert (3e ligne) vers la droite
3. Bloc violet vers la droite
4. Bloc vert (ligne du bas) vers le haut (2x)
5. Bloc vert (ligne du bas) vers la gauche, puis vers le haut

6. Bloc vert (ligne du bas) vers la gauche (2x)
7. Bloc violet vers le bas
8. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche
9. Bloc vert (3e ligne) vers le haut
10. Bloc violet vers la droite

11. Bloc vert (2e ligne) vers le bas (2x)
12. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas (2x)
13. Bloc vert (ligne du haut) vers la droite, puis vers le bas
14. Bloc bleu (en haut) vers la droite (2x)
15. Bloc rouge vers le haut

16. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
17. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
18. Bloc vert (2e ligne) vers le bas
19. Bloc vert (2e ligne) vers le bas
20. Bloc bleu (en haut) vers le bas

21. Bloc vert (ligne du haut) vers la gauche (2x)
22. Bloc vert (2e ligne) vers le haut, puis vers la gauche
23. Bloc violet vers le haut (2x)
24. Bloc vert (3e ligne) vers la droite, puis vers le bas
25. Bloc vert (3e ligne) vers la droite (2x)

26. Bloc bleu vers le bas
27. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas, puis vers la droite
28. Bloc rouge vers la droite
29. Bloc vert (3e ligne) vers le haut (2x)
30. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche, puis vers le haut

31. Bloc bleu (3e ligne) vers la gauche (2x)
32. Bloc vert (2e ligne) vers le bas, puis vers la gauche
33. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas (2x)
34. Bloc rouge vers la droite
35. Bloc vert (2e ligne) vers la droite, puis vers le haut

36. Bloc bleu (3e ligne) vers le haut
37. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
38. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
39. Bloc rouge vers le bas
40. Bloc vert (ligne du haut) vers la droite (2x)

41. Bloc vert (ligne du haut) vers la droite (2x)
42. Bloc bleu (2e ligne) vers le haut

43. Bloc vert (3e ligne) vers le haut
44. Bloc vert (3e ligne) vers le haut
45. Bloc bleu (ligne du bas) vers le haut

46. Bloc vert (ligne du bas) vers la gauche (2x)
47. Bloc vert (ligne du bas) vers la gauche (2x)
48. Bloc rouge vers le bas
49. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas, puis vers la gauche
50. Bloc violet vers la gauche

51. Bloc vert (3e ligne) vers le haut (2x)
52. Bloc vert (ligne du bas) vers le haut (2x)
53. Bloc rouge vers la droite
54. Bloc vert (2e ligne) vers le bas (2x)
55. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas (2x)

56. Bloc violet vers la gauche
57. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche, puis vers le haut
58. Bloc rouge vers le haut, puis vers la droite

Montez à l'étage suivant.

Tour - 4ème étage
Pièce 1 : Sous le banc au fond à gauche.

Parlez à Martha.

Enigme 098 : Suite de cartes (70 picarats)

Un joker et quatre as sont posés face cachée sur une table. Vous devez trouver leur position respective en vous aidant des quatre indices suivants.

1. L'as de trèfle est à la droite de l'as de coeur.
2. Ni l'as de carreau, ni le joker ne sont à côté de l'as de pique.
3. Ni le joker, ni l'as de carreau ne sont à côté de l'as de trèfle.
4. Ni l'as de carreau, ni l'as de pique ne sont à côté de l'as de coeur.

On a beaucoup d'informations concernant l'as de carreau qui ne se trouve ni à côté de l'as de pique, ni à côté de l'as de trèfle, ni à côté de l'as de coeur. Il se situe donc forcément à une extrémité, et à côté du joker. D'après (3), le joker ne peut pas être à côté de l'as de trèfle, et d'après (2), il ne peut pas non plus être à côté de l'as de pique. Le joker se trouve donc forcément à côté de l'as de coeur. D'après (1), l'as de trèfle est à la droite de l'as de coeur, il est donc le suivant sur la liste. Il ne reste plus qu'à terminer avec l'as de pique.

La réponse est donc : As de carreau - Joker - As de coeur - As de trèfle - As de pique

Poursuivez vers l'étage suivant.

Tour - 5ème étage
Pièce 1 : La lucarne du milieu.

Cliquez sur le point d'interrogation.

Enigme 099 : 33 333 (70 picarats)

Utilisez une seule fois tous les chiffres de 1 à 9 afin de compléter cette soustraction : ????? - ???? = 33 333.

Avant de commencer à tâtonner, vous pouvez simplifier le problème en essayant de trouver le premier et le dernier chiffre de chacun des deux nombres que vous cherchez.
Puisque le premier nombre comporte un chiffre en plus, il commence forcément par 4????. Il existe deux solutions possibles à cette énigme, mais dans les deux cas certains chiffres sont immuables : 412?? et 79??. Vous n'avez plus qu'à tester les derniers chiffres restants pour trouver l'une des deux combinaisons valables.

Combinaison 1 :

41268
- 7935

_____
33333

Combinaison 2 :

41286
- 7953

_____
33333

Franchissez la porte.

Tour - 6ème étage
Pièce 1 : Sur le chemin, au niveau du tournant.

Cliquez sur le point d'interrogation.

Enigme 100 : Carrés à caser (70 picarats)

On vous demande de relier des épingles sur un pêle-mêle de manière à former 7 carrés. Ces derniers peuvent être de tailles différentes, mais chaque épingle ne peut être utilisée qu'une seule fois. Des pinceaux vous permettent de tracer vos carrés de plusieurs couleurs pour les différencier. Cette image vous donne la solution.

Sur le schéma suivant, il suffit de relier les mêmes chiffres pour obtenir un carré. Par exemple, les quatre 1 en haut à gauche, ou bien les quatre 4 en bas à gauche.

1	1	2	3	6	
1	1	7	6	2	6
3	2	5	6	7	
4	5	2	5	3	
4	7	4	5		
4	3	7			

Si vous avez suivi la solution, vous devriez avoir résolu les 120 énigmes principales. Montez à l'étage supérieur.

Escalier de la tour
Pièce 1 : La troisième torche.

Gravissez les marches jusqu'au sommet de la tour.

Fin du chapitre 9

Sommet de la tour

Pièce 1 : Au milieu des haies.

Lorsque vous franchirez la porte, vous aurez le choix entre pénétrer dans la maison pour voir la fin de l'histoire, ou retourner au village pour résoudre des énigmes que vous auriez oubliées. Dans le premier cas, vous n'aurez plus qu'à assister à la séquence de fin. A un moment donné, vous devrez localiser la pomme d'or sur le portrait de Flora. Elle se situe à la base du cou, en dessous de l'épaule gauche. Vous y trouvez un interrupteur caché qui vous permet de conclure toute cette affaire. Sauvegardez votre partie après les crédits pour débloquer les dernières énigmes bonus, accessibles via le menu Extras. Celles-ci sont décrites dans la partie suivante.

Défis du professeur

1. Maison du bricoleur

Trouvez les 20 petites bricoles pour débloquer ces trois énigmes bonus.

Enigme 121 : Au coeur du drapeau (60 picarats)

On vous montre le schéma d'un drapeau constitué d'un losange bleu sur fond jaune. A l'aide des dimensions indiquées sur le dessin, vous devez essayer de calculer quelle fraction du drapeau le losange bleu représente. La réponse doit être le dénominateur d'une fraction de type 1/x. On vous indique également que le problème ne requiert pas de calculs compliqués et que la solution peut être trouvée de tête.

Plutôt que d'utiliser les mesures indiquées en cm, on va donc se contenter de manipuler uniquement les fractions. Si on découpe le drapeau en quatre rectangles, chaque rectangle contient un quart du losange. Autrement dit, la fraction que l'on cherche est la même que la fraction que représente le quart du losange sur le quart du drapeau.

Prenons donc juste l'un des quatre rectangles qui représente un quart du drapeau et coupons-le à nouveau en quatre. Cette fois, la partie du losange qui nous intéresse est égale à la moitié d'un quart du rectangle, soit 1/2. Il n'y a donc plus qu'à diviser par 4 (ou multiplier par 1/4) pour obtenir le résultat sur l'ensemble du rectangle : 1/2 x 1/4 = 1/8.

Et, comme on l'a dit plus haut, cette fraction est la même que celle du losange entier sur le drapeau entier (un quart du losange correspond au huitième d'un quart du drapeau). Le résultat est donc 8, puisque c'est uniquement le dénominateur de la fraction qu'on nous demande.

Enigme 122 : Suite de dés (60 picarats)

Des dés sont alignés de manière à constituer une suite logique. Vous devez trouver quel est le dé à placer ensuite. Il faut donc d'abord comprendre la logique qui régit cette suite de 3 et de 6, disposés d'une certaine façon. Leur orientation a une importance.

Pour ce qui est du 3, par exemple, on voit bien que les points sont alignés de manière à former une ligne continue, de dé en dé. Mais cette logique se brise au niveau des 6. Il faut donc chercher ailleurs.

La clé se trouve dans le fait que les dés forment un ensemble de points qui sont répartis sur trois lignes. Si on observe en particulier la ligne du haut et qu'on compte le nombre de points adjacents, on constate qu'ils forment une suite logique : 1, 2, 3, 4, puis 5 points adjacents, chaque groupement étant séparé par un ou plusieurs blancs.

Le prochain chiffre attendu est donc un 6, et comme on en a déjà trois, il suffit d'en rajouter trois autres, ce qui oblige à choisir le dé C qui est le seul à présenter trois points sur la rangée du haut. La réponse est donc C.

Enigme 123 : Tant de triangles ! (60 picarats)

Une image représente un triangle divisé en plusieurs sections. On vous demande de dénombrer combien il y a de triangles différents sur cette image. Il y a déjà le premier triangle englobant les autres (1).

Il y en a 4 petits dans les sections intérieures au triangle (1 + 4 = 5). Il faut aussi rajouter les triangles intermédiaires formés par deux ou trois petites sections.

On en voit 2 qui partagent les sommets situés en haut et à gauche, 3 qui partagent les sommets situés en haut et à droite, et 3 autres qui partagent les sommets situés à gauche et à droite, ce qui nous en fait rajouter 8, soit déjà : 5 + 8 = 13 triangles.

Mais il en manque encore. Il s'agit des triangles qui ne partagent qu'un seul sommet avec le triangle global. Si on enlève ceux qui ne sont constitués que d'une seule section, on peut en voir 1 qui longe le bord gauche, 2 qui longent le bord inférieur, et 1 qui longe le bord droit du grand triangle, soit 4 de plus (13 + 4 = 17). Il y a donc 17 triangles en tout sur cette image.

2. Maison de la décoratrice

Trouvez les 30 objets à répartir dans les chambres de Layton et Luke et placez-les correctement pour débloquer ces trois énigmes bonus.

Enigme 124 : Marée haute (50 picarats)

Une échelle de corde, suspendue au flanc d'un navire, est peu à peu submergée par la marée. Au départ, l'eau arrive au 9ème barreau de l'échelle. Sachant que les barreaux sont espacés de 30 cm et que le niveau de l'eau monte de 40 cm par heure, quel barreau l'eau aura-t-elle atteint au bout de trois heures ? Cette énigme rappelle beaucoup celle du récipient qui fuit, on peut donc être tenté de procéder de la même façon en faisant le point jour après jour.

Niveau	**Barreau**	
Départ	9ème barreau (à 0 cm)	
Heure 1	40 cm	8ème barreau (à 30 cm)
Heure 2	80 cm	7ème barreau (à 60 cm)
Heure 3	120 cm	5ème barreau (à 120 cm)

Comme le 6ème barreau n'est qu'à 90 cm du niveau de départ, l'eau dépasse allègrement ce barreau durant la troisième heure et atteint même tout juste le niveau du 5ème barreau.

Mais en réalité ce raisonnement est totalement faux car il ne peut pas s'appliquer aux conditions du problème. Il y a en effet une astuce toute bête à comprendre. La corde est placée sur le flanc d'un bateau, or un bateau flotte... Donc l'eau aura beau monter autant qu'elle veut, le bateau flottera toujours et le niveau de l'eau ne dépassera jamais celui de départ. La réponse est donc 9.

Enigme 125 : Dé codé (60 picarats)

Un garçon s'amuse à lancer un dé et, à chaque fois qu'un chiffre sort, il prononce un nombre différent : 15 pour 1, et 20 pour 6. Il faut essayer de comprendre son raisonnement pour deviner ce qu'il dira lorsque le dé indiquera le chiffre 3. C'est assez tordu mais le garçon compte en fait le nombre de points qu'il peut voir une fois le dé lancé. Cela inclut donc 5 faces puisque la seule qu'il ne peut pas voir est celle qui est tournée contre le sol. Si on sait que la somme de deux faces opposées d'un dé est toujours égale à 7, le calcul devient très simple. Il suffit d'ajouter 14 (la somme des deux groupes de faces opposées qui sont visibles) au chiffre indiqué par le dé.

14 + 1 = 15
14 + 6 = 20
14 + 3 = 17

La solution est donc 17.

Enigme 126 : En rouge et bleu (2) (70 picarats)

On retrouve à nouveau le problème des boules rouges à placer à droite et des boules bleues à placer à gauche, avec seulement un intervalle pour les échanger. Le problème est complexifié par le fait qu'on nous impose de ranger les boules dans l'ordre alphabétique, ABCD, dans chaque zone. La solution vous est donnée en 45 mouvements sur cette vidéo.

Si on numérote les emplacements comme ceci :

X1	Y1			
X2	N	Y2		
X3	O	S	E	Y3
X4	Y4			

La solution pas à pas est la suivante (le signe '>' signifie "vers") :

1. X3 > E
2. X2 > N
3. X1 > O
4. X4 > X1
5. O > X4

6. N > X2
7. X4 > N
8. E > X4
9. Y3 > X3
10. Y4 > O

11. N > Y4
12. Y2 > N
13. Y1 > S
14. Y4 > Y1
15. S > Y4

16. N > Y2
17. Y4 > N
18. O > Y4
19. X3 > Y3
20. X4 > E

21. N > X4
22. X2 > N
23. X1 > O
24. X4 > X1
25. O > X4

26. E > X2
27. Y3 > X3
28. Y2 > O
29. N > Y2
30. O > N

31. X3 > Y3
32. X2 > E
33. N > X2
34. X4 > N

35. E > X4

36. Y3 > X3
37. Y4 > O
38. N > Y4
39. O > N
40. X3 > Y3

41. X4 > E
42. N > X4
43. E > N
44. Y3 > X3
45. N > Y3

3. Maison du collectionneur

Trouvez les 20 morceaux de tableau et placez-les correctement pour débloquer ces trois énigmes bonus.

Enigme 127 : Périmètre en mètres (70 picarats)

Le schéma vous montre un lopin de terre dont les dimensions sont indiquées en mètres. Vous devez essayer de déterminer le périmètre de ce terrain, à l'aide des données chiffrées dont vous disposez.

On connaît déjà la valeur de trois des côtés du lopin, les informations manquantes étant situées sur le côté droit du dessin. Mais on constate que les trois petits traits verticaux ont la même longueur que le côté gauche si on les met bout à bout.

Il ne reste donc plus qu'à trouver les quatre segments manquants horizontaux. Pourquoi quatre ? Parce qu'il suffit de tracer une ligne verticale de haut en bas, à partir du coin supérieur droit de la figure, pour constater que le segment de 3 mètres est composé de deux petits segments A et B qu'on retrouve chacun deux fois sur la figure.

Ainsi, même s'ils ne sont pas juxtaposés, il suffit de les additionner pour obtenir deux fois le segment de 3 mètres.

Récapitulons :
-Les trois longueurs dont les valeurs sont connues : 5 + 5 + 5 = 15 m
-Les trois segments verticaux, côté droit, qui, mis bout à bout, font la même longueur que le côté gauche : 5 m
-Les trois segments horizontaux restants qui, une fois découpés en quatre segments, correspondent à deux fois la longueur 3 mètres : 3 + 3 = 6 m
On obtient alors le total suivant : 15 + 5 + 6 = 26

Le périmètre fait donc 26 mètres.

Enigme 128 : Chiffres clé (70 picarats)

Une serrure codée comporte sept emplacements pouvant accueillir sept chiffres qui, multipliés horizontalement ou verticalement, donneront exactement le même résultat. Vous devez replacer les chiffres dans leurs emplacements respectifs en utilisant les chiffres de 1 à 9. Il y a donc deux chiffres qui ne servent pas. Il existe en fait plusieurs combinaisons possibles, mais c'est en essayant différentes possibilités que vous finirez par trouver.
Il n'y a pas d'astuce pour résoudre cette énigme. Le résultat de la multiplication doit donner 72, et les chiffres qui ne sont pas utilisés sont le 5 et le 7 dans tous les cas. Ce dessin vous montre l'une des solutions envisageables.

1 6
9 2 4
8 3

Enigme 129 : Boules et billes (70 picarats)

Quatre boules de couleurs différentes sont disposées sur un plateau obstrué par des blocs. Vous devez déplacer les blocs de manière à amener chaque boule dans la zone de même couleur. Il faudra pas moins de 27 mouvements pour y arriver avec cette configuration de départ, comme vous pouvez le voir sur cette vidéo.

Solution pas à pas :

1. Bloc bleu (en bas) vers la droite
2. Bille rouge vers le haut, puis vers la droite
3. Bloc vert (en haut) vers le bas (2x)
4. Bille bleue vers la droite, puis vers le bas (2x)
5. Bloc bleu (en haut) vers la gauche (2x)

6. Bille verte vers le bas, puis vers la gauche (2x)
7. Bloc vert (en haut) vers le haut (2x)
8. Bloc jaune vers la droite
9. Bille verte vers le bas, puis vers la gauche
10. Bille rouge vers le haut (3x), puis vers la droite

11. Bloc jaune vers la gauche
12. Bloc vert (en haut) vers le bas (2x)
13. Bille rouge vers la droite, puis vers le haut
14. Bloc jaune vers le haut
15. Bloc vert (en haut) vers le haut

16. Bille bleue vers la droite, puis vers le bas
17. Bloc bleu (en bas) vers le haut, puis vers la gauche
18. Bille jaune vers la gauche, puis vers le haut
19. Bille bleue vers la droite (3x)
20. Bloc bleu (en bas) vers le bas, puis vers la droite

21. Bille verte vers le bas, puis vers la droite, puis vers le bas
22. Bille jaune vers la gauche (3x), puis vers le haut
23. Bloc jaune vers le bas
24. Bloc bleu (en haut) vers la droite (2x)
25. Bille jaune vers le haut, puis vers la gauche

26. Bloc vert (en bas) vers le haut (2x)
27. Bille verte vers la gauche, puis vers le bas

4. Maison de la pomme d'or

Terminez le jeu et sauvegardez après les crédits pour débloquer ces trois énigmes bonus.

Enigme 130 : Dames en folie (5) (99 picarats)

On retrouve notre échiquier avec cette fois 8 dames à placer, et pas n'importe comment. Trouvez la combinaison pour qu'aucune de ces dames ne puisse en croiser une autre, en respectant bien sûr le mouvement des dames aux échecs. Il existe pas moins de 92 solutions différentes pour résoudre cette énigme (si on prend en compte les rotations et symétries), et 12 solutions bien distinctes. Mais aucun indice ne peut vous aider, si ce n'est qu'il ne doit y avoir qu'une seule dame par ligne et par colonne. Cette image vous donne une des réponses possibles.

x - - - - - - -

-	-	-	-	-	-	x	-
-	-	-	-	x	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	x
-	x	-	-	-	-	-	-
-	-	-	x	-	-	-	-
-	-	-	-	-	x	-	-
-	-	x	-	-	-	-	-

Enigme 131 : Le poids mystère (99 picarats)

Vous avez à disposition 12 poids tous identiques sauf un qui est un peu plus lourd ou plus léger que les autres. On vous demande de le trouver en n'utilisant la balance que trois fois. Utilisez le stylet pour faire glisser les poids sur la balance et lancez la pesée en cliquant sur le bouton rouge. Faites des essais pour comparer les poids, puis lorsque vous avez trouvé, placez le bon poids dans la case de réponse et validez. Pour y arriver, procédez comme suit :

1ère pesée
Placez 4 poids de chaque côté (1-2-3-4 et 5-6-7-8)
-s'il y a déséquilibre : le poids est parmi ces 8 <cas 1>
-s'il y a équilibre : le poids est parmi les 4 derniers <cas 2>

2ème pesée
<cas 1>
Retirez 3 poids du groupe de droite (6-7-8) et prenez-en 2 à gauche pour les mettre à droite (3-4). Rajoutez à gauche un poids parmi ceux que vous n'aviez pas utilisés (x, avec x = 9, 10, 11 ou 12). On a donc, par exemple, sur la balance : 1-2-x et 3-4-5
-si la balance penche toujours du même côté : <cas 1.a>
-si la balance penche de l'autre côté : <cas 1.b>
-s'il y a équilibre : <cas 1.c>

<cas 2>
Laissez 3 poids à gauche (1-2-3) et placez 3 poids non encore utilisés à droite (9-10-11).
-si la balance penche à droite : <cas 2.a>
-si la balance penche à gauche : <cas 2.b>
-s'il y a équilibre : Le poids que l'on cherche est celui qui n'a pas encore été placé sur la balance.

3ème pesée
<cas 1.a>
Puisque la balance penche toujours du même côté, le poids que l'on cherche n'est pas parmi les deux que vous avez déplacés de gauche à droite (3 et 4) mais parmi les trois autres (1, 2 et 5). Mettez le 5 à gauche et retirez le 2, puis remplacez les poids à droite de manière à obtenir cette configuration : 1-5 et x-x (où x = 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ou 12).
-si la balance penche toujours du même côté : Le poids est celui qui se trouvait à gauche à la pesée précédente (ici le 5)
-si la balance penche de l'autre côté : Le poids est celui qui se trouvait à droite à la pesée précédente (ici le 1)
-s'il y a équilibre : Le poids est celui qui a été mis de côté (ici le 2).

<cas 1.b>
Puisque la balance penche maintenant de l'autre côté, le poids que l'on cherche est parmi les deux qui ont été déplacés du plateau de gauche vers le plateau de droite (ici ce sont les poids 3 et 4). Placez l'un des deux à gauche et laissez l'autre à droite. Enlevez tous les autres poids.
Exemple : 3 et 4
-si la balance penche toujours du même côté : Le poids est celui de droite (ici le 4).
-si la balance penche de l'autre côté : Le poids est celui de gauche (ici le 3).

<cas 1.c>
Puisqu'il y avait équilibre à la 2ème pesée, la réponse est parmi les trois poids que vous aviez retirés (ici 6, 7 et 8).

Placez-en seulement un à gauche et un autre à droite.
Exemple : 6 et 7
-s'il y a déséquilibre (et que la balance penchait à droite à la 1ère pesée) : Le poids est celui des deux qui est le plus lourd.
-s'il y a déséquilibre (et que la balance penchait à gauche à la 1ère pesée) : Le poids est celui des deux qui est le plus léger.
-s'il y a équilibre : Le poids est celui des trois qui a été écarté (ici le 8).

<cas 2.a>
Les trois poids que vous avez mis à droite sont plus lourds que les anciens de gauche, la réponse est donc parmi ces trois-là (ici 9-10-11). Placez-en seulement un à gauche et un autre à droite.
Exemple : 9 et 10
-s'il y a déséquilibre : Le poids est celui des deux qui est le plus lourd.
-s'il y a équilibre : Le poids est celui des trois qui a été écarté (ici le 11).

<cas 2.b>
Les trois poids que vous avez mis à droite sont plus légers que les anciens de gauche, la réponse est donc parmi ces trois-là (ici 9-10-11). Placez-en seulement un à gauche et un autre à droite.
Exemple : 9 et 10
-s'il y a déséquilibre : Le poids est celui des deux qui est le plus léger.
-s'il y a équilibre : Le poids est celui des trois qui a été écarté (ici le 11).

Enigme 132 : Fuite royale (2) (80 picarats)

Pour la dernière fois, on vous demande de pousser ces satanés blocs pour amener le gros bloc rouge vers la sortie de droite. Cette vidéo vous donne la solution en 54 mouvements.

Solution pas à pas :
1. Bloc vert (4e ligne) vers le haut (2x)
2. Bloc violet (en bas) vers la droite
3. Bloc violet (en haut) vers le bas (2x)
4. Bloc vert (ligne du haut) vers la gauche
5. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche

6. Bloc violet (à droite) vers le haut (2x)
7. Bloc violet (à gauche) vers la droite
8. Bloc vert (4e ligne) vers la droite, puis vers le haut
9. Bloc bleu (en bas) vers la droite (2x)
10. Bloc rouge vers le bas

11. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche (2x)
12. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche (2x)
13. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas
14. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas
15. Bloc bleu (en haut) vers la droite (2x)

16. Bloc vert (2e ligne) vers le haut
17. Bloc vert (2e ligne) vers le haut
18. Bloc rouge vers le haut
19. Bloc bleu (en bas) vers la gauche (2x)
20. Bloc vert (3e ligne) vers le bas

21. Bloc vert (3e ligne) vers le bas

22. Bloc vert (2e ligne) vers le bas
23. Bloc vert (2e ligne) vers le bas
24. Bloc bleu (en haut) vers le bas
25. Bloc vert (ligne du haut) vers la droite (2x)

26. Bloc vert (ligne du haut) vers la droite (2x)
27. Bloc rouge vers le haut
28. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
29. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
30. Bloc bleu (en haut) vers le bas

31. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas, puis vers la droite
32. Bloc rouge vers la droite
33. Bloc vert (3e ligne) vers le haut (2x)
34. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche, puis vers le haut
35. Bloc bleu (à droite) vers la gauche (2x)

36. Bloc vert (4e ligne) vers le haut, puis vers la gauche
37. Bloc violet (en bas) vers la gauche
38. Bloc violet (en haut) vers le bas (2x)
39. Bloc vert (ligne du haut) vers la droite
40. Bloc vert (2e ligne) vers la droite

41. Bloc rouge vers la droite
42. Bloc vert (2e ligne) vers la droite, puis vers le haut
43. Bloc bleu (en haut) vers le haut
44.
Bloc vert (3e ligne) vers la gauche (2x)
45. Bloc vert (4e ligne) vers le haut, puis vers la gauche

46. Bloc violet (à gauche) vers la gauche
47. Bloc violet (à droite) vers la gauche
48. Bloc vert (2e ligne) vers le bas (2x)
49. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas (2x)
50. Bloc rouge vers la droite

51. Bloc violet (à gauche) vers le haut (2x)
52. Bloc violet (à droite) vers la gauche
53. Bloc vert (3e ligne) vers la gauche, puis vers le bas
54. Bloc rouge vers le bas, puis vers la droite

5. Maison du maître des énigmes

Résolvez les énigmes 1 à 132 pour débloquer ces trois énigmes bonus.

Enigme 133 : Opérations en série (70 picarats)

On vous propose une équation à trous. Vous ne disposez que du résultat final et des opérateurs, à vous de trouver les chiffres manquants.

L'opération est la suivante : (A - B/C) x D = 10
On vous propose d'utiliser les chiffres suivants : 3, 4, 7 et 8.

Le résultat n'est pas facile à trouver car il faut penser en termes de fraction, mais le nombre de possibilités est assez limité.

La seule combinaison possible est : (3 - 7/4) x 8 = (3x8) - (7x8)/4 = 24 - 56/4 = 24 - 14 = 10
Soit : A=3, B=7, C=4 et D=8

Vous pouviez parvenir à ce résultat en décomposant la partie entre parenthèses de cette manière : (3 - 7/4) x 8 = (12/4 - 7/4) x 8 = (5/4)x8 = 40/4 = 10

Enigme 134 : Règlement à l'amiable (80 picarats)

Quatre personnes sont en train de se partager un terrain de façon à obtenir chacune une parcelle de même forme et contenant à la fois une maison et un puits. A vous de diviser le terrain en question en respectant les conditions demandées. Commencez en traçant une barrière aux deux endroits où vous trouvez deux maisons ou deux puits côte à côte. Puis prolongez ces barrières en réfléchissant à la manière dont elles se rencontrent au centre du terrain. C'est du point central que partent chacun des quarts du terrain, ce qui peut vous donner une idée de la taille des parcelles. Cette image vous donne la solution.

Enigme 135 : Fuite royale (3) (99 picarats)

Le retour des blocs infernaux... Vous connaissez le principe : guidez le bloc rouge vers la sortie de droite. Voici la solution en 81 mouvements.

Solution pas à pas :

1. Bloc vert (3e ligne) vers la droite
2. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas
3. Bloc bleu (ligne du haut) vers la droite
4. Bloc violet vers le haut
5. Bloc bleu (4e ligne) vers le haut

6. Bloc vert (4e ligne) vers la gauche
7. Bloc vert (3e ligne) vers le bas
8. Bloc bleu (3e ligne) vers la droite
9. Bloc violet vers le bas (2x)
10. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche, puis vers le haut

11. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche (2x)
12. Bloc bleu (3e ligne) vers le haut
13. Bloc vert (4e ligne) vers le haut, puis vers la droite
14. Bloc violet vers la droite
15. Bloc vert (2e ligne) vers le bas (2x)

16. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas (2x)
17. Bloc bleu (ligne du haut) vers la gauche
18. Bloc bleu (2e ligne) vers la gauche
19. Bloc vert (3e ligne) vers le haut (2x)
20. Bloc vert (4e ligne) vers le haut (2x)

21. Bloc violet vers la droite
22. Bloc vert (3e ligne) vers la droite, puis vers le bas
23. Bloc bleu (2e ligne) vers le bas
24. Bloc bleu (ligne du haut) vers le bas
25. Bloc bleu (ligne du haut) vers la droite (2x)

26. Bloc rouge vers le haut

27. Bloc bleu (4e ligne) vers le haut
28. Bloc vert (4e ligne) vers la gauche (2x)
29. Bloc vert (4e ligne) vers la gauche (2x)
30. Bloc bleu (3e ligne) vers le bas

31. Bloc bleu (3e ligne) vers la droite (2x)
32. Bloc rouge vers le bas
33. Bloc bleu (ligne du haut) vers la gauche (2x)
34. Bloc bleu (2e ligne) vers le haut
35. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche (2x)
36. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas, puis vers la gauche
37. Bloc violet vers le haut (2x)
38. Bloc bleu (3e ligne) vers la droite
39. Bloc bleu (4e ligne) vers la droite
40. Bloc vert (2e ligne) vers le bas (2x)

41. Bloc rouge vers la droite
42. Bloc vert (4e ligne) vers le haut (2x)
43. Bloc vert (4e ligne) vers la gauche, puis vers le haut
44. Bloc vert (4e ligne) vers la gauche (2x)
45. Bloc bleu (4e ligne) vers la gauche (2x)

46. Bloc bleu (3e ligne) vers le bas
47. Bloc vert (2e ligne) vers le bas, puis vers la droite
48. Bloc rouge vers la droite
49. Bloc vert (2e ligne) vers la droite, puis vers le bas
50. Bloc bleu (ligne du haut) vers le bas

51. Bloc bleu (ligne du haut) vers la gauche (2x)
52. Bloc rouge vers le haut
53. Bloc vert (3e ligne) vers la droite
54. Bloc vert (3e ligne) vers la droite
55.
Bloc vert (4e ligne) vers le haut

56. Bloc bleu (4e ligne) vers la gauche
57. Bloc bleu (4e ligne) vers la gauche
58. Bloc vert (3e ligne) vers le bas
59. Bloc vert (3e ligne) vers la droite (2x)
60. Bloc rouge vers le bas

61. Bloc bleu (ligne du haut) vers la droite (2x)
62. Bloc bleu (2e ligne) vers le haut
63. Bloc vert (3e ligne) vers le haut
64. Bloc vert (3e ligne) vers le haut
65. Bloc bleu (4e ligne) vers le haut

66. Bloc bleu (4e ligne) vers la gauche (2x)
67. Bloc rouge vers le bas
68. Bloc vert (2e ligne) vers la droite (2x)
69. Bloc vert (2e ligne) vers la droite (2x)
70. Bloc bleu (ligne du haut) vers le bas

71. Bloc bleu (ligne du haut) vers la gauche (2x)
72. Bloc vert (2e ligne) vers le haut, puis vers la gauche

73. Bloc violet vers la gauche
74. Bloc vert (3e ligne) vers le haut (2x)
75. Bloc vert (4e ligne) vers le haut (2x)

76. Bloc rouge vers la droite
77. Bloc vert (2e ligne) vers le bas (2x)
78. Bloc vert (ligne du haut) vers le bas (2x)
79. Bloc violet vers la gauche
80. Bloc vert (2e ligne) vers la gauche, puis vers le haut
81. Bloc rouge vers le haut, puis vers la droite (2x)

Ainsi s'achève la série d'énigmes bonus, mais il reste encore les énigmes hebdomadaires téléchargeables en WiFi.

Listings

Ces listes vous permettront de retrouver l'emplacement de tous les objets bonus disséminés dans le jeu. Ceux-ci sont requis pour débloquer des énigmes supplémentaires dans le menu Extras. Il vous suffit de faire une recherche à partir du numéro de l'objet ou de l'énigme pour retrouver le passage correspondant dans la solution complète.

Petites bricoles

B01 - Franck vous la donne sur la grand-place au début du chapitre 2.
B02 - Enigme 016
B03 - Enigme 019
B04 - Enigme 020
B05 - Enigme 021
B06 - Enigme 023
B07 - Enigme 025
B08 - Enigme 027
B09 - Enigme 028
B10 - Enigme 029
B11 - Enigme 030
B12 - Enigme 031
B13 - Enigme 032
B14 - Enigme 034
B15 - Enigme 024
B16 - Enigme 035
B17 - Enigme 037
B18 - Enigme 038
B19 - Enigme 040
B20 - Enigme 041

Morceaux de tableau

T01 - Examinez le portrait de droite dans le vestibule du manoir.
T02 - Enigme 014
T03 - Enigme 017
T04 - Enigme 026
T05 - Enigme 036
T06 - Enigme 045
T07 - Enigme 048
T08 - Enigme 051
T09 - Enigme 054
T10 - Enigme 052

T11 - Enigme 059
T12 - Enigme 060
T13 - Enigme 062
T14 - Enigme 079
T15 - Enigme 081
T16 - Enigme 083
T17 - Enigme 086
T18 - Enigme 087
T19 - Enigme 090
T20 - Enigme 093

Objets à placer dans les chambres d'hôtel

H01 - Tabouret (Layton) : Béatrice vous le donne à l'hôtel durant le chapitre 2.
H02 - Tapis à franges (Layton) : Enigme 018
H03 - Lit en pin massif (Layton) : Enigme 033
H04 - Lit bleu (Luke) : Enigme 043
H05 - Ours en peluche (Luke) : Enigme 046
H06 - Tapis rond (Luke) : Enigme 047
H07 - Bibliothèque (Luke) : Enigme 049
H08 - Commode en teck (Layton) : Enigme 050
H09 - Télévision (Luke) : Enigme 053
H10 - Chaise ordinaire (Luke) : Enigme 055
H11 - Bureau (Luke) : Enigme 056
H12 - Pile de livres (Luke) : Enigme 057
H13 - Horloge murale (Layton) : Enigme 061
H14 - Etrange bouteille (Layton) : Enigme 103
H15 - Superbe tableau (Layton) : Enigme 063
H16 - Mappemonde (Luke) : Enigme 069
H17 - Vase (Layton) : Enigme 071
H18 - Lampe de bureau (Luke) : Enigme 072
H19 - Gramophone (Layton) : Enigme 073
H20 - Globe (Luke) : Enigme 075
H21 - Plante verte (Layton) : Enigme 077
H22 - Bouquet de fleurs (Layton) : Enigme 078
H23 - Fauteuil (Layton) : Enigme 080
H24 - Porte-chapeaux (Layton) : Enigme 082
H25 - Fossile (Layton) : Enigme 085
H26 - Violon (Luke) : Enigme 088
H27 - Théière (Layton) : Enigme 089
H28 - Tasse de thé (Layton) : Enigme 091
H29 - Table en teck (Layton) : Enigme 109
H30 - Statue du baron (Layton) : Enigme 104

ENIGMES HEBDOMADAIRES

Enigme W01 - Carré indésirable

En partant de cette configuration :

x x
x x

Déplacez deux allumettes pour obtenir cette nouvelle configuration :

x x

x x

Chaque x représente un carré de quatre allumettes.

Enigme W02 - Coffres au trésor

Réponse : D
La boîte D comporte une gemme de plus que les autres.

Enigme W03 - Qui vole un oeuf...

Réponse : 20
Le chiffre 9 apparaît 20 fois dans l'intervalle 1 à 100 (9, 19, 29, 39, 49, 59, 69, 79, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99).

Enigme W04 - Rencontre cosmique

Réponse : 1
Seul l'humain est un étranger sur cette planète.

Enigme W05 - Naseaux à naseaux

Réponse : 30
Au bout de 30 minutes, tous les chevaux auront fait soit un demi-tour (cheval A), soit un tour (cheval B), soit un tour et demi (cheval C), soit deux tours (cheval D). Ils seront alors tous alignés.

Enigme W06 - Ce sera du gâteau !

Réponse : Il faut couper le gâteau dans un des coins de manière à obtenir la plus petite part triangulaire possible. La tranche aura alors la forme d'un carré, tout comme les trois faces de la part coupée.

Enigme W07 - Ballon de football

Réponse : 20

Enigme W08 - Trajet étoilé

Réponse : 8

Enigme W09 - Petit E

La configuration de départ donne un E majuscule. Vous n'avez qu'à positionner l'allumette en haut à droite pour obtenir un e minuscule.

Enigme W10 - Le carton à chapeau

Réponse : B

Enigme W11 - Le clocher

Réponse : 55
Il faut attendre 55 secondes (11 x 5 secondes) pour savoir qu'il est minuit. il n'est pas nécessaire d'attendre la fin du douxième coup.

Enigme W12 - Marins-grogneurs

Réponse : Entourez la route numéro 5

Enigme W13 - La Tour Eiffel

Réponse : Il faut placer les deux pièces sur chacun des yeux de la fille.

Enigme W14 - Oeuf course !

Réponse : Il faut placer chacun des oeufs dans un des coins de la pièce.

Enigme W15 - Un chapeau à la mer !

Réponse : 10
La gondole va mettre 10 minutes pour atteindre le chapeau (et courvrir 200 mètres) car elle s'éloigne d'abord de 100 mètres à cause du courant.

Enigme W16 - Quel paresseux !

Réponse : 8
L'élève peut s'arranger pour réviser seulement pendant 8 heures . Il lui suffit de commencer une session entre 23h et minuit pour réviser une seule fois en deux jours (1ère : lundi/mardi, 2ème : mercredi/jeudi, 3ème vendredi/samedi, 4ème : dimanche, ce qui donne 4 sessions de révision de deux heures chacune, soit 8 heures en tout).

Enigme W17 - Dé coupé

Réponse :
1
4 2
6
5 3

Enigme W18 - Poules et poussins

Réponse :

L1 = clôture horizontale du haut
L2 = clôture horizontale du bas
C1 = clôture verticale de gauche
C2 = clôture verticale de droite

Les chiffres désignent la position des piquets en partant soit du haut (colonnes), soit de la gauche (lignes)

1er trait : 3.L1 vers 9.L2
2ème trait : 10.L1 vers 8 C1
3ème trait : 10 C1 vers 6.C2

Enigme W19 - Numéros gagnants

Réponse : 1
Vous n'avez besoin que du chiffre 6 (ou 9) pour obtenir six nombres différents : 6, 9, 66, 99, 69 et 96.

Enigme W20 - Polyèdre

Réponse : 1
On peut découper le polyèdre suivant les lignes AD et BC pour obtenir 4 formes qui s'emboîtent pour former un cube de 1 mètre cube de volume.

Enigme W21 - Péril chevaleresque

Réponse :
Il y a 3 portes à ouvrir. Le chevalier prend le trajet du bas et ouvre la deuxième porte pour emprunter l'axe horizontal qui va vers la gauche en ligne droite. Il remonte dans le coin nord-ouest et redescend en passant la porte située à gauche du coffre. Il ne lui reste plus qu'à ouvrir la troisième et dernière porte à côté du point B.

Enigme W22 - Tour de garde

Réponse : B

Enigme W23 - La boule de fer

Réponse : 0
La balance n'est pas utile, on s'en rend compte en soupesant les boules.

Enigme W24 - Descendance royale

Réponse : 4
Les combinaisons BCA et CBA ne sont pas les deux seules possibles ! A n'est pas le fils aîné... mais il peut être la fille aînée. On obtient alors deux combinaisons supplémentaires qui sont ABC et ACB.

Enigme W25 - Boîtes à chaussures

Réponse : carton GD

Enigme W26 - Civilités à l'ancienne

Réponse : 400
Chaque élève doit saluer 20 fois (les 19 autres élèves plus l'institutrice). Puisqu'il y a 20 élèves, on obtient 400 salutations (20 x 20). L'institutrice n'est obligée de saluer personne.

Enigme W27 - Tesla ou pas ?

Réponse :

Si on imagine que les pièces sont rangées suivants quatre lignes horizontales, on peut les numéroter ainsi :
ABC (ligne 1), DE (ligne 2), FG (ligne 3), HI (ligne 4)

Le carré, lui, peut être numéroter ainsi :
1, 2, 3
4, 5, 6
7, 8, 9

Les pièces doivent être disposées ainsi :
F1, H2, B3
C4, D5, I6
G7, E8, A9

ECONOMISER SES PIÈCES S.O.S

Il vous faut 5 pièces S.O.S minimum pour cette astuce. Avant de résoudre une énigme, sauvegardez votre partie. Résolvez l'énigme. Dépensez vos pièces S.O.S pour aller jusqu'à "l'indice +" après avoir trouvé la solution éteignez votre DS et reprenez votre partie. Vous reviendrez juste avant l'énigme et pourrez la résoudre sans dépenser vos pièces.

Professeur Layton et la Boîte de Pandore

© Nintendo / Level-5 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOP SECRET

Ces bonus sont à débloquer dans la section Top Secret.

Fiches de personnages

Obtenir 2500 picarats.

Images

Obtenir 3000 picarats.

Musiques

Obtenir 3500 picarats.

Voix

Obtenir 4000 picarats.

Cinématiques

Obtenir 4500 picarats.

La porte cachée

Cette section vous révèle un mot de passe à saisir dans Professeur Layton et l'étrange Village (la porte cachée de Saint-Mystère).
Vous pouvez également saisir deux mots de passe pour débloquer du contenu supplémentaire. Le premier se trouve dans Professeur Layton et l'étrange Village (obtenu en entrant le code de Layton 2 dans Layton 1). Le second se trouve dans Professeur Layton et le Destin Perdu (obtenu en entrant le code de Layton 2 dans Layton 3).

ICÔNES DORÉES

Icône de Layton

Terminer le jeu pour obtenir l'icône d'or de Layton à côté de votre fichier de sauvegarde.

Icône de Luke

Résoudre toutes les énigmes du jeu pour obtenir l'icône d'or de Luke à côté de votre fichier de sauvegarde.

SERVICE À THÉ

Liste des ingrédients

Ortimenthe : énigme 036 (chapitre 2)
Myreboise : énigme 036 (chapitre 2)
Mandarange : énigme 036 (chapitre 2)
Elleflore : énigme 061 (chapitre 4)
Tropiquant : énigme 089 (chapitre 4)
Trèflebai : énigme 074 (chapitre 5)
Vitaline : énigme 086 (chapitre 5)
Hippocendre : énigme 109 (chapitre 6)

Recettes

01. Délice Fruité = Ortimenthe + Myreboise + Mandarange
02. Fraîcheur myreboise = Ortimenthe + Myreboise + Myreboise
03. Fumée gourmande = Ortimenthe + Mandarange + Hippocendre
04. Remède naturel = Ortimenthe + Trèflebai + Vitaline
05. Tropiquant Plus = Ortimenthe + Tropiquant + Tropiquant
06. Plaisir amer = Myreboise + Mandarange + Vitaline
07. Douce énergie = Myreboise + Elleflore + Tropiquant
08. Nature désaltérante = Myreboise + Trèflebai + Hippocendre
09. Aura de bien-être = Mandarange + Elleflore + Trèflebai
10. Crépuscule poivré = Elelflore + Trèflebai + Tropiquant
11. Vitaline cendrée = Elelflore + Vitaline + Hippocendre
12. Layton original = Trèflebai + Tropiquant + Hippocendre

Vous devez ensuite repérer les personnes qui demandent du thé (vous verrez des gouttes au dessus de leur tête) et trouver la recette qui convient le mieux à leur requête. Il y a 26 personnes en tout, dont Luke et Layton qui vous lanceront un appel à l'aide depuis le sous-menu.

Personnes à servir

Layton : thé 01 (Délice fruité)
Luke : thé 02 (Fraîcheur myreboise)
Stachen : thé 01 (Délice fruité)
Denis : thé 01 (Délice fruité)
Félix : thé 07 (Douce énergie)
Narine : thé 07 (Douce énergie)
Ilyana : thé 02 (Fraîcheur myreboise)
Jenny : thé 02 (Fraîcheur myreboise)
Krantz : thé 05 (Tropiquant plus)
Richard : thé 10 (Crépuscule poivré)
Gertrude : thé 09 (Aura de bien-être)
Joseph : thé 06 (Plaisir amer)
Lucas : thé 06 (Plaisir amer)
Lila : thé 04 (Remède naturel)
Jimmy : thé 09 (Aura de bien-être)
Marina : thé 04 (Remède naturel)
Aïolo : thé 03 (Fumée gourmande)
Geoff : thé 08 (Nature désaltérante)
Ambre : thé 11 (Vitaline cendrée)
Sam : thé 11 (Vitaline cendrée)

Blitz : thé 12 (Layton original)
Grisou : thé 05 (Tropiquant plus)
Rory : thé 03 (Fumée gourmande)
Gregorio : thé 08 (Nature désaltérante)
Grinko : thé 12 (Layton original)
Ray : thé 10 (crépuscule poivré)

APPAREIL PHOTO

Reconstituer l'appareil photo

Voici la liste des différentes parties de l'appareil photo et l'endroit où elles se situent.
Pièce 01 : connecteur (donné par Sam en même temps que l'appareil photo)
Pièce 02 : déclencheur (énigme 021)
Pièce 03 : viseur (énigme 012)
Pièce 04 : obturateur (énigme 026)
Pièce 05 : pièce en L (énigme 027)
Pièce 06 : articulation (énigme 029)
Pièce 07 : petite pièce (énigme 038)
Pièce 08 : pièce à vis (énigme 042)
Pièce 09 : batterie (énigme 043)
Pièce 10 : engrenage (énigme 072)

Prendre les photos

Voici la liste des endroits que vous devez prendre en photo, une fois l'appareil réparé.
1. Chambre d'hôtel
2. Dépôt d'ordures
3. Ruelle sombre
4. Musée - 1er étage
5. Tour - RDC
6. Entrée de la mine
7. Forêt obscure 2
8. Cour de Mamie M.
9. Machinerie

DÉFIS DU PROFESSEUR

Enigmes du musicien (139 à 141)

Trouver les 10 parties de l'appareil photo et reconstituez-le. Prenez tous les endroits suspects en photo et trouvez les 3 différences sur chacune des 9 photos pour dénicher les énigmes cachées.

Enigmes de l'herboriste (142 à 144)

Concoctez les 12 préparations et servez un bon thé à 26 personnes.

Enigmes du cuisinier (145 à 147)

Réussissez à faire maigrir complètement le hamster en réalisant tous les parcours d'entraînement.

Enigmes des amoureux (148 à 150)

Terminez le jeu.

Enigmes de l'expert (151 à 153)

Complétez les énigmes 1 à 150.

SOUS-CHAPITRE BONUS (VERSION JAPONAISE)

La version japonaise de Professeur Layton et la Boîte de Pandore comporte un sous-chapitre bonus. L'histoire se situe entre la fin du premier épisode et le début du deuxième et donne accès à 12 énigmes rassemblées dans une seule et unique pièce. A priori, toutes ces énigmes sont issues du premier volet. La valeur totale de ces énigmes est de 500 picarats.

LE HAMSTER

Liste des objets

Pomme : obtenue automatiquement (chapitre 1)
Maison : obtenue automatiquement (chapitre 1)
Souche : énigme 034 (chapitre 2)
Fleur : énigme 032 (chapitre 2)
Bloc : énigme 056 (chapitre 3)
Ampoule : énigme 058 (chapitre 3)
Maison : énigme 068 (chapitre 3)
Boîte à surprise : énigme 063 (chapitre 4)
Bac à sable : énigme 096 (chapitre 5)
Pomme : énigme 075 (chapitre 5)
Piscine : énigme 083 (chapitre 5)
Bloc : énigme 113 (chapitre 5)
Boîte à surprise : énigme 103 (chapitre 6)
Ampoule : énigme 102 (chapitre 6)
Trampoline : énigme 099 (chapitre 6)

Cette image vous indique comment terminer l'entraînement du hamster en lui faisant faire 34 pas (30 pas sont nécessaires pour compléter le dernier niveau).
Une fois mince, le hamster vous aidera à débusquer les pièces SOS cachées dans le décor et les défis du cuisinier seront débloqués.

LES CHAPITRES DES MÉMOIRES

Les clés du livre des mémoires s'obtiennent en résolvant les énigmes indiquées ci-dessous.

Clé 1 : Obtenue en même temps que le livre (chapitre 4)
Clé 2 : Donnée par Richard (chapitre 4)
Clé 3 : Enigme 92 (chapitre 5)
Clé 4 : Enigme 111 (chapitre 5)
Clé 5 : Enigme 120 (chapitre 5)
Clé 6 : Enigme 71 (chapitre 5)
Clé 7 : Donnée par Sam (chapitre 6)
Clé 8 : Enigme 107 (chapitre 6)
Clé 9 : Donnée par Grinko (chapitre 6)
Clé 10 : Enigme 78 (chapitre 6)
Clé 11 : Enigme 77 (chapitre 6)
Clé 12 : Enigme 133 (chapitre 7)

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure principale

Prologue - Le coffret céleste

Bureau de Layton
Luke et Layton découvrent une lettre du docteur Shrader évoquant la malédiction liée au coffret céleste, autrement appelé la boîte de Pandore.

Objectif : Fouillez les tiroirs du bureau
Cliquez sur le tiroir du milieu pour obtenir les clés de la voiture.

Objectif : Allez chez le docteur Shrader
En sortant du bureau, vous êtes confronté à une première énigme.

Enigme 001 - Un mauvais plan (10 picarats)

Reconstituez le plan en reproduisant la solution donnée sur cette image. La pièce centrale doit être retirée. Placez ensuite la première pièce à gauche, la deuxième pièce en bas, la troisième pièce en haut, la quatrième pièce à droite et la cinquième au centre.

Enigme 002 - Où habite Shrader ? (15 picarats)

Recoupez les indications données pour localiser la fenêtre du docteur sur la façade de l'immeuble. Le premier indice n'est pas très utile puisque tous les locataires du bâtiment peuvent entendre leur voisin chanter, mais il permet d'éliminer au moins cette fenêtre-là. En revanche, le fait que l'appartement du docteur donne sur le soleil levant permet de savoir qu'il se trouve du côté qui est éclairé sur la photo. Des quelques fenêtres restantes, seule celle située en haut à gauche permet d'apercevoir un drapeau.

Chez Shrader
Parlez à Damon pour démarrer la recherche des pièces SOS.

Pièce 1 : La boîte aux lettres
Pièce 2 : Le pied du lampadaire
Pièce 3 : Les fleurs en haut à droite
Pièce 4 : Au-dessus de la porte à gauche

Objectif : Entrez dans l'immeuble
Passez la porte pour entrer dans le bâtiment.

Palier
Pièce 1 : Au pied du meuble bleu
Pièce 2 : Sur la fenêtre de gauche

Objectif : Visitez l'appartement
Passez la porte pour entrer dans l'appartement du docteur.

Enigme 003 - Le mystère de la clé (20 picarats)

Trois clés vous sont proposées pour ouvrir une porte, mais aucune ne rentre dans la serrure. En manipulant les objets, vous devriez toutefois remarquer que les clés peuvent être tournées à 90°. Faites pivoter la clé située en bas deux fois de suite pour la mettre à l'envers, puis insérez-la dans la serrure. La porte s'ouvre...

Enigme 004 - Chambre forte (30 picarats)

De l'intérieur de l'appartement, vous pouvez observer quatre scènes différentes. A partir de la première image, cliquez sur la flèche de gauche pour visualiser la scène où l'on peut voir une fenêtre fermée. L'un des rideaux a été arraché. Entourez-le pour résoudre cette énigme.

Chapitre 1 - Un train de légende

Compartiment 3A
Pièce 1 : Le cintre
Pièce 2 : Le pied de la table
Pièce 3 : Le cadre

Objectif : Fouillez la pièce
Cliquez sur la valise.

Enigme 005 - Rangement efficace (30 picarats)

Rangez tous les objets dans la valise de Luke de manière à ce que tout loge à l'intérieur. Les deux objets qui sont déjà posés dedans doivent être déplacés. Mettez le livre orange dans le coin supérieur gauche, la poêle dans le coin inférieur gauche, l'ours en peluche dans le coin supérieur droit, et le sac avec le ruban bleu dans le coin inférieur droit. L'harmonica va en dessous de la poêle, le boomerang doit se trouver en haut, entre le livre et l'ours, et la chemise est à mettre au milieu. Il ne reste plus qu'une place pour le télescope.

Cliquez sur le sucrier pour trouver une énigme cachée.

Enigme 017 - Un travail de fourmi (25 picarats)

Vous devez trouver quel est le chemin le plus long sur un parcours donné. La seule condition imposée est qu'il ne faut pas emprunter deux fois la même portion de chemin. La solution vous est donnée sur cette image.

Sortez du compartiment.

Wagon n°3

Pièce 1 : Au-dessus de la deuxième porte
Pièce 2 : 2ème lumière au plafond

Objectif : Explorez le train
Parlez à Lili deux fois de suite.

Enigme 024 : Le petit papier (10 picarats)

Un bout de papier a été plié deux fois de suite, avec à chaque fois un écart de 1 cm. Vous devez déterminer la distance qui sépare les deux pliures. Si, après la première pliure, le papier avait été correctement plié, la distance que l'on cherche serait égale à 5 mm puisque le papier serait plié en deux. Mais comme, la seconde fois, le papier dépassait de 1 cm de l'autre côté, la distance qui sépare les deux pliures est de 1 cm, soit 10 mm. La réponse est 10.

Passez la porte au fond du couloir pour rencontrer Angela.

Wagon n°4
Pièce 1 : Poignée de la première porte
Pièce 2 : A gauche de la deuxième porte

Entrez dans le compartiment entrouvert.

Compartiment 4B
Pièce 1 : Coin droit du canapé
Pièce 2 : Sous le canapé de gauche

Cliquez sur le pichet d'eau.

Enigme 023 : Une défaite amère (15 picarats)

Le contenu d'un pichet passe d'un récipient à un autre 55 fois de suite. Faut-il le placer en A ou en B pour que la boisson au vinaigre termine sa course dans le récipient de l'homme situé à droite ? Si vous essayez d'imaginer le déroulement de l'opération et que vous comptez le nombre de passages, vous remarquerez que le récipient situé à côté du pichet de départ reçoit toujours le liquide à chaque passage impair. Cela est valable aussi bien à gauche qu'à droite. Il faut donc placer le pichet en B pour que ce soit l'homme 2 qui hérite de la boisson au vinaigre.

Sortez du compartiment et passez la porte au fond.

Wagon-restaurant
Pièce 1 : Au milieu de l'allée

Parlez à Chester.

Enigme 007 - Quatre couples (20 picarats)

A l'aide des indications données, vous devez trouver l'endroit où est assise Mme Hadley. Monsieur O'Connor, qui porte une moustache, est assis à côté de sa femme. On peut donc éliminer a et b. Monsieur et madame Jones, qui sont assis côté couloir, sont donc forcément c et g. Monsieur Lambert est assis en face de sa femme, ils sont donc d et h. Il ne nous reste plus que les lettres e et f pour désigner le couple Hadley. Mme Hadley est donc située en e.

Objectif : Allez à l'arrière du train

Passez la porte de gauche pour rencontrer Macaron, le cuisinier. Vous devez maintenant prendre soin du hamster pour le faire maigrir. Attendez d'avoir plus d'objets pour attaquer le parcours d'entraînement. Vous recevez tout de même une pomme (H01).

Cuisine
Pièce 1 : Le carton au premier plan
Pièce 2 : Le pot blanc sur l'étagère du fond

Revenez dans le wagon-restaurant et passez la porte de droite.

Wagon n°6
Pièce 1 : A gauche de l'hôtesse.

Parlez à Sally.

Enigme 006 - Piles de crêpes 1 (15 picarats)

Déplacez les crêpes de la manière suivante :

Passez la porte au fond du couloir.

Wagon n°7
Pièce 1 : Au pied de la première porte
Pièce 2 : En haut de la deuxième poutre

Passez la porte au fond du couloir.

Enigme 011 - Mixité forestière (20 picarats)

Découpez le schéma de manière à constituer des groupements de 4 cases, chacun contenant 4 arbres différents. Commencez par tracer un trait à chaque fois que vous voyez deux arbres identiques côte à côte. Ensuite, faites les jonctions qui deviennent évidentes si vous gardez à l'esprit les consignes de départ. La solution se trouve sur l'image ci-dessous.

Objectif : Continuez d'explorer le train

Arrière du train
Pièce 1 : Au pied de la chaise du milieu
Pièce 2 : La poignée jaune de gauche

Cliquez sur le morceau de papier froissé.

Enigme 022 - Sus aux détritus 1 (45 picarats)

Déplacez les blocs comme indiqué sur cette vidéo en 29 coups seulement.

Revenez dans le wagon précédent et parlez à Bélouga, puis retournez dans le wagon-restaurant.

Objectif : Allez au wagon-restaurant

Enigme 010 - Chef-d'oeuvre (15 picarats)

Vous devez trouver combien de couleurs sont nécessaires pour peindre le dessin en respectant les consignes indiquées. Aucune section ne doit être de la même couleur que la section voisine. Vous pouvez utiliser la page de notes pour faire des essais. Presque tout le dessin peut être colorié avec seulement deux couleurs, sauf en bas à gauche où la disposition des zones nécessite au minimum trois couleurs. La réponse est donc 3.

Vous avez maintenant accès à la réserve d'énigmes de Mamie Mystère.

Objectif : Retournez au compartiment 3A

Parlez à Chester.

Enigme 008 - Le festin de Luke (25 picarats)

Répartissez les 7 plats qui vous sont donnés de manière à ce que le prix des articles commandés par Luke fasse deux fois le prix des articles commandés par Layton. Pour commencer, vous pouvez faire le total de tous les plats pour savoir exactement combien chacun a dépensé. Le total est de 105 livres, ce chiffre englobe la note de Layton et celle de Luke, autrement dit la note de Layton divisée par 3, soit 35 livres pour Layton (105 / 3 = 35) et 70 livres pour Luke (35 x 2 = 70). Il ne reste plus qu'à procéder par tâtonnement pour trouver la bonne répartition des plats.

Le détail est le suivant :
Layton : 35 = 8 + 13 + 14
Luke : 70 = 12 + 16 + 17 + 25

Cliquez sur le verre posé sur la table de gauche.

Enigme 009 - Pyramide de cristal (10 picarats)

Parmi les cinq modèles de pyramides proposés, un seul n'est pas réalisable. Il s'agit du modèle D, car un verre ne peut pas se poser à cheval sur les rebords de deux autres verres.

Poussez la porte au fond à gauche pour revenir dans la cuisine. Parlez à Macaron.

Enigme 013 - Dans votre assiette (15 picarats)

La figure montre un triangle qui englobe un autre triangle. Vous devez trouver combien de fois le triangle extérieur est plus grand que le triangle intérieur. Si vous tournez le petit triangle de manière à ce qu'il pointe vers le haut, vous verrez que ses côtés délimitent trois autres triangles de même taille. Au total, on obtient donc 4 triangles. Le triangle extérieur est donc 4 fois plus grand que le triangle intérieur.

Rendez-vous maintenant dans le wagon n°4 pour trouver Angela et Chelmey. Vous obtenez un chausson de Tom.

Objectif : Tentez de retrouver Tom

Parlez à l'inspecteur Chelmey.

Enigme 020 - Indélicatesse (25 picarats)

Un commerçant vend une paire de chaussures d'une valeur de 30 livres à une cliente. Celle-ci le paye avec un billet de 50 livres qui s'avère être un faux. On cherche à savoir quelle somme d'argent le commerçant a perdu. Puisque la cliente est repartie avec les chaussures d'une valeur de 30 livres et la monnaie d'une valeur de 20 livres, le marchand a perdu 50 livres. Le fait qu'il soit allé se faire de la monnaie auprès d'une voisine n'entre pas en compte puisqu'il a dû lui rembourser la somme qu'elle lui avait échangée. La réponse est donc 50.

Allez dans le wagon n°3 et parlez à Clarisse.

Enigme 018 - A petits pas (20 picarats)

En partant du point de départ, vous devez rejoindre l'arrivée en plaçant à chaque fois un pied après l'autre. Vous ne pouvez pas marcher en diagonale ni traverser les murs. Vous devez colorier toutes les cases sur lesquelles vous allez marcher. Si vous essayez de passer au-dessus du premier mur, vous ne pourrez plus placer le pied gauche. Au départ, partez vers la droite et passez entre les deux petits murets. Remontez en direction du mur supérieur gauche, puis allez

à droite pour faire tout le tour du muret supérieur droit. Vous atteindrez la sortie par le côté gauche. Cette image vous indique le parcours complet.

En allant vers le wagon n°2, Sam vous remet un appareil photo cassé. Vous allez devoir le reconstituer en récupérant toutes les pièces de l'appareil. Vous récupérez au passage la première pièce, un connecteur (AP01). Revenez voir Sam deux fois de suite.

Enigme 019 - Voyage en train (20 picarats)

Un train dépose des passagers à raison de 1/6 au premier arrêt, 1/5 au deuxième arrêt, 1/4 au troisième arrêt, 1/3 au quatrième arrêt, et 1/2 au cinquième arrêt, et tous ceux qui restent au sixième et dernier arrêt. Si personne ne monte entretemps, combien de personnes au minimum se trouvaient à bord au départ ? Puisqu'on cherche le nombre minimum de passagers, il suffit de considérer qu'il n'y avait que 6 passagers au départ. A chaque arrêt, un passager descend, et il n'en reste plus qu'un à la fin. Tout multiple de 6 fonctionnerait, mais on cherche un nombre minimum, donc 6 est la réponse à donner.

Revenez dans la cuisine du wagon-restaurant.

Enigme 014 - Haut les casquettes (25 picarats)

Dans une classe de 10 élèves portant chacun une casquette rouge ou bleue, seuls ceux qui voient au moins 4 élèves portant une casquette rouge repartent avec un ballon rouge. Sachant que seuls quelques-uns ont eu un ballon rouge, vous devez trouver combien d'élèves sont rentrés chez eux avec un ballon rouge. Il faut qu'il y ait au moins 4 enfants qui portent une casquette rouge pour qu'au moins un ballon rouge soit distribué. Or, d'après l'énoncé, il y a eu au minimum 2 ballons rouges de distribués. Mais s'ils étaient 5 (ou plus) à porter une casquette rouge, tous les élèves auraient la possibilité de voir 4 casquettes rouges. Il n'y a donc pas plus de 4 enfants qui en portent une. Et s'ils sont 4, alors les 6 autres ont tous la possibilité de repartir avec un ballon rouge. La réponse est donc 6.

Vous obtenez la casquette de Tom. Revenez dans le wagon n°6 et poussez la porte entrouverte.

Compartiment 6B
Pièce 1 : Sur la lampe en hauteur
Pièce 2 : Sur le bord du canapé

Cliquez sur le pot de fleurs.

Enigme 016 - Fleurs en folie (15 picarats)

Parmi les motifs A, B et C, un seul est identique à celui qui est présenté sur le modèle. Plus exactement, ce motif doit être comme s'il s'agissait du reflet du modèle dans un miroir, et ses couleurs sont inversées. Le plus simple est de chercher quelles sont les différences entre les trois motifs colorés. Par exemple, le B comporte une tâche en trop sur le bord droit. Sur le motif C, le centre de chaque fleur ne respecte pas l'inversion des couleurs. La bonne réponse est donc la A.

Examinez les restes de nourriture sur le sol. Allez ensuite dans le wagon n°7 pour croiser une mystérieuse jeune fille. Parlez avec l'hôtesse Sally, puis franchissez la porte entrouverte pour entrer dans le compartiment 7C. C'est là que se trouve Mamie Mystère et sa réserve d'énigmes. Continuez jusqu'à l'arrière du train et parlez à Hank.

Enigme 025 : Echappée sauvage (20 picarats)

Un zoo est représenté sous forme de labyrinthe. A vous de chercher lequel des animaux échappés parviendra à atteindre la sortie en un seul morceau. A l'aide de la page de notes, tracez le parcours de chaque animal pour résoudre facilement cette énigme. Le panda et le crocodile peuvent se rejoindre mais ils n'atteindront jamais la sortie. Le tigre et la girafe sont également coincés. En revanche, le lapin et le lion peuvent sortir, mais comme ils suivent le même

chemin, le lion risque fort de manger le lapin en route. Le lion est donc la seule réponse à donner.

Faites demi-tour jusqu'au wagon-restaurant et parlez à Chester.

Objectif : Trouvez les gens ayant vu Tom

Allez dans le wagon n°4 et passez la porte entrouverte pour entrer dans le compartiment 4B. Parlez à Capone et Mitzi.

Objectif : Retournez au wagon n°4

Parlez une seconde fois à Capone et Mitzi.

Enigme 021 - Bouche à oreille (20 picarats)

Huit personnes se font passer un message à l'oreille, à raison d'une minute pour faire passer le message à quelqu'un. Dans combien de temps le message sera-t-il arrivé à la huitième personne ? L'important est de garder à l'esprit qu'une personne qui connaît le message peut continuer à le faire passer plusieurs fois, à condition de ne le transmettre qu'à une personne en l'espace d'une minute.

Au départ : 1 personne (connaît le message)
Au bout d'une minute : 2 personnes
Au bout de 2 minutes : 4 personnes (si les deux premières font chacune passer le message)
Au bout de 3 minutes : 8 personnes (si les quatre font passer le message)

Il faut donc seulement 3 minutes pour faire passer le message à tout le monde.

Vous obtenez en récompense une nouvelle pièce de l'appareil photo : le déclencheur (AP02). En sortant du wagon, vous tombez sur l'inspecteur Chelmey. Allez dans le wagon n°3 et ramassez le chausson de Tom.

Enigme 015 - Mais qui est Tom ? (30 picarats)

Déplacez les blocs comme indiqué sur cette vidéo en 20 coups seulement.

Objectif : Trouvez la fille avec un chien

Courez jusqu'au wagon n°7 et parlez à Guy deux fois de suite.

Enigme 012 - Temps couvert (30 picarats)

Une surface de 10 unités est colorée en bleu et en blanc. Vous devez déterminer combien il y a d'unités de ciel (bleu) et de nuages (blanc). Utilisez la page de notes pour quadriller le tableau en 10 cases, puis comparez-les. Vous constaterez qu'elles fonctionnent toutes par paires ayant le même motif mais les couleurs inversées. Cela veut dire que, sur ces cases-là, le blanc et le bleu s'annulent complètement. Les seules cases qui restent sont entièrement bleues, ce qui signifie qu'il y a 2 unités de bleu en plus. Au final, on trouve donc 6 unités de ciel et 4 unités de nuages.

Vous obtenez un viseur (AP03) pour l'appareil photo.

Objectif : Parlez à la jeune fille

Discutez avec la jeune fille à l'arrière du train. Flora vous rejoint et vous devez rapporter Tom à sa maîtresse.

Objectif : Ramenez Tom à Angela

Rendez-vous dans le wagon n°6 et poussez la porte entrouverte pour trouver Angela. Vous recevez un nouveau jouet pour le hamster : une maison (H02).

Objectif : Revenez à votre compartiment

En sortant du compartiment, un incident survient.

Objectif : Allez voir ce qui bloque le train

Près du train
Pièce 1 : Au pied des marches
Pièce 2 : A gauche, sur le rail
Pièce 3 : Sur la vitre centrale

Allez à gauche vers l'écran suivant pour que Sam vous explique la situation.

Objectif : Dégagez la voie

Parlez à Hank.

Enigme 026 : Changement de voie (25 picarats)

A l'aide du stylet, vous devez intervertir la position de deux trains en plaçant les wagons rouges et bleus dans leurs emplacements respectifs. Cette vidéo vous donne la solution en 13 coups seulement.

Le train redémarre et vous recevez un obturateur (AP04) pour l'appareil photo.

Chapitre 2 - Dropstone, un village bucolique

Objectif : Explorez le village

Quai de la gare
Pièce 1 : La pierre au milieu du chemin
Pièce 2 : La marche du train
Pièce 3 : Le lampadaire

Cliquez sur l'affiche.

Enigme 027 : Adieux déchirants (20 picarats)

Une scène d'adieu vous est montrée sur un quai de gare. A vous de localiser l'élément irréaliste présent sur cette photo. Le problème se situe au niveau de la vitre que soulève l'homme à l'intérieur du train. La fenêtre ne peut pas s'ouvrir de cette façon, autrement la vitre dépasserait du toit du train. Entourez la main de l'homme qui touche la fenêtre.

Vous obtenez une pièce en L (AP05) pour l'appareil photo. Allez dans l'écran de droite.

Place de la gare
Pièce 1 : Sur la cheminée
Pièce 2 : Dans la poubelle
Pièce 3 : Entre les deux maisons

Parlez à Belouga, puis continuez vers la droite.

Rue en fête
Pièce 1 : Sur la cheminée la plus à gauche
Pièce 2 : Sur la fenêtre de la maison de droite

Parlez à Justin deux fois de suite.

Enigme 041 : Demi-cubes (25 picarats)

Sur les quatre objets qui vous sont proposés, vous devez trouver celui qui, une fois combiné avec un autre objet de forme identique, ne donnerait pas un cube. Essayez de vous représenter l'image que chaque pièce formerait, une fois assemblée avec une autre de même forme. Dans les cas A et B, c'est assez facile. En D, l'exercice est plus délicat mais on y arrive en faisant correspondre chaque partie l'une après l'autre. En revanche, l'objet C ne pourra jamais remplir les conditions de l'énoncé. La réponse est donc C.

Allez vers l'écran du haut.

Route de la mairie
Pièce 1 : Le parasol blanc
Pièce 2 : Le pot de fleurs à droite

Examinez la charrette de fruits.

Enigme 028 : Bizarrouïde (20 picarats)

Une roue assez spéciale suit une trajectoire tout aussi particulière lorsqu'elle se déplace sur une surface plane. C'est justement cette trajectoire que vous devez essayer de vous représenter à partir des différents schémas proposés. Lorsqu'on pousse la roue vers la droite, on obtient un arc courbe qui ne touche pas tout à fait le sol. Au deuxième mouvement, l'arc restera près du sol et aura une amplitude moindre. Enfin, au troisième mouvement, la pointe de la roue remontera vers le haut en suivant un arc semblable à celui du premier mouvement. Cette description correspond uniquement au schéma A.

Cliquez sur le stand de fléchettes à gauche de l'écran.

Enigme 029 : Flèche de la victoire (20 picarats)

Un petit sac est suspendu à une flèche plantée dans un mur. Des trois flèches proposées, une seule retient le sac, mais la partie cachée ne permet pas de déterminer facilement de laquelle il s'agit. Tracez une ligne droite reliant chaque flèche au sac pour essayer de voir quelle est la bonne trajectoire. Il s'agit de la B.

Vous obtenez une articulation (AP06) pour l'appareil photo. Continuez vers la gauche.

Champ de blé
Pièce 1 : La pierre au milieu du chemin
Pièce 2 : Le sommet de la montagne

Parlez à Kostya.

Enigme 037 : Champion de golf (25 picarats)

Un golfeur est capable de réaliser des putts dont la distance est toujours égale à l'une des valeurs suivantes : 3, 5, 7 et 11 mètres. S'il se situe à 20m du trou, combien lui faudra-t-il de coups pour mettre la balle dans le trou ? Le résultat cumulé doit faire exactement 20m. On pourrait obtenir le résultat en faisant 7 + 5 + 3 + 5. Mais le golfeur peut faire beaucoup mieux. En effet, rien ne l'oblige à viser directement le trou dès le départ ! Il peut par exemple faire 11m en s'éloignant un petit peu de la trajectoire prévue, puis faire à nouveau 11m pour atteindre le trou. Dans ce cas, il lui faudra seulement deux coups pour réussir.

Revenez sur la route de la mairie puis allez à droite.

Chemin boisé

Pièce 1 : La cheminée
Pièce 2 : Le pied du cinquième piquet de la barrière
Pièce 3 : La base du toit de la maison de gauche

Cliquez sur l'arbre à droite de l'écran.

Enigme 034 : D'un arbre à l'autre (20 picarats)

Cinq arbres sont plantés les uns derrière les autres mais à des distances différentes. Certains éléments présents à l'écran peuvent vous donner une idée de leur espacement. Mais ne tombez pas dans le piège de cette énigme ! Les deux arbres qui sont les plus éloignés l'un de l'autre sur cette image sont forcément celui qui se trouve le plus proche du premier plan et celui qui se trouve le plus proche de l'arrière-plan. La bonne réponse est donc A et E. Reliez les deux lettres, puis validez.

Vous obtenez un nouveau jouet pour le hamster : une souche (H03). Parlez à Jasmine.

Enigme 036 : Poussin en détresse (35 picarats)

Trouvez l'issue du labyrinthe de manière à ce que le poussin atteigne la sortie et non pas la tanière du serpent. Il suffit de suivre chaque chemin avec le stylet pour trouver la solution. Il n'y a que la route B qui remplisse la condition demandée.

Jasmine vous fait don d'un service à thé. Vous allez maintenant devoir trouver des ingrédients pour préparer plusieurs infusions que vous servirez aux personnes qui vous le demanderont. Vous recevez au passage les trois premiers ingrédients : l'ortimenthe (T01), la myreboise (T02) et la mandarange (T03). Ces ingrédients vous permettent de préparer un délice fruité à servir à Layton et une fraîcheur myreboise à servir à Luke (voir la section Service à Thé). Parlez encore une fois à Jasmine.

Enigme 032 : Emballez, c'est pesé ! (20 picarats)

Un exercice de visualisation vous est proposé ici. A droite, quatre pliages différents d'une feuille de papier. A gauche, une fleur emballée d'une certaine façon. Vous devez déterminer quel pliage correspond à l'emballage obtenu. Cherchez d'abord ce qui différencie les quatre pliages. Le point de départ commence soit en haut, soit en bas. Le sens du pliage va soit vers le côté vert, soit vers le côté jaune. Sur le modèle, on voit que le liseré vert est visible sur l'emballage final, or ce ne sera pas le cas sur les pliages A et D. On peut donc les écarter. Enfin, si vous pliez B vous aurez le liseré à droite, et si vous pliez C vous l'aurez à gauche, comme sur le modèle. La bonne réponse est donc C.

Vous obtenez une fleur (H04) pour le hamster. Revenez sur la route de la mairie et allez vers le haut.

Objectif : Inspectez la place de la mairie

Place de la mairie
Pièce 1 : Le banc de gauche
Pièce 2 : Le tonneau de droite
Pièce 3 : Le sommet du poteau de gauche

Examinez le monument de pierre sur la droite.

Enigme 030 : Réflexion intense (30 picarats)

Un monument commémoratif a été légèrement transformé suite à une erreur de date commise par le sculpteur. Vous devez trouver quelle est la vraie date de fondation du monument, et pour cela vous devez trouver de quelle façon on a pu modifier le monument pour l'obtenir. Il est clair que celui-ci a l'apparence d'une fontaine. Or, la seule chose qu'on puisse logiquement faire sur une telle fontaine c'est la remplir d'eau. A ras bord, il n'y a plus que le haut de la date qui

apparaît. La partie inférieure de chaque chiffre est alors remplacée par l'image de la partie supérieure de ce chiffre une fois qu'il est réfléchi dans l'eau. La date de départ est 12.8 (12 août). Le 1 et le 8 ne changent pas car ils ont chacun une forme symétrique lorsqu'on les coupe en deux. En revanche, le 2 devient un 3, car c'est la partie courbe du 2 qui se réfléchit à l'envers à la surface de l'eau. On obtient ainsi la date du 13.8 (13 août : 13 08).

Cliquez sur la porte de la mairie.

Enigme 047 : Election municipale (25 picarats)

Trois candidats se présentent à une élection à laquelle 40 personnes peuvent participer. Il s'agit de trouver combien de voix doit obtenir un candidat au minimum pour être élu. Si on enlève les voix des trois candidats qui vont chacun s'annuler, il reste 37 voix à se partager. S'il veut être élu, un candidat doit obligatoirement obtenir la majorité, soit la moitié de 37, soit 19 votes. Il ne reste plus qu'à ajouter le vote du candidat lui-même pour obtenir le résultat. La réponse est 20.

Parlez à Albert, l'homme qui porte des lunettes.

Enigme 053 : Entre hommes (30 picarats)

Douze portraits sont alignés pour former un cercle. Pour aller d'un portrait à un autre, vous devez sauter 4 autres portraits, mais vous devez tourner toujours dans le sens que vous avez choisi au départ. A chaque fois que vous arrêtez votre mouvement, vous devez rayer le portrait où vous êtes puis répéter l'opération. Quel portrait faut-il choisir comme point de départ pour réussir à rayer six portraits de femme à la suite ? La seule façon de résoudre une telle énigme est de faire des essais en partant de chacun des portraits et en allant dans les deux sens.

Vous finirez par trouver la réponse : il faut partir de l'homme moustachu qui se trouve en dessous de Flora en haut à gauche et tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Parlez à Jacques, l'homme au premier plan, puis continuez vers la droite.

Objectif : Explorez le village

Lieu du concours
Pièce 1 : Le drapeau blanc
Pièce 2 : Le parapluie sur la droite
Pièce 3 : La base du deuxième piquet de la barrière

Revenez sur la place de la mairie, puis allez vers le bas et bifurquez à droite vers le chemin boisé. Parlez à Lopez.

Enigme 052 : Un temps à chapeau (30 picarats)

Un homme ne porte son chapeau que dans des conditions très particulières données dans l'énoncé. Vous devez compléter le calendrier en indiquant quels sont les jours qui étaient ensoleillés, pluvieux ou nuageux. Comme il y a deux parapluies à placer, ils vont forcément aux deux endroits indiqués par des croix où l'homme ne portait pas son chapeau. Il faut maintenant essayer de placer le nuage sachant qu'il doit correspondre à un jour où le temps était couvert et où l'homme portait quand même son chapeau. D'après l'énoncé, ce jour ne peut être situé qu'à la suite d'un jour où le temps était couvert, mais le jeudi est déjà occupé par un temps pluvieux ! Est-on dans une impasse ? Non, car il ne faut pas oublier qu'on ignore totalement quel temps il faisait le dimanche qui précédait le lundi de cette semaine ! On peut donc supposer, puisque c'est la seule solution possible, que le temps était couvert ce dimanche-là, ce qui permet de placer le dernier nuage au lundi, et ce qui explique pourquoi l'homme portait son chapeau ce jour-là. Les autres jours étaient ensoleillés. La réponse est illustrée sur cette image.

Revenez sur la place de la mairie, puis allez à gauche.

Chemin de la ferme

Pièce 1 : L'enseigne orange
Pièce 2 : Le caillou près de la porte

Parlez à Courriel, le facteur, puis entrez dans l'épicerie.

Epicerie du village
Pièce 1 : La panière suspendue
Pièce 2 : La spatule verte au plafond
Pièce 3 : La boîte posée sur la table

Examinez le chat sculpté.

Enigme 051 : Chat ou pacha (20 picarats)

Parmi les trois images proposées, une seule reflète le motif de gauche comme dans un miroir, avec les couleurs inversées. A vous de trouver quelle est la bonne copie. Dans cet exercice de comparaison, il vaut mieux commencer par chercher les différences. Sur l'image A, les cils ne sont pas assez longs. Sur l'image C, ce sont les lignes situées derrière les oreilles du chat qui ne correspondent pas. La bonne réponse est donc la B.

Parlez à Dorothea, puis sortez de l'épicerie et allez vers le haut.

Entrée de la ferme
Pièce 1 : La cheminée de gauche
Pièce 2 : La pierre en bas à gauche

Examinez le champ sur la gauche.

Enigme 038 : Transhumance (35 picarats)

Quatre chevaux galopent à des allures différentes et vous devez les amener tous d'un point A à un point B en mettant le moins de temps possible. Le problème, c'est que vous ne pouvez déplacer que deux chevaux à la fois et que vous devez emmener obligatoirement un cheval avec vous lorsque vous revenez au point A. Il faut donc trouver la combinaison optimale pour faire le moins de trajets possible en vous aidant des vitesses de chacun. Le schéma donné sur cette image vous donne une réponse détaillée de la solution. La réponse est 13 heures.

Vous obtenez une petite pièce (AP07) pour l'appareil photo. Parlez à Bruce.

Enigme 045 : Retrait de bagages (30 picarats)

Comment déplacer les blocs de manière à faire descendre le sac jusqu'en bas de l'écran ? La réponse vous est donnée sur cette vidéo en 19 mouvements.

Allez à droite.

Lac de Dropstone
Pièce 1 : La cheminée de la cabane
Pièce 2 : Au milieu de l'étang
Pièce 3 : Le haut du tronc de l'arbre à droite

Parlez à Gabriel.

Enigme 033 : Le filet de pêche (20 picarats)

L'image présente un ensemble discontinu que vous ne voyez pas dans son intégralité. En imaginant la forme complète de cet ensemble, vous devez compter combien de poissons seront compris à l'intérieur. A l'aide de la page de notes,

vous pouvez tracer les lignes manquantes sans trop de difficulté. Faites attention à ne pas vous tromper sur le côté droit, car deux portions de l'ensemble se touchent presque à cet endroit. Une fois que vous aurez bien délimité l'intérieur et l'extérieur du filet, vous devriez trouver 7 poissons.

Revenez à l'entrée de la ferme et parlez à Remy.

Enigme 044 : Entremêlés (25 picarats)

Trois élastiques et une corde rouge sont entremêlés. Vous devez deviner combien d'élastiques resteraient coincés dans le noeud qui se formerait si on tirait sur les deux extrémités de la corde. Pour résoudre cette énigme, il faut examiner chaque portion de la corde rouge en regardant si un fil passe dessus, dessous, ou au milieu de cette portion. Attention à ne pas oublier que seuls les fils qui seraient pris à l'intérieur du noeud doivent être pris en compte. Ceux qui ne font que chevaucher la corde ne comptent pas. Au final (et en s'aidant de la page de notes) on s'aperçoit qu'aucun élastique ne sera pris dans le noeud. Il faut donc répondre 0. Le résultat obtenu est plus clair sur cette image.

Parlez à l'inspecteur Chelmey.

Objectif : Assistez au concours

Revenez au chemin de la ferme et parlez à Balsa.

Enigme 042 : Planche à découper 1 (25 picarats)

Une planche en bois doit être sciée en seulement deux endroits pour que les deux parties obtenues puissent s'emboîter en formant un carré. A vous de trouver quelles sont les deux sections à découper pour y parvenir. Cet exemple est plutôt évident car il suffit de décaler la partie supérieure pour combler les deux trous. La réponse est donnée sur cette image.

Vous obtenez une pièce à vis (AP08) pour l'appareil photo. Parlez encore une fois à Balsa.

Enigme 043 : Planche à découper 2 (30 picarats)

Une planche en bois doit être sciée en seulement deux endroits pour que les deux parties obtenues puissent s'emboîter en formant un rectangle. Dans ce nouvel exemple, la planche de départ comporte une partie trouée en son centre qui laisse deviner qu'il faudra insérer l'une des deux parties dans l'autre. A partir de là, il ne faut que deux découpes pour obtenir le résultat demandé, par simple translation. La réponse est donnée sur cette image.

Vous obtenez une batterie (AP09) pour l'appareil photo. Revenez sur la place de la mairie et allez à droite vers le lieu du concours. Parlez à Granger.

Enigme 050 : Vacherie (30 picarats)

Sur cinq vaches qui parlent, trois sont des menteuses et deux disent la vérité. A l'aide des affirmations données, vous devez trouver quelles sont celles qui mentent. Si A ment, D dit la vérité. Donc E ment et B dit la vérité. Donc C ment, ce qui confirme bien que A ment. On a bien nos 3 menteuses qui sont : A, E et C. Si vous partez en supposant que A dit la vérité, vous arriverez à une impasse, ainsi que dans tous les autres cas de figure.

Parlez à Lopez.

Enigme 039 : Allez vous rhabiller ! (30 picarats)

Trois hommes portent chacun un deux-pièces de couleur différente. Après leur avoir bandé les yeux, on les force à échanger leurs vêtements. A l'aide des réactions de chacun, vous devez trouver quelles sont les couleurs de leurs deux-pièces à la fin de l'expérience. C dit qu'il n'aime pas son pantalon rouge, on peut donc commencer à lui mettre un

pantalon rouge. B dit que C est le seul à n'avoir gardé aucun de ses vêtements d'origine, son haut est donc bleu puisque A dit que personne n'a un ensemble de même couleur. Pour que C ait gardé au moins un vêtement d'origine, il faut que ce soit le pantalon, car C possède déjà un haut bleu. Le pantalon de B est donc bleu. De la même façon, pour que A ait gardé au moins un vêtement d'origine, il faut que ce soit son haut rouge, puisque C possède déjà un pantalon rouge. Le pantalon de A ne peut être ni bleu, ni rouge, il est donc blanc. Le haut de B ne peut être ni rouge, ni bleu, il est donc blanc. Vous obtenez la combinaison finale suivante :

A = haut rouge, bas blanc
B = haut blanc, bas bleu
C = haut bleu, bas rouge

Objectif : Trouvez M. Anderson

Allez à gauche.

Enigme 048 : Monsieur Anderson ? (25 picarats)

A partir des indications données dans l'énoncé, vous devez désigner sur la photo qui est monsieur Anderson. Plutôt que de chercher à éliminer ceux qui ne correspondent pas à la description, essayez plutôt d'en trouver un qui les réunit toutes. En effet, certains personnages ne sont pas visibles entièrement, ce qui ne permet pas d'avoir de certitude pour chacun. En revanche, l'homme qui se trouve en haut à gauche de l'écran possède bien une canne, un noeud papillon, une barbe, il n'a pas l'air d'avoir des lunettes et lève la main au ciel car son chapeau est en train de s'envoler. Il s'agit donc bien de monsieur Anderson.

Objectif : Retournez à la gare

Parlez avec Jacques au premier plan, puis allez à gauche et entrez dans l'épicerie pour revenir voir Dorothea.

Enigme 031 : Pour ta pomme (20 picarats)

Deux hommes possèdent chacun un nombre de pommes qu'il vous faut déterminer. On sait deux choses :

1. Si Johnny donnait une de ses pommes à Thomas, les deux hommes auraient le même nombre de pommes.

2. Si Thomas donnait deux de ses pommes à Johnny, Johnny en aurait trois fois plus que Thomas.

On peut trouver la solution soit par déduction, soit en utilisant une équation.

D'après l'affirmation 1, on sait que :
T + 1 = J - 1 soit J = T + 2

La deuxième affirmation donne :
J + 2 = 3 (T - 2)

En remplaçant J par T+2, on obtient :
T + 2 + 2 = 3 (T - 2)
T + 4 = 3T - 6
4 + 6 = 3T - T
10 = 2T donc T = 5

Si T = 5, alors J = 5 + 2. Donc J = 7.

Johnny possède 7 pommes et Thomas 5.

De retour sur la place de la mairie, allez vers le bas pour retrouver Flora.

Objectif : Trouvez Bruce

Parlez à Lulu, la fille au fond de l'écran sur la route de la mairie.

Enigme 046 : Cherchez l'intrus (20 picarats)

Une boîte de forme bien précise est décrite dans l'énoncé. Quelles sont les trois pièces que vous devez utiliser pour la remplir complètement sans laisser un seul espace vide et sans déborder de la boîte ? La réponse que vous devez donner est la lettre correspondant à la pièce que vous n'utiliserez pas. Si l'on compte les espaces vides, on trouve 10 cubes libres au départ. Or, comme on dispose de deux pièces de 3 blocs, et de deux pièces de 4 blocs, il faudra forcément laisser de côté une des deux pièces de 4 blocs (C ou D). Entre les deux, le choix est vite fait ! La pièce C s'incruste parfaitement dans le fond de la boîte, et il ne reste plus qu'à assembler les pièces A et B sur la couche supérieure pour finir de remplir la boîte. C'est donc la pièce D qui doit être écartée.

Allez à gauche, vers le champ de blé, et parlez à Courriel.

Enigme 035 : Un quartier bigarré (30 picarats)

Quatre affirmations vous sont données pour essayer de trouver quelle est la couleur des quatre maisons présentes sur cette image. Il suffit de les recouper pour obtenir les bonnes couleurs par déduction. Si la maison D n'est pas rouge, et que la maison rouge est plus proche de l'arbre que la bleue, la rouge doit se trouver en B ou C, et la bleue en B ou A. Or on sait que la bleue est plus éloignée des lignes électriques que la verte, la bleue est donc forcément en B et la verte en A. Dans ce cas, la rouge est en C. Il ne reste plus qu'à colorier la D en jaune pour résoudre cette énigme.

A = vert
B = bleu
C = rouge
D = jaune

Parlez à Kostya.

Enigme 054 : Drapeau multicolore (25 picarats)

Un drapeau blanc peut être peint à l'aide de trois couleurs : rouge, vert et bleu. Combien de combinaisons peut-on obtenir si deux sections adjacentes ne peuvent pas être de même couleur ? Le piège de cette énigme est qu'il n'y a pas que 3 couleurs, comme on voudrait nous le faire croire, mais bien 4 si on y ajoute le blanc. A partir de là, il suffit de compter combien on trouve de possibilités en commençant avec une seule couleur, puis multiplier le résultat par 4.

Les possibilités en partant avec la couleur blanche sont les suivantes :
1. Blanc, rouge, vert
2. Blanc, rouge, bleu
3. Blanc, rouge, blanc
4. Blanc, vert, rouge
5. Blanc, vert, bleu
6. Blanc, vert, blanc
7. Blanc, bleu, rouge
8. Blanc, bleu, vert
9. Blanc, bleu, blanc

On trouve donc 9 possibilités avec une couleur donnée. Comme il y a 4 couleurs, il y a donc 4 x 9 = 36 possibilités au total.

Reprenez la route de la mairie puis descendez vers la rue en fête et parlez à Madeline.

Enigme 040 : Cube illustré (30 picarats)

Un cube est présenté sous deux angles différents. Chacun dévoile trois faces du cube, ce qui doit vous permettre de déterminer précisément le patron du cube. Le pique est déjà indiqué sur la solution, il ne reste plus qu'à trouver l'emplacement du trèfle, du coeur, du triangle, du rond et du bonhomme sur le patron. N'oubliez pas également de respecter le sens de chaque symbole et de les faire pivoter en cas de besoin ! Puisque vous ne connaissez que le pique, vous devez partir de là pour trouver la position du coeur et du triangle. Le plus difficile est d'imaginer la forme que prendra le patron une fois plié en cube. Si vous y arrivez, vous n'aurez pas de problème pour aller au bout de la résolution. Le résultat final vous est donné sur cette image.

Parlez encore une fois à Madeline.

Enigme 049 : Caprice royal (20 picarats)

Un roi possède tellement d'argent qu'il est capable de tout acheter. Parmi les objets que ce dernier a acquis dernièrement, il n'y en a qu'un que le roi permet à ses sujets d'acheter aussi vite que possible. Lequel est-ce ? Si le roi est aussi empressé, il doit bien y avoir une raison. C'est tout simplement parce qu'il ne peut rien en faire s'il est le seul à en posséder un. Il s'agit évidemment du téléphone.

Allez à gauche vers la place de la gare et parlez à Bruce. Allez à gauche vers le quai de la gare et parlez à Sam deux fois de suite.

Enigme 055 : Le collier de Sam (30 picarats)

On dispose de 8 petites chaînes, chacune composée de 7 maillons. Le prix pour relier deux chaînettes entre elles est de 2 livres. Comme il y a 8 intervalles, il faudrait payer 16 livres pour obtenir un collier avec l'ensemble des chaînettes. Mais il existe un moyen de payer moins cher. Quelle est cette méthode et quel prix faudrait-il payer au minimum pour relier les 8 petites chaînes ? N'oubliez pas que le collier final doit obligatoirement avoir une forme circulaire, comme tout bon collier. L'astuce n'est pas évidente à trouver. Il faut penser à utiliser une chaînette comme base pour connecter toutes les autres. De cette manière, il devient possible de séparer les 7 maillons de cette chaînette pour les utiliser chacun à un intervalle différent. Et comme la chaînette dont vous vous êtes servie n'est plus là, il n'y a plus que 7 intervalles au lieu de 8, ce qui rend cette méthode possible. Il faudra donc payer 7 x 2 = 14 livres pour obtenir ce collier.

Chapitre 3 - Un voyage plein de surprises

Objectif : Parlez au personnel du train

Allez jusqu'au wagon-restaurant, passez la porte de droite et allez parler à Hank à l'arrière du train. Remontez jusqu'au wagon n°6 et parlez à Conrad.

Objectif : Entrez dans le wagon 1ère classe

Rejoignez le wagon n°4 et entrez dans le compartiment 4B. Parlez à Marjorie, puis essayez de remonter jusqu'au wagon n°2.

Enigme 056 : Percer le code (40 picarats)

Vous devez aligner 5 symboles en suivant les consignes données. Mieux vaut commencer par suivre une consigne qui indique la position exacte d'un des symboles, puis chercher quelles sont les consignes qui lui sont liées. On nous dit que le X est le deuxième symbole en partant du haut, ce qui est suffisant pour le placer. On sait que l'étoile et la lune doivent être côte à côte, donc elles sont forcément en dessous du X. Le cercle est plus haut que le losange, donc il est soit en 1, soit en 3. Enfin, la lune doit être séparée du losange par un autre symbole et elle doit être située plus bas que le losange. C'est donc la lune qui est en dessous de l'étoile, et non pas l'inverse. Si vous bougez les symboles tout en lisant ceci, vous obtiendrez forcément la combinaison suivante : rond, croix, losange, étoile, lune.

Vous obtenez un bloc (H05) pour le hamster.

Wagon n°2
Pièce 1 : La troisième lampe
Pièce 2 : Le coin inférieur droit de la première porte

Passez la porte entrouverte pour retrouver Sam.

Enigme 057 : Effluves fleuris 1 (30 picarats)

Un plateau constitué de 24 cases représente l'intérieur d'un wagon dans lequel on tente de répandre le parfum des roses. Le parfum se diffuse différemment selon la proximité de chaque fleur avec les cloisons. Vous devez donc faire des essais en plaçant les roses à différents endroits pour tenter d'embaumer la totalité du wagon sans répandre deux fois le parfum au même endroit. Les cinq roses à placer sont situées comme indiqué sur l'image ci-dessous.

Objectif : Retournez au compartiment 3A

Première classe
Pièce 1 : L'appui-tête droit du canapé
Pièce 2 : Sous la fenêtre

Essayez de sortir du compartiment.

Enigme 058 : Dans le tunnel (35 picarats)

A l'aide du stylet, vous devez intervertir la position des wagons en les plaçant dans leurs emplacements respectifs. Les wagons bleus doivent être en face des chiffres bleus, et les rouges en face des chiffres rouges. Repérez bien les codes couleur : au départ, tous les wagons du train bleu sont en haut, et tous les wagons du train rouge sont en bas. Vous devez amener les wagons 1 et 3 rouges en haut, et les wagons 1, 3 et 4 bleus en bas. Cette vidéo vous donne la solution en seulement 19 coups.

Vous obtenez une ampoule (H06) pour le hamster.

Enigme 059 : Destination mystère (40 picarats)

Le billet de train qui permet de voyager vers la ville de Folsense est codé. Quel chiffre manque-t-il pour pouvoir reconstituer le mot FOLSENSE ? L'astuce consiste à imaginer que vous pliez le billet de manière à ce que les deux bordures vertes soient l'une en dessous de l'autre. De chaque ligne de code, il ne reste donc plus qu'une moitié à lire : la moitié supérieure pour la ligne du haut, et la moitié inférieure pour la ligne du bas. En collant les deux moitiés, le mot FOLSENSE apparaît... à condition de remplacer le chiffre manquant par un 2. C'est en effet le seul chiffre qui permet d'obtenir la moitié inférieure du E de folsEnse. La bonne réponse est donc le chiffre 2.

Objectif : Descendez du train

Sortez du compartiment.

Chapitre 4 - Folsense, la ville fantôme

Objectif : Explorez la ville

Sortie de la gare
Pièce 1 : Le sommet du lampadaire de droite
Pièce 2 : Le petit lampadaire sous le balcon
Pièce 3 : Le pied du lampadaire de gauche

Parlez à Courriel, puis allez vers le haut.

Objectif : Trouvez l'hôtel

Devant l'hôtel
Pièce 1 : La deuxième fenêtre éclairée sur la façade bleue
Pièce 2 : La première fenêtre éclairée sur le bâtiment orange
Pièce 3 : La fenêtre circulaire du bâtiment orange

Cliquez sur l'une des portes.

Enigme 061 : Hôtel caché (30 picarats)

Parmi les quatre bâtiments proposés, vous devez trouver lequel est un hôtel. Plutôt que de rentrer dans le détail des fenêtres ou je ne sais quoi, regardez d'abord ce qui saute aux yeux. On distingue nettement les lettres H et O sur le troisième bâtiment. En y regardant un peu mieux, on peut voir aussi un T au milieu et un E et un L un peu plus bas. Il faut donc choisir la réponse C.

Vous obtenez un nouvel ingrédient pour le thé : l'elléflore (T04).

Objectif : Menez l'enquête en ville

Hall de l'hôtel
Pièce 1 : La rambarde, tout à fait à droite
Pièce 2 : La rambarde, tout à fait à gauche
Pièce 3 : L'arbuste de droite

Remontez à l'étage.

Chambre d'hôtel
Pièce 1 : La lampe de chevet
Pièce 2 : Sous le miroir de gauche
Pièce 3 : La poignée de l'armoire

Examinez la fleur.

Enigme 062 : Effluves fleuris 2 (40 picarats)

Comme dans l'énigme 057, vous devez répandre le parfum des roses en tenant compte de la configuration des lieux. Comme le parfum se diffuse différemment selon la proximité de chaque fleur avec les cloisons, vous allez devoir faire des essais en plaçant les roses à différents endroits pour tenter d'embaumer la totalité de la pièce sans répandre deux fois le parfum au même endroit. Commencez par vous occuper des coins pour trouver le résultat sans trop de difficulté. Les sept roses à placer sont situées comme indiqué sur l'image ci dessous.

Sortez de l'hôtel et continuez vers le haut pour démarrer la quête des mémoires, obtenant au passage la première clé (CM01).

Objectif : Enquêtez chez l'antiquaire

Rue commerçante
Pièce 1 : Le pied du lampadaire
Pièce 2 : Le deuxième tonneau
Pièce 3 : La branche du petit lampadaire de gauche

Passez la porte à gauche.

Chez l'antiquaire
Pièce 1 : Le parapluie
Pièce 2 : Sous la chaise de gauche
Pièce 3 : La table pliante

Parlez à l'inspecteur Chelmey, puis à Richard pour obtenir une clé (CM02) ouvrant l'un des chapitres des mémoires. De retour dans la rue commerçante, allez vers le haut.

Objectif : Visitez le musée Van Herzen

Place de l'horloge
Pièce 1 : La cheminée bleue
Pièce 2 : Au-dessus de la façade bleue
Pièce 3 : La fenêtre éclairée sur le bâtiment orange

Parlez à Stachen et servez-lui un délice fruité (voir la section Service à Thé). Vous pouvez maintenant parler à Denis.

Enigme 089 : Flower Power (40 picarats)

Un parterre de fleurs est représenté sous forme géométrique. On vous demande de calculer la surface de la zone rouge qui contient un cercle de 10 mètres de rayon et une aire difficile à déterminer qui se situe au milieu des quatre cercles. Comme on ne va pas pouvoir calculer mathématiquement la surface de la partie centrale, il faut réussir à l'assimiler à une autre section du dessin. Si on trace les deux diagonales de cette figure centrale, on obtient quatre fragments que l'on pourrait coller aux quatre "coins" du cercle rouge pour le transformer en carré. La surface de ce nouveau carré rouge correspond exactement à celle qu'on nous demande de trouver. Si le rayon du cercle faisait 10 m, le côté du carré en fait alors 20. L'aire du carré est donc de 20 x 20 m, soit 400 m².

Vous obtenez un nouvel ingrédient pour le service à thé : le tropiquant (T05), ce qui vous permet de créer deux nouvelles recettes. Quittez cet écran et revenez-y plusieurs fois jusqu'à ce que vous puissiez servir un délice fruité à Denis (voir la section Service à Thé). Allez à droite.

Quartier est
Pièce 1 : Le trottoir en bas à gauche
Pièce 2 : La fenêtre de droite du studio photo
Pièce 3 : Le mur de gauche du studio photo

Entrez dans le studio photo.

Enigme 072 : Photo-logique (35 picarats)

Quatre photos ont été prises au même endroit, mais pas à la même date. Vous devez déterminer l'ordre dans lequel les photos ont été prises en vous aidant des indices visibles sur les clichés. La photo C a été prise avant l'installation du lampadaire, c'est donc la première. Le bâtiment orange n'était toujours pas construit sur la photo D, c'est donc la deuxième. Un carreau a été cassé sur la photo B, alors qu'il est réparé en A. La photo B est donc antérieure à la photo A. Qui plus est, la porte verte a été repeinte entre ces deux derniers clichés. On obtient donc l'ordre suivant : C, D, B, A.

Vous obtenez un engrenage (AP10) pour l'appareil photo. Vous disposez de toutes les pièces permettant de le reconstituer. Cette vidéo vous indique comment procéder. Vous devez maintenant prendre des photos à chaque fois que vous verrez le symbole de l'appareil photo apparaître à l'écran (voir la section L'appareil photo).

Studio Photo
Pièce 1 : La lampe suspendue
Pièce 2 : Le premier tiroir de la commode
Pièce 3 : Sous la boîte jaune

Sortez du studio et parlez à Félix.

Enigme 068 : Un chapeau ? (25 picarats)

Un exercice d'observation dans lequel il faut repérer la forme d'un chapeau au milieu d'un dessin rempli de rectangles. Le chapeau doit respecter les mêmes proportions que celui du modèle, mais il peut être orienté différemment. La bonne réponse n'est vraiment pas facile à voir, le chapeau se situe en bas à gauche, il est composé d'un rectangle vert, de deux rouges et de trois marron, et il est tourné vers la droite, comme indiqué sur cette image.

Vous obtenez une maison (H07) pour le hamster. Quittez cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir une douce énergie à Félix (voir la section Service à Thé). Sortez du quartier est par le haut.

Chemin nord-est
Pièce 1 : L'enseigne de droite
Pièce 2 : La porte de droite
Pièce 3 : La fenêtre éclairée en haut du bâtiment rose

Approchez-vous du chien dénommé Princesse et allez vers la gauche.

Grilles du musée
Pièce 1 : Le sommet du lampadaire de gauche
Pièce 2 : Le pied du lampadaire de droite
Pièce 3 : La mousse sur le chemin de gauche

Examinez les grilles du musée.

Objectif : Trouvez des indices en ville

Continuez vers la gauche.

Carrefour ouest
Pièce 1 : Le sommet du petit escalier
Pièce 2 : Le pied de la poutre de droite
Pièce 3 : Le coin gauche de la première marche

Parlez à Narine.

Enigme 117 : Trio de duos (30 picarats)

Sur une photo représentant trois couples, on sait qu'aucun homme ne se tient directement derrière sa femme. Les deux soeurs sont assises côte à côte et le mari de la soeur aînée est sans moustache, donc cet homme est en A et sa femme soit en E soit en F. Le mari de la soeur cadette n'a pas de chapeau, donc il est en C. Sa femme est alors soit en D soit en E. La troisième femme est assise devant le mari de la soeur cadette, donc elle est assise en F. Dans ce cas, la soeur cadette est obligatoirement en D et la soeur aînée en E. Mais tout ce raisonnement n'est pas nécessaire pour répondre à la simple question : où se trouve le mari de la troisième femme ? Puisque le mari de la soeur aînée est le seul à ne pas avoir de moustache (A) et que le mari de la soeur cadette est le seul à ne pas avoir de chapeau (C), celui qu'on cherche est forcément celui du milieu. La réponse est donc B.

Quittez cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé douce énergie à Narine (voir la section Service à Thé). Continuez vers le bas.

Cabaret
Pièce 1 : Le petit lampadaire du milieu
Pièce 2 : Le buisson sur la gauche
Pièce 3 : La poubelle sur la droite

Parlez à Ilyana.

Enigme 070 : Le prix des joyaux (30 picarats)

Le prix de chaque perle d'un collier nous est donné et il faut trouver à quels endroits on doit ouvrir ce collier pour obtenir trois chaînettes de même valeur. Au total, le collier a une valeur de 7800 livres. Le prix de chaque chaînette sera donc égal à 7800/3, soit 2600 livres. Il devient alors plus facile de faire des groupements de perles pour arriver à ce résultat. La réponse vous est donnée sur cette image.

Quittez cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé fraîcheur myreboise à Ilyana (voir la section Service à Thé). Allez vers la gauche.

Cour de Mamie M.
Pièce 1 : Sur la cheminée
Pièce 2 : Le lampadaire de droite
Pièce 3 : La pierre au milieu du bassin

Cliquez sur l'icône de l'appareil photo pour prendre cet écran en photo et trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez l'extrémité du toit à côté de la lampe de gauche pour accéder à cette énigme.

Enigme 129 : Taupe départ (40 picarats)

Le terrier d'une taupe est envahi de détritus qu'il faut enlever en passant sur tous les chemins du terrier. Vous n'avez pas le droit d'emprunter deux fois le même chemin mais vous pouvez passer plusieurs fois sur une même intersection. Le but est de trouver par quel trou il vaut mieux commencer pour effectuer un minimum de trajets. La page de notes est idéale pour faire quelques essais et se rendre compte qu'on ne peut pas circuler facilement autour du point C car il n'y a que trois chemins qui y mènent. Si on ne commence pas par le trou C, il est impossible de récupérer tous les détritus dans cette zone. Réponse : C.

Revenez au cabaret, allez sur la place de l'horloge, puis continuez vers le bas pour rejoindre la rue commerçante. Parlez à Jenny.

Enigme 093 : Devinez mon âge (30 picarats)

Il faut déduire l'âge de la petite fille grâce aux indices donnés dans l'énoncé. Si on transforme toutes les données en équation, on va se retrouver avec trop d'inconnues. Il vaut donc mieux se concentrer sur ces deux indices : "ma soeur a deux fois mon âge" (y = 2x) et "dans cinq ans j'aurai l'âge que ma soeur a aujourd'hui" (x + 5 = y).

x + 5 = 2x
x = 5

La fille a donc 5 ans. On pourrait le vérifier en s'assurant que cette réponse respecte les conditions qui ne nous ont pas servi pour résoudre cette énigme.

Quittez cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé fraîcheur myreboise à Jenny (voir la section Service à Thé). Entrez dans la boutique d'antiquités et parlez à Richard.

Enigme 063 : Cartes numérotées (25 picarats)

Vous devez trouver l'ordre des six cartes en vous aidant des indices donnés dans l'énoncé. On nous dit que la somme des chiffres sur la ligne du haut est inférieure de 1 à la somme des chiffres sur la ligne du bas. En faisant le total de tous les chiffres, on obtient 21. La somme de la rangée du supérieure est donc égale à 10, et celle de la rangée inférieure à 11. Il n'y a plus qu'à tâtonner en s'aidant des trois autres indices pour trouver le résultat suivant :

Rangée supérieure : 1, 6, 3
Rangée inférieure : 5, 4, 2

Vous obtenez une boîte à surprise (H08) pour le hamster. Revenez dans la rue commerçante et rendez-vous devant l'hôtel. Entrez à l'intérieur jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé tropiquant plus à Krantz (voir la section Service à Thé). Ensuite, parlez-lui.

Enigme 115 : Cartes sur table (40 picarats)

On cherche quelle somme peut être obtenue si on additionne deux valeurs obtenues de la manière suivante : la première valeur comporte deux chiffres qui sont inversés dans la deuxième valeur. Par exemple, si la première valeur est égale à 12, il devient 21 dans la deuxième valeur, et la somme des deux est de 33. Les sommes qu'on nous propose sont : 44, 68, 80, 96, 101 et 131. Plutôt que de chercher comment obtenir chacune d'entre elles, essayons de remarquer un point commun entre toutes les sommes qu'on peut obtenir.

12 + 21 = 33 (= 11 x 3)
13 + 31 = 44 (= 11 x 4)
14 + 41 = 55 (= 11 x 5)
26 + 62 = 88 (= 11 x 8)
54 + 45 = 99 (= 11 x 9)
63 + 36 = 99 (= 11 x 9)
73 + 37 = 110 (= 11 x 10)
56 + 65 = 121 (= 11 x 11)
87 + 78 = 165 (= 11 x 15)

La somme obtenue est toujours un multiple de 11, ce qui est uniquement le cas du 44, réponse A.

Sortez de l'hôtel et parlez à Ambre pour faire avancer l'enquête. Descendez pour rejoindre la sortie de la gare et parlez à Rory deux fois de suite.

Enigme 060 : En place ! (25 picarats)

Une énigme qui joue sur les mots pour nous induire en erreur... Une statue a été érigée au centre d'une place dont la limite est représentée par un grand cercle. La surface qui est comprise entre la statue et le grand cercle peut être vue comme un anneau épais. On nous demande comment faire pour séparer cet anneau en deux figures semblables si on ne traçait qu'un seul trait. La statue est considérée comme un obstacle et ne peut pas être traversée par votre trait. Dans ces conditions, une ligne droite ne pourra pas permettre d'obtenir deux figures semblables. Mais semblable ne veut pas dire identique ! En géométrie, le terme semblable signifie proportionnel.. On cherche donc en réalité à obtenir deux figures de même forme mais de taille différente. Si on trace un petit cercle situé à un tiers de distance entre la statue et le grand cercle, on obtient deux anneaux qui sont proportionnels.

Remontez maintenant jusqu'au carrefour ouest et bifurquez ensuite à gauche.

Rue ouest
Pièce 1 : Le pied du lampadaire
Pièce 2 : La fenêtre de droite en haut de la tour
Pièce 3 : La fenêtre la plus haute du bâtiment rouge au fond à droite

Parlez à Orson.

Enigme 085 : Solide manquant (30 picarats)

Il s'agit d'une suite de solides à reconstituer. Il manque seulement le quatrième élément, et trois formes différentes sont proposées. Si on essaye d'avoir une vue d'ensemble de ces solides, un indice important saute aux yeux. La forme des pièces ressemblent étrangement au chiffre qui est inscrit au-dessus de chacune. A partir de là, il suffit de choisir le

solide qui ressemble le plus au chiffre 4. C'est le solide B.

Entrez dans le bâtiment rouge.

Epicerie
Pièce 1 : Le tiroir ouvert
Pièce 2 : L'anneau suspendu au plafond
Pièce 3 : Le tonneau en bas à gauche

Parlez à Aïolo, sortez de l'épicerie, puis allez à gauche.

Vieux portail
Pièce 1 : La base du pilier de droite
Pièce 2 : La partie cassée du mur
Pièce 3 : Sur la gauche du lampadaire

Revenez dans la rue ouest et allez à droite.

Quartier nord
Pièce 1 : La lampe de gauche
Pièce 2 : Le petit toit de droite
Pièce 3 : L'enseigne

Parlez à Courriel et revenez dans la rue ouest. Entrez dans la tour.

Tour - RDC
Pièce 1 : Le miroir rouge
Pièce 2 : Le petit miroir à gauche de la lampe qui éclaire l'escalier
Pièce 3 : L'objet vert près de la flaque rouge

Cliquez sur l'icône de l'appareil photo pour prendre cet écran en photo et trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez le haut du grand miroir de droite pour accéder à cette énigme.

Enigme 119 : Fausse monnaie (30 picarats)

Parmi cinq sacs contenant chacun 10 pièces, un seul est plus léger que les autres car il est rempli uniquement de fausses pièces. Les fausses pièces pèsent 9 grammes au lieu de 10 grammes pour les vraies. Combien de pesées doit-on faire au minimum sur une balance pouvant supporter un maximum de 200 grammes pour découvrir quel est le sac contenant la fausse monnaie ? Compte tenu de la capacité de la balance, on ne peut pas mettre plus de deux sacs à la fois, étant donné que chaque sac pèse 100 grammes (ou 90 g pour le sac rempli de fausses pièces). Mais rien ne nous empêche de ne peser que quelques pièces de chaque sac. Une méthode plutôt astucieuse permet de trouver la réponse en une seule pesée. Pour cela, il suffit de retirer uniquement le nombre de pièces correspondant au numéro de chaque sac : soit une pièce pour le sac 1, deux pour le sac 2, etc. De cette manière, on se retrouve avec 15 pièces à peser qui, si elles étaient toutes vraies, feraient 150 grammes. En calculant la différence entre 150 grammes et le résultat affiché sur la balance, on peut déterminer facilement le numéro du sac contenant les fausses pièces. En effet, si c'était le premier, la différence serait de 1 (150 - (140 + 9)), si c'était le deuxième, la différence serait de 2 (150 - (130 + 18)), et ainsi de suite. La bonne réponse est donc 1 pesée.

Montez les marches.

Tour - 1er étage
Pièce 1 : Le goulot de la bouteille de vin
Pièce 2 : Le flacon par terre à gauche
Pièce 3 : La jonction entre les poutres de droite

Parlez à Geoff.

Enigme 076 : Le sommet de la tour (20 picarats)

Le sommet d'une tour offre une vue imprenable sur la ville, mais il y a un bâtiment depuis lequel cette tour ne peut pas être vue. A vous de trouver lequel. L'image est suffisamment ambigüe pour laisser croire que la tour est invisible depuis certains endroits, mais il faut chercher plus simple. En fait le seul bâtiment qui ne permet pas de voir la tour est la tour elle-même !

Objectif : Retournez au musée Van Herzen

Revenez maintenant au carrefour ouest et allez à droite. Franchissez les grilles du musée.

Fontaine
Pièce 1 : Sur le bord gauche de l'écran, au milieu
Pièce 2 : Le buisson de droite
Pièce 3 : Le caillou de gauche sur le chemin

Parlez à Sam.

Objectif : Retournez à l'hôtel

Dirigez-vous vers le musée.

Musée Van Herzen
Pièce 1 : La lampe de droite
Pièce 2 : La mousse au pied du pilier
Pièce 3 : Le côté gauche du buisson de gauche

Parlez à Gregorio.

Enigme 106 : Cavalier en balade 1 (40 picarats)

Un cavalier se déplace sur un mini échiquier constitué de 12 cases. L'objectif est de faire en sorte qu'il s'arrête une seule fois sur toutes les cases de l'échiquier. Le bon parcours vous est donné sur cette vidéo.

Faites maintenant tout le chemin inverse pour revenir jusqu'à l'hôtel. Parlez à l'inspecteur Chelmey deux fois de suite pour obtenir un morceau (MP01) de la photo déchirée. Il y en a 16 à trouver.

Enigme 110 : Le chemin parcouru (35 picarats)

En vous basant sur les dires de l'inspecteur, vous devez retracer le parcours qu'il a suivi sur le plan. La réponse vous est donnée sur cette image.

Chapitre 5 - Des ombres dans la nuit

Objectif : Rendez-vous au nord-est

Parlez à Krantz.

Enigme 092 : L'or à la pelle (40 picarats)

Un lopin de terre contenant des minerais de différentes valeurs est représenté sous forme de parcelles juxtaposées. Vous devez trouver quelle série de 5 parcelles reliées les unes aux autres permet d'obtenir la plus grande valeur de

minerai (or = 5, argent = 3, bronze = 1). Il n'y a aucun moyen d'obtenir deux minerais d'or dans la même section de 5 parcelles. La section qui regroupe les cinq minerais situés dans le coin supérieur droit a une valeur de 9. Celle qui permet de relier les quatre minerais situés dans le coin inférieur droit a une valeur de 10. En haut à gauche, on trouve une valeur de 9. La section la plus rentable est donc celle qui se trouve en bas à droite du lopin. La réponse est visible sur cette image.

Vous obtenez une clé (CM03) du livre des mémoires. Parlez à Barton.

Enigme 111 : Au rapport, chef ! (50 picarats)

Des enquêteurs sont envoyés patrouiller dans un secteur avec pour consigne de ne jamais faire demi-tour. De retour à la caserne, ils révèlent chacun le nombre de fois où ils ont tourné à un carrefour. Les valeurs sont : 88, 105, 113, 140 et 146. Quelque chose doit nous faire comprendre qu'au moins une de ces valeurs n'est pas possible. Si on regarde le plan, on voit que, à chaque fois qu'on tourne un nombre de fois impair, on se retrouve dans une rue verticale, alors que si on tourne un nombre de fois pair on se retrouve dans une rue horizontale. Et comme la caserne se trouve au bout d'une impasse horizontale, la valeur obtenue doit forcément être paire. N'oubliez pas qu'il peut y avoir plusieurs valeurs erronées, il faut donc barrer à la fois le 105 et le 113 !

Vous obtenez une clé (CM04) du livre des mémoires.

Sortez de l'hôtel, remontez jusqu'à la place de l'horloge et allez à droite vers le quartier est. Parlez à Félix.

Enigme 069 : Menu complet (25 picarats)

Un menu plié en trois est imprimé recto verso. Combien de fois faudra-t-il le passer dans l'imprimante pour qu'il soit imprimé complètement ? Le menu comporte 6 faces et on ne peut imprimer que deux faces à la fois. Compte tenu de leur disposition les unes par rapport aux autres, quel moyen peut-on trouver pour minimiser le nombre de passages en n'imprimant chaque face qu'une seule fois ? Il suffit de plier le menu comme indiqué sur cette image pour n'avoir que trois passages à faire dans l'imprimante. La réponse est 3.

Entrez dans le studio photo et parlez à Joseph.

Enigme 096 : Histoire de fantôme (30 picarats)

Parmi les quatre morceaux de bois proposés, vous devez trouver celui qui a servi de moule à la silhouette d'un fantôme. On vous précise qu'il est fort possible que la planche soit tombée à l'envers. Il s'agit finalement de comparer tous les contours du fantôme pour distinguer les différences présentes sur chaque morceau de bois. D n'a que 4 doigts à chaque main, donc ce n'est pas celui-là. Les bras de C sont tournés vers le bas, ce n'est pas bon non plus. La queue de A n'est pas du tout celle qui convient. La bonne réponse est donc B, une fois retournée.

Vous obtenez un bac à sable (H09) pour le hamster. Sortez du studio et remontez vers le chemin nord-est. Allez voir le chien.

Objectif : Rendez-vous chez l'épicier

Allez deux fois à gauche pour rejoindre le carrefour ouest et parlez à Lila.

Enigme 120 : Force hippique (30 picarats)

Des épreuves de tir à la corde entre chevaux ont donné trois matches nuls :
(1) ABCD = EFGH
(2) HCB = GA
(3) DA = FHE

On nous demande de trouver quels chevaux feront un match nul contre E et F.

Si on s'intéresse uniquement au premier et au troisième résultats, on constate que :
si DA = FHE
alors FHE + BC = FHE + G
et donc G = BC

avec HCB = GA, ça donne HG = GA, soit H = A

autrement dit, on peut remplacer H par A dans (3) :
DA = EFA
et donc D = EF

La force de D est égale à celle de E ajoutée à celle de F, donc c'est uniquement le cheval D qu'il faut placer en face de E et F pour obtenir un nouveau match nul. Réponse : D.

Vous obtenez une clé (CM05) pour le livre des mémoires. Descendez vers le cabaret et parlez à Ilyana.

Enigme 071 : Quel âge a-t-elle ? (30 picarats)

Deux personnes discutent de leur âge, à vous de déduire l'âge de la cousine à partir de ce que vous savez : "j'ai 20 ans aujourd'hui mais, quand j'avais ton âge, tu avais la moitié de mon âge actuel". Si elle avait la moitié de son âge actuel, ça signifie qu'elle avait alors 10 ans. Si on détermine combien d'années se sont écoulées entre-temps, on pourra connaître l'âge actuel de la cousine.

Si on nomme x le nombre d'années qui se sont écoulées, on a : 20 - x = 10 + x
Car 20 - x est l'âge qu'avait le garçon à ce moment-là, et 10 + x est l'âge actuel de la cousine. L'indication "quand j'avais ton âge" nous permet de savoir que les deux parties de l'équation sont égales.

20 - x = 10 + x
20 - 10 = 2x
2x = 10
x = 5

L'équation nous indique que 5 années se sont écoulées entre-temps, donc la cousine a maintenant 15 ans.

Vous obtenez une clé (CM06) pour le livre des mémoires. Remontez au carrefour ouest et allez à gauche. Parlez à Marina.

Enigme 075 : Bonbons pour cinq (25 picarats)

Le dessin représente une boîte de bonbons qu'il faut séparer en cinq groupes. Tous ces groupes doivent être identiques, ils doivent contenir quatre espèces de bonbons différentes. Autrement dit, l'une des quatre sortes de bonbons est présente en deux exemplaires dans chaque groupe, alors que les trois autres n'apparaissent qu'une seule fois. Vous devez vous aider de cette consigne pour trouver la ligne de démarcation entre chacun de ces groupes. Vous devriez repérer tout de suite quelle sorte de bonbons est présente en deux exemplaires, c'est celle en forme de fleur. Tracez un trait à chaque fois que vous voyez deux exemplaires d'un même bonbon côte à côte, sauf dans le cas de celui en forme de fleur. Ensuite, reliez les groupes de manière à ce que chacun contienne 5 bonbons. Vous obtiendrez le résultat visible sur cette image.

Vous obtenez une pomme (H10) pour le hamster. Entrez dans l'épicerie et parlez à Aïolo.

Enigme 074 : POUAH ! (30 picarats)

Deux gousses d'ail sont placées à l'intérieur d'un récipient de forme labyrinthique et vous devez déterminer quels sont les deux orifices à boucher pour éviter que l'odeur d'ail ne se répande dans l'air. Si vous essayez de suivre les différents trajets possibles, vous verrez que l'ail finit toujours par sortir d'une façon ou d'une autre. Les deux orifices à boucher

sont donc... les deux narines de l'homme en bas de l'écran !

Vous obtenez de la viande que vous devrez donner au chien. Vous recevez également un ingrédient pour le service à thé : trèflebai (T06). Cela vous permet de créer deux nouvelles recettes (voir la section Service à Thé).

Objectif : Apportez la viande au chien

Rejoignez maintenant le magasin d'antiquités de la rue commerçante et parlez à Richard.

Enigme 064 : Noirs et blancs (20 picarats)

Une jarre contient 50 cailloux noirs et 51 cailloux blancs. Combien de cailloux faut-il retirer pour avoir les meilleures chances d'en piocher le même nombre de chaque couleur ? Pour une fois, on ne cherche pas un nombre minimum mais un nombre maximum. En effet, que l'on retire 2 cailloux ou 100 cailloux, on n'a toujours qu'une chance sur deux d'avoir autant de noirs que de blancs. Mais comme, en cas de réussite, les cailloux seront convertis en pièces d'or, mieux vaut en piocher le maximum ! Il faut donc retirer 100 cailloux.

Quittez cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé crépuscule poivré à Richard (voir la section Service à Thé). Il vous pose alors une nouvelle énigme.

Enigme 065 : Carte au trésor (25 picarats)

Une carte indiquant l'emplacement d'un trésor comporte six emplacements vides dans lequel vous devez placer des chiffres de 1 à 6. Le 4 est déjà placé et c'est le chiffre 1 qui doit vous révéler la position du trésor. Pour réussir à disposer les 5 chiffres restant convenablement, vous devez respecter une seule condition : sur chaque ligne droite (il y en a quatre) la somme des chiffres doit être identique.

Pour commencer, il vaut mieux comparer les deux lignes qui se rejoignent au niveau du 4. Comme on nous demande de trouver la somme la plus élevée possible, il faut chercher quels chiffres permettent d'obtenir une somme de 10 sur toutes les lignes. Si ce n'est pas possible, il faudra se rabattre sur le 9, puis sur le 8, et ainsi de suite. Heureusement, on peut obtenir une somme égale à 10 sur chaque ligne en disposant les chiffres comme indiqué sur cette image. Vous n'avez plus qu'à entourer le 1 qui se trouve au centre pour révéler la position du trésor.

Somme des lignes :
4 + 6 = 10
4 + 1 + 5 = 10
3 + 1 + 6 = 10
2 + 3 + 5 = 10

Remontez sur la place de l'horloge, allez à droite et montez au chemin nord-est. Parlez à Blitz.

Enigme 113 : Dés montés (30 picarats)

Si on empile trois dés les uns sur les autres et qu'on fait en sorte que la somme des valeurs de deux faces qui sont l'une sur l'autre soit toujours égale à 5, quelle peut être la valeur de la face rouge en haut de la pile ? Attention, notez que la somme en question ne concerne que deux endroits de la pile : l'endroit où le deuxième dé est posé sur le premier, et l'endroit où le troisième dé est posé sur le deuxième.

Pour respecter les conditions du problème, la valeur des faces qui sont l'une sur l'autre doit être obligatoirement inférieure ou égale à 4 (4 + 1 = 5 ou 3 + 2 = 5). Si la valeur de la face supérieure du dé situé le plus bas était égale à 4, la face inférieure du dé qui le touche et qui se trouve au milieu de la pile serait de 1. Comme on sait que la somme de deux faces opposées d'un dé est toujours égale à 7, la valeur de la face supérieure du dé du milieu serait de 6, ce qui n'est pas possible puisque les valeurs qu'on cherche ne peuvent pas dépasser 4. Si on essaye maintenant avec un 3 en bas, on aurait un 2 sur la face inférieure du dé du milieu, et donc un 5 sur sa face supérieure, ce qui n'est pas possible non plus. Avec un 2 en bas, on aurait un 3 sur la face inférieure du dé du milieu, et donc un 4 sur sa face supérieure,

puis un 1 sur la face inférieure du dé le plus haut, et donc un 6 sur la face rouge. C'est la bonne solution : 6.

Vous obtenez un bloc (H11) pour le hamster. Donnez la viande au chien.

Objectif : Trouvez les morceaux de photo

Engouffrez-vous dans l'allée.

Devant l'allée
Pièce 1 : La tache sur le mur de droite
Pièce 2 : Le lampadaire
Pièce 3 : Le coin de la fenêtre de gauche

Parlez à Gertrude.

Enigme 083 : Piles de crêpes 2 (30 picarats)

Déplacez les crêpes de la manière suivante :

Vous obtenez une piscine (H12) pour le hamster. N'oubliez pas de ramasser le morceau de photo (MP02) par terre. Continuez vers l'écran suivant.

Allée inondée
Pièce 1 : Le jet d'eau
Pièce 2 : Le coin du toit de droite
Pièce 3 : Les briques sur le mur

Ramassez le morceau de photo (MP03). Allez à droite pour rencontrer Katia.

Ruelle sombre
Pièce 1 : La poubelle
Pièce 2 : Entre les deux bâtiments du fond
Pièce 3 : Le tas de feuilles à droite

Ramassez le morceau de photo (MP04) et prenez cet écran en photo. Trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez l'emplacement au-dessus de la marche pour accéder à cette énigme.

Enigme 124 : Attention, ovni ! (30 picarats)

Parmi les trois pièces proposées, une seule permet d'obtenir les formes du haut si on l'utilise quatre fois pour former chaque figure. La forme de gauche ainsi que celle de droite permettent de deviner assez clairement qu'il s'agit de la pièce C en forme d'escalier. Il suffit de manipuler les pièces mentalement ou à l'aide de la page de notes pour s'en assurer. Réponse : C.

Continuez vers l'écran suivant.

Impasse
Pièce 1 : La petit lumière au fond
Pièce 2 : La base du tuyau de gauche
Pièce 3 : La base du tuyau de droite

Parlez à Grisou pour recevoir un morceau de photo (MP05). Passez la porte.

Résidence

Pièce 1 : Sur l'étagère de droite
Pièce 2 : La première bougie éteinte
Pièce 3 : Le pot sur la première étagère à droite

Cliquez sur l'espèce de tableau contre le mur de gauche.

Enigme 086 : Figures étonnantes (35 picarats)

Cette suite de figures est incomplète, il manque la première. Il faut trouver quelle logique relie tous ces symboles pour deviner quel est le symbole manquant. L'indice le plus important réside dans la symétrie des figures. Si on n'en garde que la moitié, on constate que chacune forme une lettre de l'alphabet : B, C, D, E et F. C'est donc un double A qu'il faut tracer pour compléter le premier emplacement.

Vous obtenez un nouvel ingrédient pour le service à thé : vitaline (T07) qui vous permet de créer deux nouvelles recettes. Ramassez le morceau de photo (MP06). Revenez devant l'allée pour servir un thé aura de bien-être à Gertrude (voir la section Service à Thé). Prenez à gauche dans l'allée inondée.

Dépôt d'ordures
Pièce 1 : La fenêtre de droite
Pièce 2 : Le drap qui dépasse du balcon
Pièce 3 : La pierre juste en dessous de la roue

Ramassez le morceau de photo (MP07) et prenez cet écran en photo. Trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez la bouteille au premier plan pour accéder à cette énigme.

Enigme 118 : Sus aux détritus ! 2 (80 picarats)

Déplacez les blocs comme indiqué sur cette vidéo :

Prenez la direction du chemin nord-est et parlez à Blitz pour obtenir un morceau de photo (MP08). Allez dans le quartier est et entrez dans le studio photo. Servez un thé plaisir amer à Joseph (voir la section Service à Thé). Remontez au chemin nord-est et allez à gauche vers les grilles du musée. Parlez à Lucas.

Enigme 112 : Un trait de lumière (40 picarats)

On a représenté un circuit électrique sur lequel il faut effectuer des branchements pour que l'ampoule s'allume. On nous dit que la lumière reste allumée quels que soient les connecteurs reliés... mais pas seulement ! Si on cherche à effectuer le minimum de branchements, on peut très bien se contenter de relier l'ampoule directement à la pile. Comme celle-ci est déjà connectée au pôle + de la pile, il n'y a qu'un trait à tracer : celui qui relie l'ampoule au pôle - de la pile.

Vous obtenez un morceau de photo (MP09). Quittez cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé plaisir amer à Lucas (voir la section Service à Thé). Allez à gauche au carrefour ouest et ramassez le morceau de photo (MP10). Servez à Lila un thé remède naturel (voir la section Service à Thé). Allez en haut à gauche vers la rue ouest pour trouver un autre morceau de photo (MP11). Descendez jusqu'au cabaret et ramassez encore un morceau de photo (MP12). Allez vers la place de l'horloge et parlez à Jimmy.

Enigme 101 : Sauts de billes 1 (30 picarats)

Ce jeu consiste à effacer les billes disposées sur un plateau en se déplaçant uniquement avec des sauts de deux cases. Lorsqu'une bille passe par-dessus une autre et atterrit dans un espace vide, la seconde bille disparaît, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule bille. La solution de ce premier plateau de billes est donnée sur cette vidéo.

Vous obtenez un morceau de photo (MP13). Dans la rue commerçante, parlez à Jenny pour recevoir un autre morceau de photo (MP14). Vous en trouverez encore un devant l'hôtel (MP15). Allez parler à Rory à la sortie de la gare.

Objectif : Trouvez le dernier morceau

Revenez sur la place de l'horloge pour parler à Jimmy.

Enigme 073 : La ligue des lampions (30 picarats)

Huit lampions sont suspendus sur les branches d'un arbre à l'aide de bâtons qui s'équilibrent. Un seul de ces lampions est rempli d'eau, il faut deviner lequel. L'indice le plus important à relever sur l'image est que le point d'attache qui retient toute la structure n'est pas placé au centre du bâton, mais sur la partie gauche. Si tous les lampions faisaient le même poids, la structure pencherait à droite, ce qui veut dire que le lampion lourd se trouve parmi les quatre de gauche. Ensuite, on remarque que le poids du lampion le plus à gauche soutient celui des trois autres. Le lampion contenant de l'eau est donc forcément celui-là, c'est-à-dire le premier en partant de la gauche.

Sortez de cet écran et revenez-y jusqu'à ce que vous puissiez servir un thé aura de bien-être à Jimmy (voir la section Service à Thé). Revenez au carrefour ouest en passant par le cabaret, puis allez à gauche. Vous assistez à une scène entre Chelmey et Blitz. Dans la rue ouest, servez un thé remède naturel à Marina (voir la section Service à Thé). Allez à gauche au vieux portail. Là, vous devriez apercevoir le dernier morceau de photo (MP16) en hauteur.

Enigme 116 : La photo déchirée (60 picarats)

Il s'agit d'un simple puzzle à résoudre en faisant tourner les pièces si nécessaire. Cliquez sur le bord d'un morceau et maintenez le stylet enfoncé jusqu'à ce qu'elle soit tournée dans le sens voulu. Pour savoir si une pièce est bien posée, il suffit de voir si elle épouse parfaitement les contours. Cette vidéo vous donne la solution pas à pas.

Objectif : Interrogez les habitants

Quittez cet écran pour passer au chapitre suivant.

Chapitre 6 - En route vers le château

Objectif : Retournez à l'hôtel

Entrez dans l'épicerie et examinez les bouteilles sous la table.

Enigme 098 : Remue-mélanges 1 (25 picarats)

Trois bouteilles et trois boîtes de conserve doivent être disposées côte à côte sur un comptoir. La difficulté est qu'on ne peut déplacer ces objets que deux par deux, et seulement ceux qui sont situés l'un à côté de l'autre. Procédez comme indiqué sur cette vidéo pour y parvenir.

Rendez-vous directement à l'hôtel pour faire évoluer l'enquête.

Objectif : Retournez à votre chambre

Montez l'escalier pour découvrir ce que contient le fameux coffret céleste.

Objectif : Trouvez des indices en ville

Sortez de l'hôtel et parlez à Sam pour obtenir une clé du livre des mémoires (CM07).

Objectif : Visitez le musée Van Herzen

Regagnez le carrefour ouest et parlez à Lila.

Enigme 109 : Sortir le chien (50 picarats)

Un père et sa fille décident de sortir leur chien mais la fille part de la maison dix secondes plus tôt. Le temps que le père la rejoigne, le chien va faire des allers-retours entre les deux. On veut savoir combien de mètres le chien aura parcouru dans ce laps de temps.

On connaît leur vitesse de déplacement :
La fille : 1m/s
Le père : 2 m/s
Le chien : 5 m/s

A chaque seconde, la distance entre le père et la fille diminue donc d'un mètre. Au moment où le père sort de la maison, la fille a déjà parcouru 10 mètres puisqu'il s'est écoulé 10 secondes et qu'elle avance d'1m/s.

-à 11 secondes, la fille est à 11 mètres et le père à 2 mètres.
-à 12 secondes, la fille est à 12 mètres et le père à 4 mètres
-à 13 secondes, la fille est à 13 mètres et le père à 6 mètres.
-à 14 secondes, la fille est à 14 mètres et le père à 8 mètres.
-à 15 secondes, la fille est à 15 mètres et le père à 10 mètres.
-à 16 secondes, la fille est à 16 mètres et le père à 12 mètres.
-à 17 secondes, la fille est à 17 mètres et le père à 14 mètres.
-à 18 secondes, la fille est à 18 mètres et le père à 16 mètres.
-à 19 secondes, la fille est à 19 mètres et le père à 18 mètres.
-à 20 secondes, la fille est à 20 mètres et le père à 20 mètres.

Il faut donc 10 secondes (de 11 à 20) pour que le père rejoigne la fille. Notez que le chien ne commence son manège qu'après que le père soit sorti de la maison. Comme le chien parcourt 5 m/s, il aura parcouru 10 x 5, soit 50 mètres au total.

Vous obtenez un nouvel ingrédient pour le service à thé : l'hippocendre (T08). Vous pouvez maintenant concocter les quatre dernières recettes (voir la section Service à Thé). Allez jusqu'à l'épicerie et servez un thé fumée gourmande à Aïolo. Montez au sommet de la tour juste à côté, et servez un thé nature désaltérante à Geoff. Rendez-vous devant l'allée et parlez à Gertrude.

Enigme 084 : Piles de crêpes 3 (40 picarats)

Déplacez les crêpes de la manière suivante :

Revenez devant l'hôtel et servez un thé vitaline cendrée à Ambre et un autre à Sam.

Enigme 091 : Richesses pour tous (30 picarats)

Le domaine d'un riche propriétaire doit être partagé en quatre. Chaque lot doit comprendre un verger, une maison, une mare et un potager. La surface de chaque lot doit être également la même pour tous. Comme le domaine fait 16 cases, chaque lot devra comporter 4 cases. Faites le partage comme indiqué sur cette image.

Montez dans la chambre d'hôtel et prenez une photo de cet écran. Trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez le cadre bleu à côté du miroir pour accéder à cette énigme.

Enigme 114 : Récompense à la clé (40 picarats)

Trois hommes possèdent un champ en commun, mais comme C est blessé, seuls A et B peuvent le labourer. Ils se partagent le travail et travaillent à la même vitesse, A a travaillé 5 jours alors que B n'a travaillé que 4 jours. Il y a 9 pièces à se partager en fonction du travail effectué. Le temps que chacun a passé sur sa propre parcelle ne compte pas. A et B doivent être récompensés en fonction du travail qu'ils ont chacun effectué pour C. Si on considère qu'il faut

trois jours pour qu'un homme laboure son propre champ, on constate que A a travaillé 2 jours sur le champ de C alors que B n'a travaillé qu'un jour sur le champ de C. Autrement dit, A doit recevoir deux fois plus de pièces que B. Comme il y a 9 pièces en tout, A reçoit 6 pièces et B reçoit 3 pièces au final.

Rendez-vous au chemin nord-est et servez un thé Layton original à Blitz. Revenez au niveau de l'impasse et servez un thé tropiquant plus à Grisou. Rejoignez la sortie de la gare et parlez à Rory.

Enigme 103 : Sauts de billes 3 (40 picarats)

La solution de ce troisième plateau de billes est donnée sur cette vidéo.

Vous obtenez une boîte à surprise (H13) pour le hamster. Servez ensuite à Rory un thé fumée gourmande. Franchissez à présent les grilles du musée et parlez à Gregorio.

Enigme 107 : Cavalier en balade 2 (50 picarats)

Un cavalier se déplace sur un échiquier constitué de 30 cases. L'objectif est de faire en sorte qu'il s'arrête une seule fois sur toutes les cases de l'échiquier. Le bon parcours vous est donné sur cette vidéo.

Vous obtenez une clé du livre des mémoires (CM08). Parlez-lui à nouveau.

Enigme 108 : Cavalier en balade 3 (70 picarats)

Un cavalier se déplace sur un échiquier constitué de 36 cases. L'objectif est de faire en sorte qu'il s'arrête une seule fois sur toutes les cases de l'échiquier. Le bon parcours vous est donné sur cette vidéo.

Servez à Gregorio un thé nature désaltérante. Vous pouvez entrer à l'intérieur du musée.

Musée - RDC
Pièce 1 : La base du pilier de gauche
Pièce 2 : Le pied droit de la vitrine au centre
Pièce 3 : Le premier rectangle au sol sur la gauche

Parlez à Grinko.

Objectif : Examinez les objets du musée

Examinez la vitrine et la statue, puis montez les marches.

Musée - 1er étage
Pièce 1 : La manche du manteau bleu
Pièce 2 : Le plateau droit de la balance
Pièce 3 : La partie droite de la carte

Prenez cet écran en photo et trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez la vitrine de droite pour accéder à cette énigme.

Enigme 095 : Rangez les livres (30 picarats)

On vous demande de placer des livres à l'intérieur d'un coffre en tenant compte des dimensions données. Il faut déterminer combien de livres on pourra loger dans le coffre au maximum. On ne peut mettre qu'un livre à plat au fond, mais on peut insérer d'autres livres en les tournant verticalement pour combler les vides. Mais en procédant comme ça il restera des interstices inutilisés. Le meilleur moyen d'optimiser la place est en fait de disposer les livres en quinconce pour les "emboîter" les uns dans les autres. De cette manière, il ne restera quasiment aucun espace vacant et on pourra

loger 6 livres. La réponse est 6.

Examinez le portrait du duc et celui de sa famille, puis redescendez parler à Grinko pour recevoir une clé du livre des mémoires (CM09). N'oubliez pas de servir un thé Layton original à Grinko.

Enigme 094 : Fantasticubique (40 picarats)

Un gros cube a été formé en assemblant 8 dés dont les faces sont marquées par les lettres A, B, C, D, E et F. L'assemblage a été fait de manière à ce que toutes les faces qui sont collées à celle d'un autre dé présentent la même lettre. A partir de là, on doit pouvoir deviner quelle lettre apparaît en face de la flèche. Les trois faces non visibles sont en contact avec un A (à gauche), un E (à droite) et un D (en bas), si on se base sur le patron indiqué. La face marquée d'un '?' et colorée en rouge se trouve donc entre le A et le E. Compte tenu de leur orientation, il ne peut s'agir que de la lettre B.

Objectif : Explorez la mine

Sortez du musée et examinez la fontaine.

Enigme 090 : La claire fontaine (20 picarats)

On nous explique les mécanismes de fonctionnement d'une fontaine qui indique l'âge des gens. Le jet central permet d'indiquer les dizaines, tandis que les autres jets indiquent les unités. A partir des trois exemples donnés, on peut facilement deviner quel jet ne sera jamais utilisé, quel que soit l'âge demandé. En effet, on a vu que si l'âge se terminait par un zéro (comme dans 10 ans, 20 ans, 30 ans...), seul le jet du milieu se déclenchait (une ou plusieurs fois). Le jet correspondant au zéro est donc inutilisé. C'est la réponse J.

Faites un détour par le chemin nord-est et parlez à Blitz.

Enigme 102 : Sauts de billes 2 (35 picarats)

La solution de ce deuxième plateau de billes est donnée sur cette vidéo.

Vous obtenez une ampoule (H14) pour le hamster. Allez parler à Sam devant l'hôtel.

Enigme 067 : L'emploi du temps (40 picarats)

L'énoncé de cette énigme rappelle celui du calendrier avec les jours ensoleillés et les jours pluvieux, mais les explications sont assez déroutantes. Il suffit pourtant d'interpréter ce que dit Sam. Il peut avoir deux jours de repos successifs si et seulement si il a travaillé juste avant, ce qui veut dire que sa période de repos est limitée à deux jours consécutifs maximum.

La suite nous révèle qu'il a droit à un jour de repos s'il travaille trois jours d'affilée, donc sa période de travail est de trois jours consécutifs. Sa semaine à lui est donc de 5 jours (3 jours de travail et 2 jours de repos) puisqu'il peut travailler même les samedi et dimanche. Sur une année de 365 jours, il travaille donc les 3/5 de l'année, soit : (365 x 3) / 5 = 1095 / 3 = 219 jours.

Rendez-vous dans la rue ouest et parlez à Orson.

Enigme 104 : Sauts de billes 4 (45 picarats)

La solution de ce quatrième plateau de billes est donnée sur cette vidéo.

Entrez dans l'épicerie et examinez les bouteilles sous la table.

Enigme 099 : Remue-mélanges 2 (30 picarats)

Quatre bouteilles et quatre boîtes de conserve doivent être disposées côte à côte sur un comptoir. La difficulté est qu'on ne peut déplacer ces objets que deux par deux, et seulement ceux qui sont situés l'un à côté de l'autre. Procédez comme indiqué sur cette vidéo pour y parvenir.

Vous obtenez un trampoline (H15) pour le hamster. Revenez dans la rue ouest et franchissez le vieux portail.

Le croisement
Pièce 1 : La lampe allumée
Pièce 2 : La pierre dans le coin inférieur gauche
Pièce 3 : La mousse sur la gauche

Servez un thé crépuscule poivré à Ray. Si vous avez suivi cette solution, vous devriez avoir servi le thé à 26 personnes, ce qui vous permet de débloquer les énigmes de l'herboriste. Parlez à nouveau à Ray.

Enigme 087 : Couleurs placées (40 picarats)

Vous devez disposer 16 cartes en faisant en sorte qu'il n'y ait qu'un coeur, qu'un pique, qu'un carreau et qu'un trèfle que chaque ligne, sur chaque colonne et sur chaque diagonale. Comme quatre cartes sont déjà posées, il vaut mieux commencer là où il y a le plus de cartes, donc dans le coin inférieur gauche. Sur cette case, il ne peut y avoir qu'un trèfle, c'est la seule possibilité. De là, on peut déduire que la dernière case manquante sur la première colonne est un pique. De la même façon, la case qui se situe au croisement de la colonne du trèfle, de la ligne du coeur et de la diagonale du carreau est forcément un pique. Juste en dessous, il ne peut alors y avoir qu'un coeur. Procédez de cette manière jusqu'au bout, et vous trouverez la solution indiquée sur cette image.

Parlez encore une fois à Ray.

Enigme 105 : Sauts de billes 5 (60 picarats)

La solution de ce cinquième plateau de billes est donnée sur cette vidéo.

Allez à gauche.

Entrée de la mine
Pièce 1 : Le buisson
Pièce 2 : La base de la poutre de gauche
Pièce 3 : L'herbe à droite

Prenez cet écran en photo et trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez le chariot de droite pour accéder à cette énigme.

Enigme 066 : La bonne combinaison (30 picarats)

Vous devez ouvrir la serrure d'un coffret en réalisant la combinaison 3, 6, 4, 2 avec la molette bleue. Vous ne pouvez pas la manipuler directement mais vous pouvez la faire avancer d'un cran à chaque fois que vous déplacez d'un cran la molette rouge. Autrement dit, elles tournent en même temps mais dans le sens opposé. Pour résoudre cette énigme, il suffit donc de trouver quels chiffres de la molette rouge correspondent à ceux de la molette bleue. Vous pouvez le trouver facilement en représentant les deux molettes sous la forme d'une horloge et en déplaçant les aiguilles sur chaque chiffre de la combinaison. Si on démarre avec le cadran rouge à 0 et le cadran bleu à 5, il faut 2 mouvements dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur le cadran bleu pour arriver à 3, et donc 2 mouvements dans le sens des aiguilles d'une montre sur le cadran rouge, ce qui amène l'aiguille rouge sur le 2. On obtient ainsi le premier chiffre de la combinaison rouge. Le raisonnement pour chaque chiffre est représenté sur cette image. Au final, la combinaison bleue 3, 6, 4, 2 s'obtient en réalisant la combinaison 2, 7, 1, 4 sur la molette rouge.

Entrez dans la mine.

Salle des machines
Pièce 1 : La lanterne
Pièce 2 : La terre qui dépasse du chariot
Pièce 3 : Le clapet d'ouverture de la machine de droite

Examinez la grande porte.

Enigme 079 : Dans l'engrenage (20 picarats)

Une énigme à base de rouages à faire fonctionner. Lorsqu'une roue va dans un sens, la suivante va dans l'autre sens, et ainsi de suite. Puisqu'il n'y a que deux cas de figure possibles, essayez d'imaginer comment vont tourner les roues les unes après les autres jusqu'à atteindre le bouton vert. Pour vous faciliter les choses, commencez par la fin et remontez jusqu'à la lettre B.

Continuez plus avant.

Salle des mineurs
Pièce 1 : La pelle
Pièce 2 : La lanterne
Pièce 3 : Le sommet du monticule de droite

Examinez le tableau contre le mur.

Enigme 078 : Porte à porte (25 picarats)

Un labyrinthe constitué de 9 salles comporte 12 portes qui ne s'ouvrent que dans un sens. Quelle porte faut-il inverser pour pouvoir traverser le labyrinthe en passant par chacune des 9 pièces qui le composent ? On remarque que la salle qui se trouve au milieu, dans la rangée du bas, comporte 3 portes qui ne permettent pas de sortir de cette pièce. C'est donc l'une de ces trois portes qu'il faut inverser. S'il s'agissait de la porte orange ou de la porte violette, ce seraient les pièces de gauche et de droite qui se retrouveraient bloquées. La porte que l'on cherche est donc la bleue.

Vous obtenez une clé pour le livre des mémoires (CM10). Continuez vers la gauche.

Ascenseur
Pièce 1 : Le sommet de la tige en fer
Pièce 2 : La terre à gauche
Pièce 3 : Le trou en hauteur dans le mur de briques

Essayez d'emprunter l'ascenseur.

Enigme 080 : Interrupteur (40 picarats)

Déplacez les éléments de l'énigme comme indiqué sur cette vidéo pour inverser la position de la bille bleue et de la bille rouge.

Appuyez sur le bouton de l'ascenseur.

Chambre forte
Pièce 1 : La lanterne
Pièce 2 : L'angle inférieur gauche
Pièce 3 : Les rails de l'ascenseur à droite

Examinez le coffre-fort.

Enigme 081 : Le coffre (50 picarats)

Après le "Dix de Chute" (énigme 079) voilà le "Master Mind" ! Un système de voyants rouges et blancs vous permet de savoir quels sont les chiffres bien placés ou non. Les quatre codes vont ainsi vous permettre de déduire la combinaison à 4 chiffres qu'il faut saisir pour ouvrir le coffre. Le premier code révèle que la combinaison finale comportera les chiffres : 4, 1, 5 et 0, mais seuls deux d'entre eux sont à la bonne place, et on ne sait pas encore lesquels. Grâce au code numéro 2, et en le comparant avec le premier, on voit que le chiffre 5 se trouve forcément en troisième position. Dans le code numéro 3, il n'y a que les chiffres 0 et 1 qui puissent faire partie de la combinaison (d'après le premier code), et les voyants nous indiquent qu'ils sont bien placés. Par conséquent, ce sont les chiffres 5 et 4 qui sont bien placés dans le code numéro 2. On obtient donc la position des quatre chiffres requis sans même avoir besoin du dernier code. La combinaison est : 0154.

Objectif : Allez au château Van Herzen

Appuyez sur le bouton de l'ascenseur.

Enigme 082 : Dépannage impromptu (30 picarats)

Afin de réparer le bouton d'appel d'un ascenseur, vous devez relier deux séries de câbles en vous assurant que les charges positives du haut vont vers les charges positives du bas, et même chose pour les charges négatives. Pour commencer, il faut suivre le tracé de chaque fil pour savoir à quel endroit se trouvent les + et les -. On constate alors ceci :

Rangée supérieure : -, ?, +, ?
Rangée inférieure : +, ?, ?, -

Il y a des câbles qui ne sont reliés à rien, mais il suffit de les laisser libres en reliant uniquement les deux + et les deux - pour résoudre cette énigme comme indiqué sur l'image ci-dessous.

Revenez dans la salle des machines et parlez à Pavel.

Enigme 077 : Décoration soignée (30 picarats)

Des décorations en forme d'étoiles, de lunes et de soleils sont suspendues à une barre qu'il faut maintenir en équilibre. Les décorations les plus légères ont une valeur de 1, les décorations de poids moyen ont une valeur de 2 et les décorations les plus lourdes ont une valeur de 3. A l'aide du dessin, vous devez déduire quelles sont les valeurs de chaque symbole pour trouver lequel il convient de placer à l'endroit restant afin d'équilibrer la structure.

En toute logique, les deux branches de gauche devront faire un poids égal aux deux branches de droite, puisque celle du milieu n'a pas à entrer en compte étant donné qu'elle se trouve juste au centre.

Autrement dit : 5 Lunes + 3 Soleils = 2 Lunes + 1 Soleil + 2 Etoiles + X

Si les décorations situées sur la corde de gauche font le même poids que les décorations sur la corde de droite, alors on peut déduire que : 1 Etoile = 1 Lune + 1 Soleil.

Et donc : 5 Lunes + 3 Soleils = 4 Lunes + 3 Soleils + X
X = (5 - 4) Lunes + (3 - 3) Soleils = 1 Lune

La décoration manquante est donc une lune.

Vous obtenez une clé pour le livre des mémoires (CM11).

Sortez de la mine, puis allez à droite au croisement.

Grilles imposantes
Pièce 1 : La croix sur le pilier de droite

Pièce 2 : Le coin inférieur de la grille de gauche
Pièce 3 : La partie basse de la grille de droite

Continuez tout droit.

Forêt obscure 1
Pièce 1 : La grosse pierre sur la gauche
Pièce 2 : La lanterne de droite
Pièce 3 : La petite pierre de droite

Examinez la lanterne tombée sur le sol.

Enigme 121 : En éclaireurs 1 (20 picarats)

Il s'agit de placer un minimum de lanternes pour éclairer tous les chemins de la forêt. Le seul moyen de trouver est de tâtonner en essayant d'optimiser les sources de lumière aux embranchements. La réponse est donnée sur cette image.

Examinez la lanterne allumée à gauche.

Enigme 122 : En éclaireurs 2 (30 picarats)

Il s'agit de placer un minimum de lanternes pour éclairer tous les chemins de la forêt. Le seul moyen de trouver est de tâtonner en essayant d'optimiser les sources de lumière aux embranchements. La réponse est donnée sur cette image.

Continuez vers le haut.

Forêt obscure 2
Pièce 1 : Les trois champignons de gauche
Pièce 2 : Le tronc
Pièce 3 : L'herbe au fond

Prenez cet écran en photo et trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez l'arbre en haut à droite pour accéder à cette énigme.

Enigme 097 : Constellations (40 picarats)

Un ciel étoilé est représenté sur une grille dont on peut déplacer certaines cases. Le but est de faire en sorte qu'il y ait trois étoiles sur chaque rangée et sur chaque colonne du dessin. Grâce aux trois blocs qu'on ne peut pas déplacer, on peut commencer assez facilement. Le bloc manquant sur la ligne du haut ne peut être que celui qui comporte une puis deux étoiles. Celui qui se trouve dans l'espace restant de la colonne de gauche possède obligatoirement quatre étoiles. On continue le raisonnement de cette manière jusqu'à obtenir le résultat présenté sur cette image.

Examinez le gros champignon.

Enigme 125 : Champignons des bois (50 picarats)

Une forêt aux allures de labyrinthe doit être parcourue en un minimum de chemin dans le but de récupérer tous les champignons qui s'y trouvent. Il faut donc passer par tous les croisements en allant du point de départ au point d'arrivée. Mais passer par tous les croisements ne signifie pas qu'on est obligé d'emprunter tous les chemins. La réponse est donnée sur cette image.

Examinez la lanterne tombée par terre.

Enigme 123 : En éclaireurs 3 (40 picarats)

Il s'agit de placer un minimum de lanternes pour éclairer tous les chemins de la forêt. Le seul moyen de trouver est de tâtonner en essayant d'optimiser les sources de lumière aux embranchements. La réponse est donnée sur cette image.

Enfoncez-vous plus profondément encore dans la forêt.

Forêt obscure 3
Pièce 1 : La surface du lac, côté droit
Pièce 2 : La brume noire sur la gauche
Pièce 3 : L'herbe en bas à gauche

Examinez le milieu du lac.

Enigme 126 : Terrain glissant 1 (20 picarats)

Le coup classique du cube de glace à pousser... Layton ne peut se déplacer sur cette patinoire qu'en glissant en ligne droite d'une paroi à une autre. Vous devez cliquer sur une flèche pour faire glisser Layton dans une direction. Le parcours à suivre pour résoudre ce premier cas de figure est indiqué pas à pas sur cette vidéo.

Examinez le bloc de glace.

Enigme 127 : Terrain glissant 2 (30 picarats)

Layton ne peut se déplacer sur cette patinoire qu'en glissant en ligne droite d'une paroi à une autre. Vous devez cliquer sur une flèche pour faire glisser Layton dans une direction. Le parcours à suivre pour résoudre ce deuxième cas de figure est indiqué pas à pas sur cette vidéo.

Examinez à nouveau le bloc de glace.

Enigme 128 : Terrain glissant 3 (40 picarats)

Layton ne peut se déplacer sur cette patinoire qu'en glissant en ligne droite d'une paroi à une autre. Vous devez cliquer sur une flèche pour faire glisser Layton dans une direction. Le parcours à suivre pour résoudre ce troisième cas de figure est indiqué pas à pas sur cette vidéo.

Franchissez le lac.

Orée de la forêt
Pièce 1 : Le sommet de la tour de droite
Pièce 2 : La petite roue sur la droite
Pièce 3 : Le caillou devant le pont

Approchez-vous du pont.

Pont branlant
Pièce 1 : La roue
Pièce 2 : L'avant-dernière lumière
Pièce 3 : La cheminée à gauche

Essayez de traverser le pont.

Enigme 100 : Un pont délabré (30 picarats)

Luke ne parviendra à traverser ce pont qu'à la condition de n'avancer que d'une ou trois planches à la fois, et en posant alternativement un pied après l'autre. Le parcours exact qu'il doit suivre pour atteindre l'arrivée est indiqué sur cette

image. Il est réalisable en 9 pas.

Vous pouvez maintenant franchir ce pont.

Chapitre 7 - Une étrange rencontre

Porte du château
Pièce 1 : La torche de gauche
Pièce 2 : La deuxième lumière au-dessus de la porte
Pièce 3 : La planche inférieure droite du pont

Poussez la porte.

Objectif : Examinez la pièce

Chambre d'ami
Pièce 1 : Le bouquet de fleurs
Pièce 2 : La lampe
Pièce 3 : L'extrémité gauche de la rampe
Pièce 4 : La chaise

Examinez le tableau de droite.

Enigme 130 : Un bal peu banal (30 picarats)

Si on observe ce tableau, on dirait que les deux bouts de robes sur les côtés sont à l'envers. A partir de là, on devine que le tableau a été peint en observant le reflet de la scène dans un miroir (ou un parquet bien ciré). Le plus étrange est que seul le reflet du couple central apparaît sur cette image. En retournant l'écran, on s'aperçoit qu'il s'agit bien du reflet des danseurs, la seule partie visible du vrai couple étant leurs pieds au-dessus du miroir. C'est cette partie qu'il faut entourer.

Examinez le tableau en face de vous. Vous vous retrouvez prisonnier.

Enigme 131 : Pris au piège (40 picarats)

Un homme est ligoté par une corde qui, s'il s'évadait, risquerait de se prendre dans au moins un poteau. Duquel ou desquels s'agit-il ? Il suffit de suivre la corde en partant du prisonnier pour voir quels sont les poteaux situés à l'intérieur ou à l'extérieur de la corde. En partant une fois à gauche et une fois à droite, on constate que tous les poteaux se trouvent à l'extérieur, sauf un : celui du milieu dans la colonne de droite. C'est celui-là qu'il faut supprimer.

Objectif : Trouvez comment vous enfuir

Débarras
Pièce 1 : Le tonneau
Pièce 2 : La boîte en hauteur
Pièce 3 : Le seau

Essayez d'ouvrir la porte.

Enigme 133 : L'évasion (60 picarats)

Déplacez les blocs pour faire glisser la clé jusqu'en bas. Cette vidéo vous donne la solution la plus rapide.

Vous obtenez la dernière clé du livre des mémoires (CM12). Poussez la porte.

Objectif : Fuyez le château

Sous-sol
Pièce 1 : Les tonneaux sur la droite
Pièce 2 : L'appareil de contrôle à gauche
Pièce 3 : Le muret au dessus de la lampe

Essayez d'ouvrir la porte en haut à gauche avant de vous rabattre sur celle du bas.

Enigme 134 : Chaudière à vapeur (40 picarats)

Une chaudière est reliée à trois sorties au moyen d'un enchevêtrement de tuyaux que l'on peut bloquer à l'aide de valves. A vous de trouver quelle(s) valve(s) il faut ouvrir au minimum pour que la vapeur sorte uniquement en 2. Si on part du point 2, on doit déjà faire un choix entre ouvrir la valve de gauche ou celle de droite. Si on ouvrait celle de gauche, on se retrouverait très vite en direction des tuyaux qui sortent en 1 et 3. Il faut donc aller à droite et ouvrir seulement trois valves pour rejoindre le tuyau central de la chaudière. La réponse est donnée plus clairement sur cette image.

Machinerie
Pièce 1 : Le levier
Pièce 2 : La barrière près du trou
Pièce 3 : Les planches en bas à droite

Prenez cet écran en photo et trouvez les trois différences pour localiser l'énigme cachée (voir la section Appareil Photo). Examinez la rambarde de gauche pour accéder à cette énigme. Si vous avez suivi la solution, vous devriez avoir percé tous les secrets de l'appareil photo, ce qui vous donne accès aux énigmes du musicien.

Enigme 088 : Rando-grenouille (30 picarats)

Une grenouille se déplace en faisant d'abord un saut d'une case, puis de deux cases, puis de trois cases. Ensuite, elle repart sur un saut d'une case, etc. Sachant qu'elle peut changer de direction après chaque saut, combien de sauts lui faut-t-il au minimum pour atteindre le but ? Il n'y a pas d'autre solution que d'essayer différentes combinaisons, sachant qu'il est parfois nécessaire de faire demi-tour pour terminer sur la bonne case. Tout se passe bien jusqu'au deuxième virage où il est impératif d'aller d'abord une fois en arrière, puis deux fois en avant pour que le troisième saut se fasse sans problème. En répétant l'opération juste après, on atteint l'arrivée en 12 sauts.

Observez le trou puis revenez au sous-sol et passez la porte en haut à gauche.

Salle secrète
Pièce 1 : Le charbon à gauche
Pièce 2 : La brique qui dépasse du mur
Pièce 3 : L'objet sur l'étagère du haut

Examinez l'ouverture.

Enigme 135 : Serrure magique (50 picarats)

Un carré magique à compléter. Vous devez disposer les chiffres de manière à ce que la somme de chaque ligne, de chaque colonne et de chaque diagonale permette d'obtenir toujours le même résultat. Heureusement, l'image de départ nous donne une diagonale complète qui permet de savoir que la somme sera toujours de 18 (8 + 3 + 6 + 1). A partir de là, il n'y a qu'à remplir les lignes auxquelles il ne manque qu'un seul chiffre pour réduire le champ des possibilités. La solution est donnée sur cette image.

Faufilez-vous dans le passage.

Salle à manger
Pièce 1 : La lumière au fond
Pièce 2 : Le coin de la table au premier plan
Pièce 3 : Le haut du dossier du fauteuil au premier plan

Parlez à Nigel.

Enigme 136 : La porte cachée (40 picarats)

L'emplacement d'une porte cachée est dissimulé dans une gravure constituée de dalles sur lesquelles sont dessinées des étoiles. Si vous ne passez qu'aux endroits où les étoiles n'illuminent qu'une seule case, vous mettrez en évidence une flèche qui indiquera l'emplacement exact de la porte. Effacez toutes les cases que vous auriez pu passer en couleur et ne laissez en rouge que celle qui se trouve en dessous de la flèche. La case que vous cherchez se trouve à l'endroit indiqué sur cette image.

Allez vers le bas.

Premier étage
Pièce 1 : La lampe
Pièce 2 : L'escalier
Pièce 3 : L'extrémité de la première rambarde

Allez vers le bas.

Objectif : Fouillez le château Van Herzen

Grand hall
Pièce 1 : Le vase sur le pilier de gauche
Pièce 2 : La lampe au-dessus de l'escalier de droite
Pièce 3 : Le pied de la colonne sous le tableau

Examinez le tableau sur la droite.

Enigme 132 : Partage de biens (40 picarats)

Deux frères héritent de cinq tableaux qu'ils décident de se partager. Ils conviennent que l'aîné obtiendra un lot valant le double de celui du frère cadet. Un expert évalue la valeur de chaque tableau à : 20 000, 60 000, 55 000, 45 000 et 95 000. Une fois le partage terminé, l'expert repartira avec le tableau restant. Pour savoir lequel, il faut faire des essais. La seule combinaison possible est la suivante :

Lot du frère aîné : 20 000 + 55 000 + 45 000 = 120 000
Lot du frère cadet : 60 000

Il ne reste donc plus que le tableau E d'une valeur de 95 000. L'expert repartira donc avec le tableau E, le plus cher de tous.

Remontez l'escalier pour rejoindre le premier étage et parlez à Katia.

Enigme 137 : L'épée du guerrier (50 picarats)

La scène présente une salle d'armes dans laquelle se trouvent plusieurs lames accrochées au mur ainsi que deux armures de chevaliers. On vous dit qu'un guerrier ne se sépare jamais de sa lame, et le but est de trouver de quelle épée il s'agit. Rien ne vous permet d'en choisir une plutôt qu'une autre. En revanche, si on s'en tient à la devise citée plus haut, l'épée que l'on cherche doit forcément se trouver entre les mains de son propriétaire. Il s'agit donc de celle que l'on aperçoit dans la main de l'armure de droite. Entourez-la pour résoudre cette énigme.

Il est temps de découvrir le fin mot de cette histoire !

Enigme 138 : L'ultime énigme (60 picarats)

Le couvercle du coffret comporte trois éléments que vous pouvez déplacer : la fille, le garçon et le soleil. On vous dit que "sous le soleil brûlant sont réunis les deux amants". Il faut donc commencer par tourner la fille et le garçon dans le bon sens pour qu'ils se regardent, sans oublier de faire monter le soleil le plus haut possible entre les deux personnages. A ce moment-là, vous devriez entendre une petite sonnerie. "Lorsque le vent soufflera, leur amour triomphera". C'est le moment de souffler dans le micro pour déclencher l'ouverture du coffret.

Les défis du professeur

Enigmes du musicien

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois les différences trouvées sur les 9 photos de l'album photo (voir section Appareil photo).

Enigme 139 : Côte est, côte ouest (70 picarats)

Une femme fait un trajet aller-retour en avion de Los Angeles à New York. Il y a 3 heures de décalage horaire entre les deux villes, New York étant en avance sur Los Angeles. A l'aller, la femme est partie à midi et est arrivée à 20 heures, heure locale. Si elle n'avait pas avancé sa montre de 3 heures, elle serait arrivée à 17h (17 + 3). Donc le trajet aller a duré 5 heures. Si le vol retour ne met pas plus de temps, il faudra 5 heures pour revenir à Los Angeles. En partant à midi, elle arrivera donc à 17h, soit 14h heure locale (17 - 3). Réponse : 14.

Enigme 140 : Pour un cube de plus (70 picarats)

Un gros cube est constitué de 28 petits cubes. Il a été formé en emboîtant 5 pièces les unes dans les autres. Il faut trouver à quelle pièce appartient le petit cube qui dépasse du cube final. L'avantage, c'est qu'on sait que les pièces ne doivent pas être tournées. Il faut donc imaginer comment les pièces peuvent s'emboîter les unes dans les autres par simple translation. On peut déjà éliminer la pièce D, car le cube qui dépasserait ne se trouverait pas au centre de l'ensemble. C doit également être éliminé car il ne permettrait plus à D de s'insérer dans le cube. Il faut donc commencer à placer C et D, puis à réfléchir comment emboîter les trois pièces restantes correctement. Il apparaît que le cube qui dépasse de l'ensemble appartient finalement à B. Réponse : B.

Enigme 141 : Sauts de billes 6 (99 picarats)

La solution de ce sixième plateau de billes est donnée sur cette vidéo.

Enigmes de l'herboriste

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois que vous avez servi le thé à 26 personnes (voir section Service à Thé).

Enigme 142 : Une vie (60 picarats)

Il faut deviner combien a duré l'existence d'un mathématicien en se basant sur ses dires qu'on peut transformer en équation. La valeur x correspond au temps de vie du mathématicien.

"J'ai passé 1/6 de ma vie à l'état d'enfant, 1/12 de ma vie en tant que jeune homme, puis 1/7 de ma vie plus tard je me suis marié" :
x/6 + x/12 + x/7

"Après 5 ans de mariage, j'ai eu la chance d'avoir un enfant qui n'a malheureusement vécu que la moitié du temps où

j'ai été en vie avant de mourir. Aujourd'hui, 4 ans après son décès, c'est à mon tour de quitter ce monde" :
5 + x/2 + 4

L'équation donne : x = x (1/6 + 1/12 + 1/7 + 1/2) + 5 + 4
Avec un dénominateur commun : x = x (14/84 + 7/84 + 12/84 + 42/84) + 9
x = x (75/84) + 9 = 75x/84 + 9
x - 75x/84 = 9
84x/84 - 75x/84 = 9
9x/84 = 9
x/84 = 1
x = 84

Le mathématicien est mort à 84 ans.

Enigme 143 : Chiffres et lettres (60 picarats)

On transforme une multiplication de chiffres (11 x 11 = 121) par une multiplication de lettres (AA x AA = ABA), où A = 1 et B = 2. Suivant ce principe, il faut trouver quelles valeurs correspondent à A, B et C dans : AA x AA = BBCC.

Il n'y a qu'à tester chaque résultat pour toutes les valeurs possibles de A :

11 x 11 = 121
22 x 22 = 484
33 x 33 = 1089
44 x 44 = 1936
55 x 55 = 3025
66 x 66 = 4356
77 x 77 = 5929
88 x 88 = 7744 = BBCC si B = 7 et C = 4
99 x 99 = 9801

La seule réponse possible est donc : A = 8, B = 7 et C = 4.

Enigme 144 : Piles de crêpes 4 (99 picarats)

Déplacez les crêpes de la manière suivante :

Enigmes du cuisinier

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois l'entraînement du hamster terminé (voir section Hamster).

Enigme 145 : 500 perles (70 picarats)

La mission d'un voyageur est de pénétrer dans une grotte contenant 500 perles pour en ramener un certain nombre. Ce nombre doit permettre de diviser les perles en lots de 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 perles, tout en laissant toujours une perle de côté. Combien a-t-il ramené de perles, sachant que ce nombre (x) ne permet pas d'obtenir des lots de 4 perles tout en en laissant une de côté ? Pour résumer, il faut que x - 1 soit divisible par 2, 3, 5, 6 et 7, mais pas par 4. On trouve : x - 1 = 210.

En effet :
210 / 2 = 105
210 / 3 = 70
210 / 4 = 52,5
210 / 5 = 42

210 / 6 = 35
210 / 7 = 30

Si x - 1 = 210, alors x = 211. Le voyageur a donc ramené 211 perles.

Enigme 146 : Boîte à angles (70 picarats)

Il nous faut trouver la mesure d'un angle obtenu en plaçant trois points A, B et C au centre de trois arêtes d'un cube. Aucun calcul n'est nécessaire ici. En effet, si on continuait à tracer les arêtes de cette façon, on finirait par obtenir un hexagone régulier. Et comme il s'agit d'une figure dont les angles saillants font 120°, la réponse est 120.

Enigme 147 : Labyrinthe secret (80 picarats)

Les morceaux d'un labyrinthe ont été mélangés comme dans un taquin. Vous devez les remettre en ordre en déplaçant les pièces, mais encore faut-il bien se représenter le modèle... Le rond-point doit être au centre, le bassin au milieu à droite, la croix au milieu en bas, et le point noir en haut à gauche. Cette vidéo vous donne la solution.

Enigmes des amoureux

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois l'aventure principale achevée.

Enigme 148 : Huit cartes (70 picarats)

En combinant d'une certaine façon les chiffres de 1 à 8, on peut obtenir deux multiplications différentes. La première nous est donnée : 453 x 6 = 2718. Il faut deviner la seconde. Il n'y a pas d'astuce particulière pour parvenir au résultat. La solution est : 582 x 3 = 1746.

Enigme 149 : A la suite (70 picarats)

Il faut compléter une suite de nombres : 4, 16, 37, 58, ?, 145, 42, 20. En étudiant chaque chiffre indépendamment, on se rend compte que l'opération qui permet de passer d'un nombre à un autre consiste à additionner chaque chiffre qui le compose après les avoir fait passer au carré.

Ainsi : $4^2 = 16$, $1^2 + 6^2 = 37$, etc.

Le nombre que l'on cherche est : $x = 5^2 + 8^2$, soit 25 + 64 ; x = 89.

Enigme 150 : Cavalier en balade 4 (99 picarats)

Un cavalier se déplace sur un échiquier constitué de 64 cases. L'objectif est de faire en sorte qu'il s'arrête une seule fois sur toutes les cases de l'échiquier. Le bon parcours vous est donné sur cette vidéo.

Enigmes de l'expert

Ces trois dernières énigmes ne se débloquent qu'une fois les 150 énigmes résolues !

Enigme 151 : La note de Colin (99 picarats)

A partir des notes obtenues par trois élèves à un QCM, vous devez deviner quelle a été la note de Colin. Il faut donc commencer par recouper les réponses de chacun pour trouver quelles étaient les bonnes réponses à chaque question. Le fait que Mary ait obtenu la note de 70/100 signifie qu'elle a donné 7 bonnes réponses sur 10. En se basant sur le fait que Lisa n'a trouvé que 3 bonnes réponses, on peut penser que la majorité des réponses qu'elle a en commun avec les autres sont des réponses justes. On en trouve 4 (aux questions n°1, 3, 7 et 8), mais comme Lisa n'a eu que 30 points, l'une des 4 doit être fausse. Comme vous pouvez le craindre, en poursuivant ce raisonnement, on risque d'arriver à

plusieurs configurations possibles pour les réponses justes et fausses. Heureusement, toutes donnent le même résultat ! Colin a obtenu 60 points à son QCM.

Enigme 152 : Partie de cartes (80 picarats)

Patrick participe à un tournoi de cartes dans lequel chacun doit affronter tous les autres en duel. Sachant que 59 parties ont été jouées, on veut savoir au bout de combien de matches Patrick s'est retiré du tournoi. Le nombre de parties jouées dans un tournoi est égal au nombre de joueurs multiplié par le nombre de joueurs moins un, le tout divisé par deux.

P = (J x (J-1))/2

De toute évidence, si Patrick était resté jusqu'au bout, il y aurait eu au minimum 60 parties jouées. Essayons de trouver une valeur pour J (le nombre de joueurs) qui permette d'avoir un P (nombre de parties) supérieur ou égal à 60.

Si J = 12, alors P = (12 x 11)/2 = 132/2 = 66.

Maintenant qu'on a trouvé le nombre de joueurs (12) et de parties qui auraient dues être jouées (66), il n'y a plus qu'à retrancher le nombre de parties qui ont réellement été jouées (59) pour trouver combien de matches Patrick a manqué : 66 - 59 = 7. A 12 participants, il aurait dû affronter 11 adversaires et donc faire 11 duels. S'il en a manqué 7, on en déduit qu'il en a tout de même fait 4. Réponse : 4.

Enigme 153 : Piège final (99 picarats)

L'objectif est de placer la gemme rose dans le cercle en bas de l'écran. Déplacez les blocs comme indiqué sur cette vidéo. Vous pouvez réussir en 78 coups.

Les quêtes secondaires

Les informations qui suivent vous permettront de retrouver l'emplacement de tous les éléments bonus disséminés dans le jeu. Il vous suffit de faire une recherche à partir du numéro de l'objet ou de l'énigme pour retrouver le passage correspondant dans la solution complète.

Les 15 morceaux de la photo déchirée

La recherche des fragments de la photo déchirée est imposée par le déroulement de l'histoire. Voici l'emplacement des 15 morceaux.

MP01 : Hall de l'hôtel (donné par Chelmey au lancement de la quête)
MP02 : Devant l'allée
MP03 : Allée inondée
MP04 : Ruelle sombre
MP05 : Impasse (donné par Grisou)
MP06 : Résidence
MP07 : Dépôt d'ordures
MP08 : Chemin nord-est (donné par Blitz)
MP09 : Grilles du musée (résoudre l'énigme 112)
MP10 : Carrefour ouest
MP11 : Rue ouest
MP12 : Cabaret
MP13 : Place de l'horloge (résoudre l'énigme 101)
MP14 : Rue commerçante (donné par Jenny)
MP15 : Devant l'hôtel
MP16 : Vieux portail

Service à Thé

Trouver les ingrédients

T01 : Ortimenthe (énigme 036)
T02 : Myreboise (énigme 036)
T03 : Mandarange (énigme 036)
T04 : Elléflore (énigme 061)
T05 : Tropiquant (énigme 089)
T06 : Trèflebai (énigme 074)
T07 : Vitaline (énigme 086)
T08 : Hippocendre (énigme 109)

Trouver les recettes

01. Délice Fruité = Ortimenthe + Myreboise + Mandarange
02. Fraîcheur myreboise = Ortimenthe + Myreboise + Myreboise
03. Fumée gourmande = Ortimenthe + Mandarange + Hippocendre
04. Remède naturel = Ortimenthe + Trèflebai + Vitaline
05. Tropiquant Plus = Ortimenthe + Tropiquant + Tropiquant
06. Plaisir amer = Myreboise + Mandarange + Vitaline
07. Douce énergie = Myreboise + Elleflore + Tropiquant
08. Nature désaltérante = Myreboise + Trèflebai + Hippocendre
09. Aura de bien-être = Mandarange + Elleflore + Trèflebai
10. Crépuscule poivré = Elelflore + Trèflebai + Tropiquant
11. Vitaline cendrée = Elelflore + Vitaline + Hippocendre
12. Layton original = Trèflebai + Tropiquant + Hippocendre

Servir le thé

Voici la liste des 26 personnes à qui vous devez servir un thé pour débloquer les énigmes de l'herboriste. Vous ne pouvez servir un thé qu'à quelqu'un qui vous le demande. Si ce n'est pas le cas, vous devez changer d'écran puis revenir (plusieurs fois s'il le faut) pour que la personne se décide à vous demander un thé.

Layton : thé 01 (Délice fruité)
Luke : thé 02 (Fraîcheur myreboise)
Stachen : thé 01 (Délice fruité)
Denis : thé 01 (Délice fruité)
Félix : thé 07 (Douce énergie)
Narine : thé 07 (Douce énergie)
Ilyana : thé 02 (Fraîcheur myreboise)
Jenny : thé 02 (Fraîcheur myreboise)
Krantz : thé 05 (Tropiquant plus)
Richard : thé 10 (Crépuscule poivré)
Gertrude : thé 09 (Aura de bien-être)
Joseph : thé 06 (Plaisir amer)
Lucas : thé 06 (Plaisir amer)
Lila : thé 04 (Remède naturel)
Jimmy : thé 09 (Aura de bien-être)
Marina : thé 04 (Remède naturel)
Aïolo : thé 03 (Fumée gourmande)
Geoff : thé 08 (Nature désaltérante)
Ambre : thé 11 (Vitaline cendrée)
Sam : thé 11 (Vitaline cendrée)

Blitz : thé 12 (Layton original)
Grisou : thé 05 (Tropiquant plus)
Rory : thé 03 (Fumée gourmande)
Gregorio : thé 08 (Nature désaltérante)
Grinko : thé 12 (Layton original)
Ray : thé 10 (crépuscule poivré)

Mémoires

Les clés du livre des mémoires s'obtiennent en résolvant les énigmes indiquées ci-dessous.

Clé 1 (CM01) : Obtenue en même temps que le livre (chapitre 4)
Clé 2 (CM02) : Donnée par Richard (chapitre 4)
Clé 3 (CM03) : Enigme 92 (chapitre 5)
Clé 4 (CM04) : Enigme 111 (chapitre 5)
Clé 5 (CM05) : Enigme 120 (chapitre 5)
Clé 6 (CM06) : Enigme 71 (chapitre 5)
Clé 7 (CM07) : Donnée par Sam (chapitre 6)
Clé 8 (CM08) : Enigme 107 (chapitre 6)
Clé 9 (CM09) : Donnée par Grinko (chapitre 6)
Clé 10 (CM10) : Enigme 78 (chapitre 6)
Clé 11 (CM11) : Enigme 77 (chapitre 6)
Clé 12 (CM12) : Enigme 133 (chapitre 7)

Appareil photo

Trouver les pièces de l'appareil photo

Voici la liste des différentes parties de l'appareil photo et l'endroit où elles se situent.

AP01 : connecteur (donné par Sam en même temps que l'appareil photo)
AP02 : déclencheur (énigme 021)
AP03 : viseur (énigme 012)
AP04 : obturateur (énigme 026)
AP05 : pièce en L (énigme 027)
AP06 : articulation (énigme 029)
AP07 : petite pièce (énigme 038)
AP08 : pièce à vis (énigme 042)
AP09 : batterie (énigme 043)
AP10 : engrenage (énigme 072)

Reconstituer l'appareil photo

Placez les pièces comme indiqué sur cette vidéo.

Prendre les photos

Voici la liste des endroits que vous devez prendre en photo, une fois l'appareil réparé.

1. Chambre d'hôtel
2. Dépôt d'ordures
3. Ruelle sombre
4. Musée - 1er étage

5. Tour - RDC
6. Entrée de la mine
7. Forêt obscure 2
8. Cour de Mamie M.
9. Machinerie

Trouver les différences

Observez chacune de ces photos dans l'album et trouvez les trois différences pour découvrir l'emplacement des énigmes cachées. Voici la liste des différences à entourer sur chaque photo.

Photo n°1. Chambre d'hôtel
-la poignée de l'armoire
-le flacon manquant sous le miroir
-la lampe de chevet

Photo n°2. Dépôt d'ordures
-la fenêtre de droite
-le drap bleu
-la bouteille cassée en bas à droite

Photo n°3. Ruelle sombre
-la marche
-le couvercle de la poubelle
-la fenêtre manquante sur le bâtiment du fond

Photo n°4. Musée - 1er étage
-l'objet manquant dans la vitrine de droite
-la manche du manteau bleu
-la petite île en haut à droite de la carte

Photo n°5. Tour - RDC
-la fissure sur le miroir rouge
-la flaque rouge qui a disparu
-le haut de la troisième gousse d'ail en partant de la droite

Photo n°6. Entrée de la mine
-le buisson manquant
-la base de la poutre de gauche
-le bâton dans le chariot de droite

Photo n°7. Forêt obscure 2
-le champignon manquant à gauche
-la souche au fond
-le feuillage en haut à droite

Photo n°8. Cour de Mamie M.
-la pupille de l'oeil au sol
-la cheminée
-la branche basse de l'arbre de gauche

Photo n°9. Machinerie
-le levier
-la rambarde tordue
-la barrière trop longue sous la roue

Hamster

Voici la liste des objets que vous pouvez récupérer pour entraîner le hamster.

H01 : Pomme (donnée par le cuisinier en même temps que le hamster)
H02 : Maison (donnée par Angela quand vous lui ramenez Tom)
H03 : Souche (énigme 034)
H04 : Fleur (énigme 032)
H05 : Bloc (énigme 056)
H06 : Ampoule (énigme 058)
H07 : Maison (énigme 068)
H08 : Boîte à surprise (énigme 063)
H09 : Bac à sable (énigme 096)
H10 : Pomme (énigme 075)
H11 : Bloc (énigme 113)
H12 : Piscine (énigme 083)
H13 : Boîte à surprise (énigme 103)
H14 : Ampoule (énigme 102)
H15 : Trampoline (énigme 099)

Cette vidéo vous indique comment terminer l'entraînement du hamster en lui faisant faire 64 pas (30 pas sont nécessaires pour compléter le dernier niveau).

Une fois mince, le hamster vous aidera à débusquer les pièces SOS cachées dans le décor et les défis du cuisinier seront débloqués.

ECONOMISER SES PIÈCES S.O.S

Il vous faut 5 pièces S.O.S minimum pour cette astuce. Avant de résoudre une énigme, sauvegardez votre partie. Résolvez l'énigme. Dépensez vos pièces S.O.S pour aller jusqu'à "l'indice +" après avoir trouvé la solution éteignez votre DS et reprenez votre partie. Vous reviendrez juste avant l'énigme et pourrez la résoudre sans dépenser vos pièces.

Professeur Layton et le Destin Perdu

© Level-5 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES DÉFIS DU PROFESSEUR

Pour débloquer cette série de défis très difficiles, vous devez remplir les conditions suivantes.

Maison du conteur

Compléter les trois livres d'images.

Maison des hôtelières

Terminer les 10 parcours de la Minimobile.

Maison du coursier

Compléter les 12 missions du perroquet.

Maison de l'inconnue

Terminer le jeu et résolvez l'énigme 130.

Maison de la gardienne

Résoudre les 165 énigmes du jeu pour débloquer les trois dernières.

SOLUTION COMPLÈTE

L'aventure principale

Introduction

Parc expo
Le professeur Layton a reçu une lettre venue du futur écrite de la main de Luke. Après l'introduction, vous devez cliquer sur les personnages rassemblés au parc pour obtenir quelques informations. Cliquez sur Barton ou l'inspecteur Chelmey, puis sur le premier ministre Bill Hawks ou son épouse Caroline.

Objectif : Parlez au chef de la sécurité
Cliquez sur Smith, l'homme en rouge.

Enigme 001 - Le pique-assiette (10 picarats)

Réponse : Positionnez le responsable de la sécurité près de la seule table ayant une nappe rouge et une fleur rouge.

Objectif : Assistez à la démonstration
Cliquez sur l'hôte en bleu.

Prologue - L'horlogerie de Midland Road

Enigme 002 - L'horlogerie (15 picarats)

Réponse : H

Objectif : Rendez-vous à l'horlogerie

Arrêt Midland
Parlez à Florence et touchez ensuite la voiture pour obtenir votre première pièce S.O.S. Ces pièces peuvent être échangées contre des indices lorsque vous essayez de résoudre une énigme, essayez donc d'en trouver le plus possible en cliquant sur tous les éléments du décor dans chaque écran du jeu. Cliquez ensuite sur l'icône de la chaussure pour vous déplacer et montez les escaliers.

Midland Road
Parlez à Vito.

Enigme 003 - Périple quotidien (10 picarats)

Réponse : E

Avancez vers le nord.

Carrefour
Parlez à Stachen, puis examinez les escaliers.

Enigme 004 - Carton plein (15 picarats)

Réponse : 3 minutes (03)

Continuez vers le nord.

Horlogerie (ext.)
Cliquez sur la porte au fond.

Enigme 005 - Symbole du temps (20 picarats)

Réponse : Le panneau sur lequel est gravé un sablier.

Après la séquence, la vieille Spyrale vous pose une nouvelle énigme.

Enigme 006 - De fil en aiguille (15 picarats)

Réponse : 10

Objectif : Faites le tour de l'horlogerie

Arrière-boutique
Examinez le cadran de la grande horloge.

Enigme 007 - Horloge parlante (15 picarats)

Réponse : 06:00

Descendez d'un écran.

Horlogerie
Examinez la pendule de droite.

Enigme 008 - Etrange horloge (15 picarats)

Réponse : 12

Remontez vers l'arrière-boutique pour rencontrer Foliot.

Enigme 009 - Engrenage infernal (25 picarats)

Réponse : B

Chapitre 1 - Impressions étranges

Objectif : Explorez les alentours

Horlogerie (ext.)
Parlez à Art puis changez d'écran.

Carrefour
Discutez avec Niklaus avant de pousser la porte bleue.

Chez Anita
Parlez avec Anita et Alfie.

Enigme 010 - Jour après jour 1 (15 picarats)

Réponse : Vendredi

Vous obtenez un livre d'images et trois vignettes : prunier (LI_001), botte (LI_002) et homme (LI_003). Vous pouvez retrouver la liste complète de toutes les vignettes dans la section Livre d'images de la partie Quêtes Secondaires de la solution.

Objectif : Continuez à explorer les lieux

Sortez du café et allez vers le sud.

Midland Road
Interrogez Edgar puis entrez dans le magasin sur la gauche.

Magasin délabré
Examinez le tournesol de Mamie Mystère pour en savoir plus sur les énigmes perdues.

Revenez dans la rue et continuez vers le sud.

Objectif : Examinez l'arrêt de bus délabré

Vieil arrêt de bus
Cliquez sur l'arrêt de bus, à droite de l'écran.

Objectif : Parlez au facteur

Interrogez Tournay, le facteur.

Enigme 011 - Haut-de-forme (30 picarats)

Vous obtenez une vignette : prune (LI_004) en récompense.

Objectif : Trouvez un moyen de transport

Discutez avec Adeline pour connaître votre prochain objectif.

Objectif : Trouvez l'hôtel

Continuez vers la droite pour entrer en collision avec Belle.

Arcades (sud)
Questionnez Matt, puis continuez vers l'est.

Southern Street
Interpellez le gangster.

Enigme 012 - Les sept cartes (30 picarats)

Réponse : 3+4-2=5

Vous obtenez une vignette : bonnet (LI_005). Discutez avec Becky, puis entrez dans l'hôtel Duke.

Objectif : Signez le registre de l'hôtel

Hall de l'hôtel
Parlez à Margaret, la gérante.

Enigme 013 - Panne de stylo (30 picarats)

Réponse : C

Objectif : Suivez Becky jusqu'à la chambre

Parlez à Becky.

Enigme 014 - Point de repère (20 picarats)

Réponse : Case de la 1ère colonne, 2ème ligne.

Vous obtenez une vignette : jeune fille (LI_006).

Objectif : Passez sous les arcades

Chambre d'hôtel

Examinez la lampe de chevet, entre les deux lits.

Enigme 015 - En perspective (30 picarats)

Réponse : 21

Sortez de l'hôtel pour débloquer la Minimobile. Vous recevez également le premier parcours : Calme balade (M_001). Dirigez-vous vers l'ouest jusqu'aux arcades (sud) et parlez à Matt.

Objectif : Rendez-vous au restaurant

Allez maintenant vers le nord.

Sous les arcades
Interrogez le gangster.

Enigme 016 - Jour après jour 2 (20 picarats)

Réponse : Dimanche

Poussez la porte verte à gauche.

Restaurant
Interrogez Buleau.

Enigme 017 - Pattes de mouche (30 picarats)

Réponse : 008

Vous obtenez une vignette : banane (LI_007). Sortez du restaurant et dirigez-vous vers le nord.

Objectif : Allez sur Flatstone Street

Arcades (est)
Interrogez Calvin puis cliquez sur la peau de banane.

Enigme 018 - Dérapages 1 (30 picarats)

Tournez au coin de la rue vers la droite.

Objectif : Allez à Auckland Lane en métro

Flatstone St. sud
Interrogez Edgar puis continuez vers le nord.

Flatstone St.
Engouffrez-vous dans le tunnel de droite.

Station Flatstone
Examinez le distributeur et appuyez sur le bouton rouge pour aller jusqu'à Auckland.

Objectif : Rendez-vous au Green Hospital

Station Auckland

Sortez par la droite.

Green Hospital
Examinez l'arbre en face de vous pour trouver une énigme cachée.

Enigme 146 - Drôles d'oiseaux (15 picarats)

Réponse : 02

Poussez la porte de l'hôpital.

Accueil visiteurs
Parlez à Natalia, la réceptionniste.

Enigme 020 - Infirmière de garde (30 picarats)

Réponse : 63

Vous obtenez une vignette : arbre mort (LI_008). Vous devriez maintenant avoir toutes les vignettes permettant de compléter l'album numéro 1. Référez-vous à la partie dédiée aux quêtes secondaires pour savoir comment les placer. Montez l'escalier sur la gauche.

Objectif : Parlez au Dr Shrader

Chambre d'hôpital
Discutez avec le docteur alité.

Enigme 021 : Médication (25 picarats)

Réponse : Tracez la diagonale (coin inférieur gauche et coin supérieur droit) du rectangle formé par les deux carrés verts de gauche

Cliquez sur la radio scotchée au lit.

Enigme 022 : Rayons X (25 picarats)

Réponse : Entourez la marque blanche en bas de l'image

Discutez à nouveau avec le docteur pour obtenir les clefs de voiture. Sortez de la chambre puis avancez vers le haut.

Objectif : Examinez la voiture

Cour de l'hôpital
Cliquez sur la voiture.

Enigme 023 : Le nombre caché (35 picarats)

Réponse : 047

Chapitre 2 - Rencontre avec Luke

Objectif : Retournez sur Flatstone Street

Sortez par la droite et montez jusqu'à la chambre de l'hôpital pour constater que le docteur n'est plus là. Sortez de

l'hôpital et rejoignez la station Auckland. Là, examinez le distributeur et appuyez sur le bouton rouge pour revenir à Flatstone Street.

Objectif : Apprenez-en plus sur le casino

Flatstone St.
Interrogez Bertha.

Enigme 019 - Pont aux dames (35 picarats)

Réponse : 15

Allez vers le sud.

Flatstone St. sud
Discutez avec Edgar, puis continuez vers l'ouest.

Objectif : Parlez à Becky

Southern Street
Entrez dans l'hôtel.

Hall de l'hôtel
Interrogez Becky.

Objectif : Enquêtez sur Flatstone Street

Faites un détour par l'écran de gauche.

Arcades (sud)
Parlez avec Matt.

Enigme 024 - A contresens (30 picarats)

Vous obtenez une vignette : champignon (LI_009). Continuez vers l'est deux fois de suite.

Flatstone St. sud
Cliquez sur le perroquet qui vole au-dessus de votre tête, puis poursuivez deux fois vers le nord pour assister à une scène.

Objectif : Rendez-vous au casino

Flatstone St. nord
Discutez avec Santi.

Enigme 026 - Après réflexion (30 picarats)

Réponse : P

Vous obtenez une vignette : chocolat (LI_010). Allez vers le nord.

Entrée du casino
Cliquez plusieurs fois sur la fontaine pour trouver une énigme cachée.

Enigme 144 - Monsieur 8:20 (20 picarats)

Réponse : E

Essayez d'entrer dans le casino pour rencontrer Harold.

Enigme 027 - Une partie disputée (30 picarats)

Réponse : Entourez les cartes du joueur à casquette orange.

Vous rencontrez le Luke adulte qui vous propose un duel d'énigmes.

Duel : Prof. Layton contre Luke adulte

1. Sélectionnez la 4ème carte pour placer le pique.
2. Cette énigme est insoluble, cliquez donc sur le bouton Continuer sans entourer de carte.

Objectif : Parlez au Luke du futur

Débarras
Discutez un peu plus longuement avec le Luke adulte, puis quittez la pièce.

Objectif : Retournez sur Flatstone Street

Hall du casino
Sortez du casino pour tomber sur Bostro.

Enigme 028 - Feu à volonté (40 picarats)

Vous débloquez un nouveau parcours pour la Minimobile : Ruée vers l'or (M_002).

Chapitre 3 - Un futur énigmatique

Objectif : Allez au restaurant

Entrée du casino
Descendez vers le sud.

Flatstone St. nord
Parlez avec Horace. Continuez vers le sud, puis tournez à droite vers la station et rendez-vous à Auckland. Avancez jusqu'à l'hôpital et traversez le bâtiment pour atteindre la cour.

Cour de l'hôpital
Examinez la Laytonmobile.

Enigme 025 - Covoiturage (20 picarats)

Réponse : 05

Faites demi-tour jusqu'à la station pour rejoindre Flastone St. Allez au sud.

Flatstone St. sud
Parlez à Belle.

Enigme 029 - Quatre pièces (40 picarats)

Vous débloquez un nouveau parcours pour la Minimobile : Course sucrée (M_003). Engouffrez-vous dans le passage de gauche.

Arcades (est)
Parlez à Calvin puis poursuivez vers le sud.

Sous les arcades
Interpellez le gangster avant de pénétrer dans le restaurant.

Restaurant
Discutez avec Buleau, puis avec Tournay.

Objectif : Rendez-vous à Chinatown

En sortant du restaurant, allez d'abord vers le sud, puis vers l'est jusqu'à Southern Street.

Southern Street
Discutez avec Minnie.

Enigme 030 - Chacun sa part (30 picarats)

Réponse : 04

Vous obtenez une vignette : ciré (LI_011). Parlez maintenant avec le gangster.

Enigme 031 - Une partie mémorable (20 picarats)

Réponse : B

Allez vers l'est puis vers le nord jusqu'à ce qu'une séquence se déclenche. A Flatstone St. nord, prenez à droite.

Place pavée
Examinez la statue.

Enigme 032 - La lance brisée (20 picarats)

Réponse : C

Discutez avec Woody.

Enigme 033 - Frères et soeurs (35 picarats)

Réponse : 6

Vous obtenez une vignette : café (LI_012). Allez au nord.

Ruelle
Parlez à Laytan.

Enigme 034 - Message codé (25 picarats)

Réponse : SOS

Continuez vers le nord.

Passage voûté
Engagez le dialogue avec Hardy.

Enigme 035 - Dédale souterrain (40 picarats)

Réponse : C

Examinez la planche de bois sur la gauche.

Débarras
Inspectez le casier de gauche jusqu'à trouver une énigme cachée.

Enigme 149 - Symboles étranges (30 picarats)

Réponse : 52

Quittez cette pièce et continuez vers le nord.

Sentier
Parlez à Graham, puis dirigez-vous vers l'est.

Passerelle
Interrogez Cuthbert.

Enigme 036 - Cache-caïds (30 picarats)

Réponse : 09

Vous obtenez une vignette : habitué (LI_013). Examinez la rivière pour trouver une énigme cachée.

Enigme 152 - Conserves en vrac 1 (30 picarats)

Poursuivez vers l'est.

Bosquet
Examinez la partie droite de l'écran pour trouver une énigme cachée.

Enigme 147 - Jardin pavé (20 picarats)

Réponse : E

Continuez à vous dirigez vers l'est.

Marché noir
Discutez avec Segal puis cliquez sur le chat.

Enigme 037 - C'est chat l'amour (25 picarats)

Réponse : C

Allez au nord.

Entrée Chinatown
Discutez avec Chelton, puis examinez attentivement la porte de gauche.

Enigme 153 - Le bloc superflu (30 picarats)

Réponse : Entourez la plus petite pièce parmi les six.

Objectif : Rendez-vous près du bosquet

Revenez deux écrans en arrière pour rejoindre le Luke adulte dans le bosquet.

Chapitre 4 - Retour vers le présent

Objectif : Retournez à l'horlogerie

Allez deux fois vers l'ouest à partir du bosquet.

Sentier
Discutez avec Graham.

Objectif : Attrapez le perroquet

Cliquez sur le perroquet qui vole au-dessus de vous.

Enigme 038 - Chute de pierre (40 picarats)

L'option perroquet est maintenant disponible dans la valise du professeur, et vous obtenez le parcours d'entraînement (P_000). Reportez-vous à la partie dédiée aux quêtes secondaires pour compléter toutes les livraisons du perroquet.

Dirigez-vous trois fois vers le sud jusqu'à la place pavée, allez ensuite à gauche, puis en bas vers Flatstone St. Continuez vers l'ouest.

Devant le parc
Allez saluer Charles.

Enigme 039 - Imbroglio (30 picarats)

Réponse : C

Vous obtenez une vignette : voyageur (LI_014). Allez à gauche.

Enigme 040 - Liberté, égalités (40 picarats)

Réponse : 2315 (ou 2351, 3215, 3251, 5132, 5123, 1532, 1523)

Carrefour
Poussez la porte à gauche.

Chez Anita
Discutez avec Anita.

Enigme 041 - Attention, fragile (20 picarats)

Réponse : B

Quittez les lieux. Vous devez faire un détour par le magasin délabré même si vous n'avez pas loupé d'énigmes. Il se trouve à Midland Road. Cliquez sur le bourdon qui vole autour du tournesol. Après que Dardar vous ait briefé sur le sujet, quittez la pièce et remontez de deux écrans.

Horlogerie (ext.)
Parlez à Art.

Enigme 043 - Coupe au carré 1 (20 picarats)

Réponse : Découpez le bois à l'aide de 3 traits comme pour prolonger l'escalier.

Cliquez sur la porte de l'horlogerie deux fois de suite pour retrouver Spyrale et Foliot.

Objectif : Parlez à Foliot

Horlogerie
Empruntez l'escalier au fond de la pièce.

Objectif : Retournez dans le présent

Arrière-boutique
Foliot accepte de vous reconduire dans le présent uniquement si vous avez résolu au moins 30 énigmes.

Objectif : Quittez l'horlogerie

Quittez cet endroit en descendant de deux écrans.

Objectif : Rendez-vous à l'université

Horlogerie (ext.)
Discutez avec Stachen.

Enigme 044 - La tour de l'horloge (25 picarats)

Réponse : H

Vous obtenez une vignette : thé (LI_015). Descendez de deux écrans.

Midland Road
Parlez à Vito.

Enigme 045 - Tous dans le bus (30 picarats)

Réponse : 037

Descendez d'un écran.

Arrêt Midland
Parlez à Florence.

Enigme 046 - Les élans du coeur (30 picarats)

Réponse : A

Vous obtenez une vignette : Mme Mystère (LI_016). Cliquez maintenant sur l'arrêt de bus et choisissez Gressenheller.

Chapitre 5 - Affaire non classée

Objectif : Entrez dans le bureau de Layton

Campus
Discutez avec Rosetta, puis avec Smith.

Enigme 047 - Trio suspect (40 picarats)

Réponse : 1er homme (chapeau blanc, veste rouge, pantalon vert), 2ème homme (chapeau vert, veste rouge, pantalon blanc), femme (chapeau rouge, veste verte, pantalon blanc)

Poussez la porte de l'université.

Université
Discutez avec Delmona.

Enigme 048 - 1/1000 (25 picarats)

Réponse : Retirez l'allumette qui ferme le 2ème zéro par la droite pour former 10 cm.

Poussez la porte du bureau de Layton pour retrouver Flora.

Objectif : Parlez à Flora

Bureau de Layton
Discutez avec Flora pour qu'elle quitte la pièce.

Objectif : Trouvez le cahier

Examinez le bureau devant lequel se trouvait Flora pour mettre la main sur le cahier.

Objectif : Rendez-vous à Scotland Yard

Sortez de l'université.

Campus
Parlez à Rosetta.

Enigme 049 - Bloc mystère (30 picarats)

Réponse : B

Cliquez sur l'arrêt de bus et choisissez Scotland Yard.

Objectif : Allez voir l'inspecteur Chelmey

Scotland Yard
Poussez la porte bleue sur la droite.

Accueil
Interrogez Colby.

Enigme 050 - Un lieu funeste (20 picarats)

Réponse : Entourez l'hôpital.

Empruntez l'escalier au fond.

Bureau de Chelmey
Interrogez Barton puis parlez à l'inspecteur Chelmey.

Objectif : Visitez la salle des archives

Revenez à l'accueil et empruntez le second escalier.

Salle des archives
Parlez à Barton.

Objectif : Explorez les lieux

Interrogez à nouveau Barton.

Enigme 051 - Stationnement (15 picarats)

Objectif : Parlez au professeur

Parlez à Layton.

Objectif : Faites votre rapport à Chelmey

Remontez à présent dans le bureau de Chelmey, discutez avec l'inspecteur puis sortez du commissariat.

Objectif : Retournez à l'horlogerie

A Scotland Yard, cliquez sur l'arrêt de bus et choisissez Midland Road.

Midland Road
Parlez à Vito.

Enigme 052 - Le damier (30 picarats)

Réponse : B

Continuez vers le nord.

Chapitre 6 - Sortie de groupe

Continuez vers le nord en direction de l'horlogerie et cliquez sur la porte pour que Luke refasse le code.

Objectif : Allez parler à Foliot

Horlogerie
Montez les escaliers vers l'arrière-boutique et parlez à Foliot.

Objectif : Parlez à l'inspecteur

Sortez de l'horlogerie et discutez avec Chelmey.

Objectif : Reprenez votre enquête

Interrogez Art.

Enigme 053 - Coupe au carré 2 (30 picarats)

Vous obtenez une vignette : déplantoir (LI_017). Avant de poursuivre l'enquête, retournez dans le présent en parlant à Foliot dans l'horlogerie, puis allez au sud jusqu'à la station. Choisissez Gressenheller.

Campus
Discutez avec Rosetta.

Enigme 134 - Question de goût (30 picarats)

Réponse : C

Faites maintenant tout le chemin inverse pour revenir dans le futur et sortez de l'horlogerie. Descendez d'un écran.

Objectif : Parlez à Tournay au restaurant

Carrefour
Parlez à Stachen qui vous met au défi de trouver des champignons avec l'aide du perroquet. Vous débloquez une nouvelle mission de livraison : le champignon de Stachen (P_001). Vous devez compléter cette mission pour pouvoir continuer. Référez-vous à la partie dédiée aux quêtes secondaires pour savoir comment résoudre ce tableau. Poussez maintenant la porte bleue sur la gauche.

Chez Anita
Discutez avec Anita.

Enigme 054 - A table (30 picarats)

Réponse : Placez de bas en haut le fromage, la salade de pommes de terre, la tomate, la laitue et le jambon.

Parlez à Alfie, le type de droite.

Enigme 135 - Le juste poids (25 picarats)

Réponse : 1423 (bleu > jaune > vert > rouge)

Vous obtenez une vignette : cuisinier (LI_018). De retour au carrefour, allez vers le sud jusqu'à l'arrêt de bus.

Vieil arrêt de bus
Parlez à Adeline.

Enigme 055 - Spectateurs râleurs (30 picarats)

Réponse : Rangée de devant (A, D, E), rangée de derrière (B, C, F).

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : une fleur pour Adeline (P_002). Poursuivez vers l'est.

Objectif : Regagnez votre chambre d'hôtel

Allez vers la droite.

Southern Street
Parlez à Minnie.

Enigme 137 - Tablette imparfaite (30 picarats)

Réponse : 08

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : le gâteau de Minnie (P_003). Poussez la porte de l'hôtel.

Hall de l'hôtel
Montez vers la chambre après avoir croisé Becky pour que Layton explique à Flora la situation.

Objectif : Rendez-vous au restaurant

En redescendant, interrogez Delmona avant de quitter l'hôtel, puis continuez à gauche et passez sous les arcades.

Sous les arcades
Interpellez le gangster.

Enigme 056 - Cinq tampons (20 picarats)

Réponse : Choisissez le premier et l'avant-dernier tampons.

Entrez dans le restaurant sur la gauche.

Restaurant
Parlez d'abord à Buleau.

Enigme 057 - Vice de fabrication (30 picarats)

Réponse : Cochez uniquement le 6 et le 9 de la deuxième rangée.

Vous obtenez une nouvelle vignette : lait (LI_019) et une nouvelle mission pour le perroquet : le suprême de tomates (P_004). Interrogez Tournay.

Objectif : Rendez-vous à l'observatoire

De retour à l'extérieur, montez vers les arcades (est) et parlez à Chelmey.
Allez à droite, puis vers le nord, et continuez à gauche.

Devant le parc
Cliquez sur l'observatoire.

Enigme 058 - Gravité 1 (30 picarats)

Réponse : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche

Observatoire
Parlez au Luke du futur.

Chapitre 7 - Chinatown

Objectif : Rendez-vous au casino

Devant le parc
Interrogez Charles.

Enigme 059 - Saute-grenouille 1 (30 picarats)

Réponse : rouge, vert, bleu, rouge, jaune, vert, bleu, jaune.

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : le café de Charles (P_005). Continuez vers l'ouest, puis vers le sud.

Midland Road
Parlez à Ernest.

Enigme 042 - Sortie du chapeau (40 picarats)

Remontez au carrefour, allez deux fois à droite, puis deux fois en haut.

Objectif : Espionnez Bostro

Entrée du casino
Cliquez sur Bostro.

Objectif : Rendez-vous à Chinatown

Descendez d'un écran et montez les escaliers à droite. Continuez vers le nord.

Ruelle
Parlez à Laytan.

Enigme 060 - L'héritage (40 picarats)

Réponse : A

Montez d'un écran.

Passage voûté
Parlez à Hardy.

Enigme 061 - Le bout du tunnel (40 picarats)

Vous obtenez une nouvelle vignette : garçon (LI_020). Vous devriez maintenant avoir toutes les vignettes de l'album numéro 2. Montez vers le sentier, puis continuez à droite vers le bosquet où vous rencontrerez Pavel.

Enigme 062 - Saute-grenouille 2 (30 picarats)

Réponse : rouge, jaune, blanc, rouge, noir, vert, jaune blanc, rouge, noir, vert, jaune, bleu, jaune, vert.

Vous obtenez un nouveau parcours pour la Minimobile : rallye du désert (M_004). Continuez à droite puis en haut pour arriver à destination.

Objectif : Faites partir les gangsters

Entrée Chinatown
Cliquez sur les deux individus.

Objectif : Accédez à Chinatown

Si vous avez résolu au moins 50 énigmes, vous pouvez franchir la porte.

Objectif : Enquêtez sur Chinatown

Place Chinatown
Parlez à Rudolph.

Enigme 063 - Du bout des doigts (20 picarats)

Réponse : Entourez le 3.

Objectif : Allez au temple du dragon

Parlez à Misha.

Enigme 064 - Fieffé menteur (30 picarats)

Réponse : C

Montez d'un écran.

Scarlet Street
Parlez à Dylan sur la gauche.

Enigme 065 - Curieux dessins (30 picarats)

Réponse : Entourez la figure en bas à gauche.

Parlez à Vivi.

Enigme 066 - Vase protéiforme (30 picarats)

Réponse : A

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : un ami pour la Vivi (P_006). Poussez la porte rouge.

Pal. de la nouille
Parlez à Michelle.

Enigme 067 - Défilé de soupes 1 (30 picarats)

Réponse : 01

Quittez les lieux et poussez la porte suivante.

Magasin de jouets
Parlez à Damian.

Enigme 068 - Coupe-papier (40 picarats)

Vous obtenez un nouveau parcours pour la Minimobile : île au trésor (M_007). Examinez la statuette de chat sur la table.

Enigme 069 - Perle rare (50 picarats)

Réponse : C (les chats sont : Ebène (A), Jade (B), Perle (C), Saphir (D), Rubis (E))

Sortez du magasin et continuez vers le nord.

Porte ouvragée
Examinez la pagode.

Enigme 070 - Famille nombreuse (25 picarats)

Réponse : B

Parlez à Santi, puis continuez vers l'ouest.

Objectif : Enquêtez sur le Layton du futur

Enceinte
Parlez à Léonard.

Enigme 071 - Fresque murale (25 picarats)

Réponse : peinture blanche

Faites des va-et-vient entre cet écran et celui de droite jusqu'à ce que Léonard vous propose une nouvelle énigme.

Enigme 072 - Pyramide tricolore (30 picarats)

Réponse : peinture rouge

A nouveau, faites des va-et-vient entre cet écran et celui de droite jusqu'à ce que Léonard vous propose une nouvelle énigme.

Enigme 073 - Place-dalles (40 picarats)

Vous obtenez une nouvelle vignette : fils (LI_021). Revenez une dernière fois voir Léonard pour découvrir sa fresque terminée. Passez devant la porte ouvragée, puis descendez vers Scarlet Street. Interrogez Dylan, puis entrez dans le palais de la nouille pour questionner Michelle. Regagnez la place Chinatown puis allez vers l'est.

Azure Avenue
Examinez la peau de banane.

Enigme 074 - Dérapages 2 (40 picarats)

Réponse : Suivez le parcours indiqué sur cette image

Examinez l'arbre de gauche jusqu'à trouver une énigme cachée.

Enigme 148 - A bout de souffre (25 picarats)

Réponse : 0

Entrez dans le magasin.

Ruche aux livres
Interrogez Maya, puis ressortez.

Azure Avenue
Parlez à Avogadro avant de monter vers l'écran suivant.

Impasse
Parlez à Edgar, puis avec Plume.

Enigme 075 - Chapeau à plumes (40 picarats)

Vous obtenez une nouvelle vignette : baron (LI_022) et une nouvelle mission pour le perroquet : l'étourderie de Plume (P_008). Poussez la porte en haut de l'escalier.

Réserve d'énigmes
Demandez au bourdon Dardar de vous raconter son histoire pour finalement rencontrer Mimi Mystère. Quittez les lieux et poussez la porte bleue.

Animalerie
Interrogez Rose. Sortez et repartez vers le sud jusqu'à la place Chinatown. Interrogez maintenant Rudolph. Vous devez revenir voir Rose à l'animalerie.

Objectif : Parlez à Rudolph

Revenez sur la place Chinatown pour dire à Rudolph que vous avez bien transmis son message.

Chapitre 8 - Sur les rives de la Tamise

Objectif : Regagnez le sentier

Allez à droite dans Azure Avenue et entrez dans la boutique.

Ruche aux livres
Parlez à Maya.

Enigme 076 - Table ronde (40 picarats)

Réponse : 05

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : la Ruche aux livres (P_007). Quittez les lieux et revenez à gauche sur la place pour descendre vers l'entrée de Chinatown.

Entrée Chinatown
Parlez à Horace.

Enigme 077 - Ponctualité (40 picarats)

Réponse : 020

Descendez au marché noir.

Marché noir
Parlez à Segal, puis continuez deux fois vers la gauche.

Passerelle
Parlez à Cuthbert, puis continuez jusqu'au sentier.

Objectif : Enquêtez sur les rivez du fleuve

Sentier
Descendez les escaliers et continuez vers le sud jusqu'à ce que vous arriviez à Flatstone Street.

Flatstone Street
Parlez à Chelmey.

Enigme 139 - La cache du siècle (50 picarats)

Faites maintenant demi-tour jusqu'au sentier, puis continuez vers le nord en passant par les escaliers.

Rive du fleuve
Cliquez sur le lapin.

Enigme 078 - Sauts de lapin (20 picarats)

Réponse : 20

Vous obtenez un nouveau parcours pour la Minimobile : chasse-carotte (M_008). Parlez à Numéro 3.

Enigme 079 - Cinq nageurs (40 picarats)

Réponse : D (A=4, B=3, C=2, D=1, E=5)

Parlez encore une fois à Numéro 3, puis passez dans l'écran supérieur.

Rive sud
Parlez à Brutus.

Enigme 080 - Reconstitution (40 picarats)

Réponse : 3

Vous obtenez une nouvelle vignette : fourchette (LI_023) et une nouvelle mission pour le perroquet : le chapeau de Brutus (P_009). Revenez à l'écran précédent et continuez à droite.

Objectif : Enquêtez au Thames Arms

Thames Arms (ext.)
Examinez l'eau jusqu'à trouver une énigme cachée.

Enigme 145 - Le temple des cartes (30 picarats)

Réponse : 20

Poussez la porte du bâtiment.

Thames Arms
Parlez au barman.

Enigme 081 - Les dés du jour (30 picarats)

Réponse : Entourez le 6 du deuxième patron.

Objectif : Allez au temple du dragon

Revenez à l'extérieur du bâtiment et cliquez sur Barton. Allez deux fois vers la gauche et remontez les escaliers pour tomber sur Belle.

Chapitre 9 - Dans l'antre du dragon

Depuis le sentier, allez à droite jusqu'au marché noir et parlez à Segal.

Enigme 082 - Du blé pour l'hiver (30 picarats)

Réponse : A

Allez vers le nord jusqu'à la place Chinatown et bifurquez à droite vers Azure Avenue pour entrer dans le magasin.

Ruche aux livres
Parlez à Misha.

Enigme 083 - Un livre, une place (30 picarats)

Quittez les lieux et revenez à gauche sur la place, puis continuez vers le nord. Pénétrez dans le restaurant.

Pal. de la nouille
Discutez avec Barton.

Enigme 084 - Grande traversée (30 picarats)

Réponse : 06

Vous obtenez un nouveau parcours pour la Minimobile : ronde de jour (M_006). Parlez à Michelle.

Enigme 085 - Défilé de soupes 2 (30 picarats)

Réponse : 01

Vous obtenez une nouvelle vignette : montre (LI_024). Une fois dehors, entrez dans le second magasin.

Magasin de jouets
Parlez à Dylan.

Enigme 087 - L'argent de poche (30 picarats)

Réponse : 00

Parlez à Vivi.

Enigme 088 - Offre spéciale (30 picarats)

Réponse : 3 pommes, 2 potirons, 1 pot

De retour à l'extérieur, montez d'un écran.

Porte ouvragée
Parlez à Santi.

Enigme 086 - La première porte (60 picarats)

Franchissez la porte.

Entrepôts
Parlez à Barmey.

Enigme 089 - Photo-finish (40 picarats)

Réponse : F (ordre des photos : 4, 3, 5, 2, 1)

Montez d'un écran.

Objectif : Entrez dans le temple du dragon

Temple du dragon
Examinez la grande porte.

Enigme 090 - Les yeux du dragon (50 picarats)

Réponse : A

Objectif : Allez au dernier étage du temple

Vous pouvez maintenant entrer dans le temple. Allez au fond du grand hall.

Porte renforcée
Examinez la porte.

Enigme 091 - Etranges lunettes (40 picarats)

Réponse : G

Poussez la porte et montez l'escalier jusqu'à la salle suivante.

Couloir du dragon
Parlez à Chelton et Barmey.

Enigme 092 - La planque (40 picarats)

Passez à la salle suivante.

Salle des reflets
Examinez le mur en face de vous.

Enigme 093 - Jeu de miroirs (50 picarats)

Traversez le palier.

Pont du dragon
Examinez le dispositif au centre de la pièce.

Enigme 094 - Le pont du dragon (60 picarats)

Franchissez la porte au fond.

Enigme 095 - Equilibre précaire (30 picarats)

Réponse : D

Duel : Prof.Layton contre Dimitri

1-5 (victoire de Dimitri)
1-4 (victoire de Dimitri)
4-3 (victoire de Layton)
3-2 (victoire de Layton)
1-1 (ex-aequo)

Enigme 096 - Vers la liberté (40 picarats)

Réponse : Choisissez l'étoile blanche la plus en bas à gauche du tableau.

Objectif : Trouvez le passage secret

Antre du dragon
Examinez l'horloge en haut de la pièce pour trouver une énigme cachée.

Enigme 151 - Grand écart (15 picarats)

Réponse : 59 et 98

Examinez le bureau.

Enigme 097 - Sortie en aveugle (30 picarats)

Objectif : Enfuyez-vous du temple

Passage secret
Poussez la porte de gauche.

Objectif : Quittez Chinatown

Allez vers le sud.

Chapitre 10 - De l'autre côté du fleuve

Entrepôts
Examinez la peau de banane.

Enigme 098 - Dérapages 3 (50 picarats)

Réponse : Suivez le parcours indiqué sur cette image

Vous obtenez une nouvelle vignette : jardinier (LI_025). Descendez de deux écrans.

Objectif : Retrouvez les autres à l'hôtel

Scarlet Street
Parlez à Dylan.

Enigme 099 - Porte à porte (20 picarats)

Réponse : choisissez la porte en bas à droite

Entrez dans le magasin de jouets.

Magasin de jouets
Parlez à Vivi.

Enigme 100 - Le nombre perdu (50 picarats)

Réponse : 074

Vous obtenez une nouvelle vignette : majordome (LI_026). Descendez d'un écran.

Place Chinatown
Parlez à Misha.

Enigme 101 - Rendez-vous galants (30 picarats)

Allez à droite et entrez dans la boutique.

Ruche aux livres
Parlez à Maya.

Enigme 102 - Livres de compte (30 picarats)

Réponse : 27, 33, 15, 24

Revenez sur la place et dirigez-vous vers le sud-ouest jusqu'au sentier. De là, descendez seulement d'un écran.

Passage voûté
Parlez à Hardy.

Enigme 103 - Le bon tuyau (25 picarats)

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : le repas de Hardy (P_011). Descendez de deux écrans.

Place pavée
Parlez à Woody.

Enigme 104 - Le voleur de gâteau (30 picarats)

Réponse : Désignez l'individu en bas à droite qui n'a pas de lettre.

Vous débloquez une nouvelle mission pour le perroquet : le ballon de Woody (P_010). Allez vers l'ouest, puis vers le sud.

Flatstone St.
Parlez à Chelmey.

Enigme 105 - Empreintes digitales (15 picarats)

Réponse : A

Avancez de deux écrans vers la gauche jusqu'au carrefour, puis montez d'un écran.

Horlogerie (ext.)
Parlez à Art.

Enigme 143 - Planche à dénombrer (40 picarats)

Réponse : Vous devez former deux 4.

Allez au sud-est jusqu'aux arcades (sud), entrez dans le tunnel et montez de deux écrans.

Arcades (est)
Parlez à Calvin.

Enigme 106 - Quatre tampons (20 picarats)

Réponse : Choisissez les deux tampons du milieu (3 + 5 = 8).

Quittez cet écran par la droite, puis revenez vers l'ouest à Southern Street. Entrez dans l'hôtel.

Hall de l'hôtel
Parlez à Becky.

Enigme 131 - Pertes ou profits (30 picarats)

Réponse : 0270

Vous obtenez un nouveau parcours pour la Minimobile : ramasse-joujoux (M_005). Allez retrouver Flora dans la chambre, puis sortez de l'hôtel.

Objectif : Cherchez le petit Luke

Southern Street
Parlez au gangster.

Enigme 107 - Poule position (60 picarats)

Réponse : E

Prenez au nord-est jusqu'à Flatstone St. nord et tournez à droite pour trouver Luke sur la place pavée. Faites le point avec lui.

Objectif : Parlez à Segal au marché noir

Allez une fois à gauche, puis deux fois en bas.

Flatstone St. sud
Parlez à Edgar pour débloquer une nouvelle mission pour le perroquet : le cadeau d'Edgar (P_012). Vous devriez maintenant avoir terminé le mini-jeu du perroquet (voir quêtes secondaires). Engouffrez-vous dans le tunnel et allez deux fois vers le sud.

Arcades (sud)
Parlez à Matt.

Enigme 132 - Vestiges calendaires (40 picarats)

Réponse : 01 (janvier)

Allez deux fois à droite et continuez ensuite vers le nord jusqu'au casino.

Hall du casino
Parlez à Harold.

Enigme 138 - Au fil des jours (30 picarats)

Réponse : C

Vous obtenez une nouvelle vignette : précepteur (LI_027). Montez d'un écran.

Salle de jeux
Parlez à Mark.

Enigme 141 - Dé roulé (35 picarats)

Réponse : Choisissez le coeur et tournez-le à l'envers.

Sortez maintenant du casino et, à partir de Flatstone St. nord, prenez à droite et remontez le chemin jusqu'au sentier. De là, progressez vers l'est jusqu'au marché noir.

Marché noir
Cliquez sur le chat.

Enigme 108 - Chiens et chats (30 picarats)

Réponse : 110

Vous obtenez une nouvelle vignette : chat (LI_028). Parlez à Segal.

Enigme 109 - Gravité 2 (40 picarats)

Réponse : Droite (x2), gauche (x5), droite (x5), gauche (x3)

Objectif : Prenez le tunnel sous la Tamise

Revenez vers l'ouest jusqu'au sentier, puis empruntez l'escalier nord pour atteindre la flèche marquée sur le plan.

Rive sud
Examinez la porte.

Enigme 110 - Zéro absolu (30 picarats)

Réponse : A, B (x9), C (x7), D (x4)

Empruntez ce nouveau passage.

Tunnel
Parlez à Santi. Vous devez avoir résolu au moins 80 énigmes pour pouvoir continuer.

Chapitre 11 - Le laboratoire de recherche

Objectif : Pénétrez dans le laboratoire

Rive nord
Examinez la porte sur la gauche.

Enigme 111 - Déminage (40 picarats)

Réponse : A

Vous pouvez maintenant pousser la porte.

Cour extérieure
Examinez l'échelle dans le trou.

Enigme 112 - Echafaudages (30 picarats)

Objectif : Enquêtez dans le laboratoire

Entrée de service
Examinez l'eau jusqu'à trouver une énigme cachée.

Enigme 150 - Une question d'âge (15 picarats)

Réponse : 09

Cliquez sur le rideau de fer.

Enigme 113 - Pas à pas (30 picarats)

Passez sous le rideau pour rencontrer Horace.

Entrepôt secret
Cliquez sur Barmey et Chelton.

Enigme 114 - Noeud de vipères (60 picarats)

Objectif : Trouvez le laboratoire central

Franchissez la porte, interrogez Cuthbert dans le corridor, puis passez dans l'écran suivant.

Laboratoire
Examinez la grande porte au fond de la pièce.

Enigme 115 - Trompe-l'oeil (50 picarats)

Objectif : Echappez-vous du laboratoire

Quittez cet endroit en revenant sur vos pas et en empruntant l'échelle. A partir de la cour extérieur, allez au sud, puis entrez dans le bâtiment de droite pour trouver Pavel.

Enigme 116 - Course d'orientation (50 picarats)

Réponse : C (partir de la case centrale)

Descendez d'un écran.

Chapitre 12 - Le temps des révélations

Objectif : Rendez-vous au Thames Arms

Rive sud
Parlez à Chelmey et Barton.

Enigme 117 - Trésor enfoui (60 picarats)

Réponse : La dalle verte avec les deux croix sous la flèche du tableau du singe.

Vous obtenez une nouvelle vignette : statuette (LI_029). Descendez d'un écran, puis allez à droite.

Thames Arms (ext.)
Parlez au Luke du futur mais n'entrez pas tout de suite dans le bâtiment. Prenez à gauche sur la rive du fleuve, montez les escaliers jusqu'au sentier, et continuez vers la droite jusqu'au marché noir.

Marché noir
Parlez à Segal.

Enigme 133 - Les deux colliers (30 picarats)

Continuez vers le nord jusqu'aux entrepôts.

Entrepôts
Parlez à Marzano.

Enigme 136 - Sur les rails (30 picarats)

Réponse : D (terminus)

Parlez à nouveau à Marzano.

Enigme 140 - Des ronds dans l'eau (25 picarats)

Réponse : 06

Revenez en arrière jusqu'au sentier, prenez ensuite au sud jusqu'à Flatstone St. nord et montez jusqu'au casino.

Salle de jeux
Parlez à Mark.

Enigme 142 - Tour de passe-passe (30 picarats)

Réponse : A

Vous obtenez un nouveau parcours pour la Minimobile : liquidités (M_009). Si vous avez complété les 9 parcours, vous devriez débloquer le dixième et dernier parcours : rivière mystère (M_010) et finir le mini-jeu de la Minimobile.

Il est temps de revenir au Thames Arms. A partir du casino, allez vers le sud jusqu'à Flatstone St. nord, tournez à droite pour rejoindre le sentier plus au nord, empruntez les escaliers supérieurs et bifurquez à droite sur la rive du fleuve.

Thames Arms
Discutez avec Céleste.

Duel : Prof. Layton contre Dimitri

-1ère ligne : cases 2 et 6
-2ème ligne : cases 1, 3, 5, 7
-3ème ligne : cases 1, 4, 7
-4ème ligne : cases 1, 3, 5, 7
-5ème ligne : cases 2 et 6

Objectif : Elucidez le mystère

Parlez à Dimitri.

Chapitre 13 - Le bastion de la folie

Objectif : Entrez dans la forteresse

Parlez à Céleste, à Don Paolo et à Chelmey. Sortez par la gauche et remontez les escaliers pour regagner le sentier.

Sentier
Cliquez sur la voiture.

Enigme 118 - Vis cachée (40 picarats)

Réponse : D

Objectif : Libérez Flora

Pont extérieur

Examinez la porte.

Enigme 119 - Cadrans amovibles (60 picarats)

Poussez la porte.

Sas d'entrée
Examinez l'ascenseur.

Enigme 120 - Obscure combinaison (50 picarats)

Réponse : Allumez toutes les cases sauf 4, 5, 11, 12 pour former un grand 2

Empruntez le monte-charge, cliquez sur le plan et sélectionnez le système d'aération.

Accès aération
Examinez la porte blindée pour passer de l'autre côté.

Sys. aération
Parlez à Flora.

Enigme 121 - Parcours fléché (40 picarats)

Réponse : Flèche tournée vers la droite (5ème ligne, 6ème colonne).

Objectif : Trouvez Clive

De retour dans la salle précédente, examinez la porte au fond à droite.

Enigme 122 - Code d'accès (60 picarats)

Réponse : Le code doit afficher 081127.

Dans le monte-charge, sélectionnez le P.C. Sécurité sur le plan.

Accès sécurité
Parlez à Merlu.

Enigme 123 - Oeils-de-chat (50 picarats)

Réponse : 09

Vous obtenez une nouvelle vignette : servante (LI_030). C'est la dernière, vous devriez donc être en mesure de compléter le troisième album (voir quêtes secondaires). Montez les escaliers.

P.C. Sécurité
Parlez à Clive.

Enigme 124 - Sol instable (70 picarats)

Réponse : Allumez le pique qui se trouve à l'intersection de la 4ème ligne et de la 2ème colonne.

Objectif : Trouvez la salle du générateur

Examinez les écrans.

Enigme 125 - La ronde des robots (50 picarats)

Réponse : Cliquez sur la case située à l'intersection de la 6ème ligne et de la 6ème colonne.

Objectif : Atteignez la salle du générateur

De retour dans la salle précédente, poussez la porte de droite.

Plate-forme
Examinez l'engin pour constater que la machine volante vous permet de revenir dans le monde souterrain. Pour l'instant, revenez dans la salle précédente et poussez la porte de gauche.

Dans le monte-charge, examinez le panneau de gauche puis sélectionnez le générateur sur le plan.

Objectif : Examinez le générateur

Générateur
Examinez le panneau de commandes.

Enigme 126 - Permutation (50 picarats)

Objectif : Sauvez le premier ministre

Cliquez sur le premier ministre.

Enigme 127 - A coeur ouvert (70 picarats)

Réponse : Permutez le bloc situé à l'intersection de la 3ème ligne et de la 2ème colonne avec le bloc situé à l'intersection de la 3ème ligne et de la 4ème colonne.

Epilogue - Le destin perdu

Objectif : Surchargez le générateur

Examinez le coeur du générateur.

Enigme 128 - Histoire de rouages (80 picarats)

Réponse : Remplacez c par a, et tournez b avant de le placer en haut à gauche, comme sur cette image.

Objectif : Echappez-vous de la forteresse

Quittez cet endroit et entrez dans la voiture.

Enigme 129 - Barricade (70 picarats)

Après la séquence de fin et les crédits, une dernière énigme vous est proposée !

Enigme 130 - Le sceau de la fin (30 picarats)

Réponse : C

Ainsi s'achève la troisième histoire du professeur Layton.

Les défis du professeur

Enigmes du conteur

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois que vous avez complété les trois livres d'images.

Enigme 154 - Le rouge et le noir (50 picarats)

Réponse : 03

Enigme 155 - Gravité 3 (60 picarats)

Réponse : Gauche, droite, gauche (x4), droite, gauche (x2), droite, gauche (x4), droite, gauche (x2), droite, gauche (x4), droite (x6), gauche, droite (x2), gauche.

Enigme 156 - Poussés à bloc (50 picarats)

Enigmes des hôtelières

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois que vous avez complété tous les parcours de la Minimobile.

Enigme 157 - Etranges serrures (50 picarats)

Réponse : Cochez A, B, D, F et G.

Enigme 158 - Régional Express (40 picarats)

Réponse : 20

Enigme 159 - La deuxième porte (70 picarats)

Enigmes du coursier

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois que vous avez complété toutes les missions du perroquet.

Enigme 160 - Lopin de terre (50 picarats)

Réponse : 16

Enigme 161 - Le coup du chapeau (50 picarats)

Réponse : Retirez tous les blocs et placez-les autour du chapeau blanc comme sur cette image.

Enigme 162 - Conserves en vrac 2 (50 picarats)

Enigmes de l'inconnue

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois que vous avez terminé le jeu et résolu l'énigme 130.

Enigme 163 - Temps de réflexion (60 picarats)

Réponse : 18:49x3 et 56:27

Enigme 164 - Jour J (60 picarats)

Réponse : 18

Enigme 165 - Collier de perles (80 picarats)

Enigmes de la gardienne

Ces trois énigmes deviennent accessibles via le menu Extras une fois que vous avez résolu les énigmes du conteur, des hôtelières, du coursier et de l'inconnue.

Enigme 166 - Salade de fruits (80 picarats)

Enigme 167 - La dernière porte (90 picarats)

Enigme 168 - Voyage dans le temps (90 picarats)

Les quêtes secondaires

Livre d'images

Histoire 1

Voici la liste de toutes les vignettes que vous devez trouver pour compléter la première histoire. Vous les obtiendrez en résolvant les énigmes associées. Reportez-vous à l'aventure principale pour les résoudre.

LI_001 : Prunier (énigme 010)
LI_002 : Botte (énigme 010)
LI_003 : Homme (énigme 010)
LI_004 : Prune (énigme 011)
LI_005 : Bonnet (énigme 012)
LI_006 : Jeune fille (énigme 014)
LI_007 : Banane (énigme 017)
LI_008 : Arbre mort (énigme 020)

Voici comment vous devez coller toutes les vignettes sur les pages de l'album numéro 1.

Histoire 2

Voici la liste de toutes les vignettes que vous devez trouver pour compléter la deuxième histoire. Vous les obtiendrez en résolvant les énigmes associées. Reportez-vous à l'aventure principale pour les résoudre.

LI_009 : Champignon (énigme 024)
LI_010 : Chocolat (énigme 026)
LI_011 : Ciré (énigme 030)
LI_012 : Café (énigme 033)
LI_013 : Habitué (énigme 036)
LI_014 : Voyageur (énigme 039)
LI_015 : Thé (énigme 044)
LI_016 : Mme Mystère (énigme 046)
LI_019 : Lait (énigme 057)
LI_020 : Garçon (énigme 061)

Voici comment vous devez coller toutes les vignettes sur les pages de l'album numéro 2.

Histoire 3

Voici la liste de toutes les vignettes que vous devez trouver pour compléter la troisième histoire. Vous les obtiendrez en résolvant les énigmes associées. Reportez-vous à l'aventure principale pour les résoudre.

LI_017 : Déplantoir (énigme 057)
LI_018 : Cuisinier (énigme 135)
LI_021 : Fils (énigme 073)
LI_022 : Baron (énigme 075)
LI_023 : Fourchette (énigme 080)
LI_024 : Montre (énigme 085)
LI_025 : Jardinier (énigme 098)
LI_026 : Majordome (énigme 100)
LI_027 : Précepteur (énigme 138)
LI_028 : Chat (énigme 108)
LI_029 : Statuette (énigme 117)
LI_030 : Servante (énigme 123)

Voici comment vous devez coller toutes les vignettes sur les pages de l'album numéro 3.

En terminant les trois histoires, vous débloquerez les énigmes du conteur dans la partie Défis du Professeur.

Minimobile

Voici la liste de tous les parcours, ainsi que les énigmes que vous devez résoudre pour les obtenir. Reportez-vous à l'aventure principale pour les trouver. Les images vous indiquent comment placer les symboles pour aiguiller la Minimobile sur chacun des parcours.

M_001 : Calme balade (sortez de l'hôtel après l'énigme 014)

M_002 : Ruée vers l'or (résolvez l'énigme 028)

M_003 : Course sucrée (résolvez l'énigme 029)

M_004 : Rallye du désert (résolvez l'énigme 062)

M_005 : Ramasse-joujoux (résolvez l'énigme 131)

M_006 : Ronde de jour (résolvez l'énigme 084)

M_007 : Ile au trésor (résolvez l'énigme 068)

M_008 : Chasse-carotte (résolvez l'énigme 078)

M_009 : Liquidités (résolvez l'énigme 142)

M_010 : Rivière mystère (complétez les 9 premiers parcours)

En terminant les 10 parcours, vous débloquerez les énigmes des hôtelières dans la partie Défis du Professeur.

Perroquet

Les missions du perroquet se débloquent après avoir résolu l'énigme 038 et complété le parcours d'entraînement. Voici la liste de toutes les livraisons à effectuer, ainsi que les énigmes que vous devez résoudre pour les obtenir. Reportez-vous à l'aventure principale pour les trouver. Les images vous indiquent comment placer les cordes pour aiguiller le perroquet sur chacun des tableaux.

P_001 : Le champignon de Stachen (parlez à Stachen après être revenu dans le futur au chapitre 6)

P_002 : Une fleur pour Adeline (résolvez l'énigme 055)

P_003 : Le gâteau de Minnie (résolvez l'énigme 137)

P_004 : Le suprême de tomates (résolvez l'énigme 057)

P_005 : Le café de Charles (résolvez l'énigme 059)

P_006 : Un ami pour la Vivi (résolvez l'énigme 066)

P_007 : La Ruche aux livres (résolvez l'énigme 076)

P_008 : L'étourderie de Plume (résolvez l'énigme 075)

P_009 : Le chapeau de Brutus (résolvez l'énigme 080)

P_010 : Le ballon de Woody (résolvez l'énigme 104)

P_011 : Le repas de Hardy (résolvez l'énigme 103)

P_012 : Le cadeau d'Edgar (parlez à Edgar à Flatstone St. sud après avoir retrouvé le petit Luke)

En terminant les 12 parcours, vous débloquerez les énigmes du coursier dans la partie Défis du Professeur et le perroquet vous aidera à débusquer des objets cachés.

ECONOMISER SES PIÈCES S.O.S

Il vous faut 5 pièces S.O.S minimum pour cette astuce. Avant de résoudre une énigme, sauvegardez votre partie. Résolvez l'énigme. Dépensez vos pièces S.O.S pour aller jusqu'à "l'indice +" après avoir trouvé la solution éteignez votre DS et reprenez votre partie. Vous reviendrez juste avant l'énigme et pourrez la résoudre sans dépenser vos pièces.

Programme d'Entraînement Cérébral Avancé du Dr Kawashima : Quel Age a votre Cerveau ?

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉLECTION DU TEST CÉRÉBRAL

Après avoir chargé votre partie, entrez dans le menu d'entraînement journalier. Si vous maintenez le bouton Select en choisissant le test d'âge cérébral, le professeur vous permettra d'accéder au menu de sélection du test cérébral, et donc de choisir l'ordre des tests.

BONUS SPÉCIAUX

Conseils de Kawashima

Obtenir 5 tampons.

Modifier le tampon

Obtenir 8 tampons.

Choix du morceau en Mélomane

Obtenir 14 tampons.

Sudoku avancé

Résoudre un Sudoku intermédiaire en moins de 15 minutes.

TOUS LES ENTRAÎNEMENTS

A chaque fois que vous ferez au moins un exercice par jour, vous obtiendrez un tampon sur le calendrier. Le professeur vous préviendra lorsque vous avez débloqué un nouveau jeu.

Opérateur Vide

Normal : disponible au départ.
Difficile : 20 tampons sur le calendrier.

Mélomane

Normal : disponible au départ.
Difficile : faire un score parfait de 100.

Pagaille

Normal : disponible au départ.

Monnaie

Normal : 1 tampon sur le calendrier.

Brouhaha

Normal : 2 tampons sur le calendrier.
Difficile : 12 tampons sur le calendrier.

Addition Cachée

Normal : 3 tampons sur le calendrier.
Difficile : 24 tampons sur le calendrier (ou terminer l'épreuve en moins de 40 secondes).

Datation

Normal : 6 tampons sur le calendrier.

Course en Tête

Normal : 10 tampons sur le calendrier.

Tour de Cadran

Normal : 16 tampons sur le calendrier.

Pluie de Blocs

Normal : 22 tampons sur le calendrier.
Difficile : score parfait de 5/5

BACTÉRICIDE

Bactéricide est une sorte de Tetris-like qui est plus un moyen de détente qu'un exercice. Il apparaît tout en bas de la liste des Entraînements (sous forme de ???).

Programme d'Entraînement Cérébral du Dr Kawashima : Quel Age a votre Cerveau ?

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉLECTION DU TEST CÉRÉBRAL

Après avoir chargé votre partie, entrez dans le menu d'entraînement journalier. Si vous maintenez le bouton Select en choisissant le test d'âge cérébral, le professeur vous permettra d'accéder au menu de sélection du test cérébral, et donc de choisir l'ordre des tests.

TOUS LES TESTS

Note : A chaque fois que vous ferez au moins un exercice par jour, vous obtiendrez un tampon sur le calendrier.

Ordre croissant	Obtenez 1 tampon
Décompte de syllabes	Obtenez 2 tampons
Calcul mental	Obtenez 3 tampons
Option "astuces"	Obtenez 5 tampons
Option "style de tampon"	Obtenez 7 tampons
Calcul mental (difficile)	Obtenez 9 tampons
Calcul x 100 (difficile)	Obtenez 11 tampons ou faites moins de 90 secondes
Maths en triangle	Obtenez 13 tampons
Time Ecoulé	Obtenez 15 tampons
Maths en triangle (difficile)	Obtenez 17 tampons
Calcul vocal	Obtenez 20 tampons

Project Hacker

© Nintendo / Red Entertainment

LES MOTS DE PASSE

Note : cette liste n'est pas encore exhaustive.

Chapitre 0

Code de l'ascenseur : 1029
Correspond à la date de naissance de l'homme que vous recherchez (29 octobre).

Code du PC d'Aoyama (bureau) : Knight
Relatif à la passion d'Aoyama pour les échecs et le cavalier posé sur la table.

Code du PC d'Aoyama (perso) : Checkmate
Signifie "échec et mat", info sur le site officiel des échecs.

Chapitre 1

Code du PC de Tomari :

Project Rub

© Nintendo / Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COIFFURES SUPPLÉMENTAIRES

Vous devez brancher l'un des titres GBA suivants dans le port cartouche de la DS pour recevoir de nouvelles coiffures dans le mode Maniac. Autrement, terminez le jeu en mode de difficulté "Hell".

Chu Chu Rocket
Puyo Pop
Sonic Advance 1
Sonic Advance 2
Sonic Advance 3
Sonic Battle
Sonic Pinball Party
Space Channel 5

ENLEVER LE HAUT

A l'écran titre, vous pouvez voir la fille du logo sans son haut en choisissant simplement la langue japonaise.

ENREGISTRER SA VOIX

A l'écran titre, maintez les touches Bas + Y et dites ce que vous voulez pour l'enregistrer dans la mémoire temporaire (pas plus d'une seconde et demie). Faites Bas + X pour réécouter, Bas/Gauche + X pour ralentir et Bas/Droite + X pour accélérer.

EVÉNEMENTS SPÉCIAUX

Si vous avez bien réglé votre Nintendo DS, la fille de l'écran titre vous souhaitera la bonne année, votre anniversaire et de bonnes vacances en fonction de la date. Il existe également d'autres messages de ce type.

BONUS DE FIN

Sound Test

Terminez le jeu en Normal. Ensuite, pointez le stylet sur les hauts-parleurs du menu principal.

Mode Difficile

Terminez le jeu en Normal.

Mode Cauchemar

Terminez le jeu en Difficile.

Puyo Pop 7

© Sega

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

A l'écran titre, **maintenez L + R et faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, X, B, Y et A**. Un son confirmera la validité du code. Tout le contenu du jeu sera débloqué (personnages, galerie...).

DÉBLOQUER RISUKUMA

Terminer les chapitres 7 et 8 avec Amitie, et les chapitres 9 et 10 avec Lemres.

Puyo Pop Fever

© Sega 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES ET LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Entrez dans la galerie (menu options). Mettez en surbrillance l'option permettant de voir les séquences cinématiques, maintenez la touche X et faites : haut, bas, gauche, droite. Un son confirmera la réussite de l'opération.

PERSONNAGES CACHÉS

Ces personnages sont à débloquer via le mode Single Puyo POP et seront utilisés dans les modes Free Battle et multijoueurs.

Carbuncle

Terminez le parcours HaraHara avec moins de 4 Fevers (ou plus de 12 Fevers) sans utiliser de Continue. Ou bien, battez Accord sur le parcours HaraHara en utilisant un nombre de Continues qui soit un multiple de 7.

Popoi

Terminez le parcours WakuWaku.

Puyo Puyo 20th Anniversary

© Sega / Sonic Team

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

A l'écran titre, **maintenez L + R et faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, X, B, Y, A**. Vous débloquerez automatiquement tous les personnages, toutes les cut-scenes, et obtiendrez 9 999 points à utiliser dans le magasin.

MODES CACHÉS

Pour débloquer les modes Non-Stop Fever, Excavation, Giant Puyo, Ice block et Spinner, vous devez acheter les éléments présents dans le quatrième onglet de la boutique jusqu'à ce que ces modes apparaissent.

Puzzle Bobble Galaxy

© Square Enix / Taito 2009

SOUND TEST

Trouver les 24 bulles des 7 mondes du mode Story pour débloquer le jukebox. Une fois celui-ci débloqué, vous pouvez l'acheter pour 10 000 points.

MONDE 7

Pour accéder au monde 7, vous devez trouver les 21 bulles cachées sur les 6 premières planètes.

VOIR LES CRÉDITS

Après avoir vaincu le boss du monde 7 et vu la séquence de fin, vous pourrez acheter les crédits dans la boutique pour 500 points.

MONDE 8

Pour accéder au monde 8, vous devez trouver les 21 bulles cachées sur les 7 premières planètes.

Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

© D3 Publisher / Infinite Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN DIFFÉRENTE

Vous pouvez découvrir de nouvelles zones vers la fin du jeu à condition de délivrer le sorcier que Darkhunter vous demande de conduire à la Red Tower au tout début de l'aventure.

Pyoro

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER PYORO 2

Jouer au moins 10 fois au Pyoro original, ou bien obtenir un score supérieur à 10 000 points.

Race Driver : Create & Race

© Codemasters / Firebrand Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur l'écran de triche du mode Extras.

112337	Toutes les récompenses
171923	Free Drive
374288	Véhicules miniatures
467348	MM View
505303	Pas de dégâts
611334	Direction assistée
761492	Tous les championnats
942785	Tous les défis

MODE PRO TOUR

Terminez le mode World Tour à 100% pour débloquer le mode Pro Tour. Dans ce dernier, vous serez obligé de jouer avec les vitesses manuelles et les adversaires seront plus coriaces.

Race Driver : GRID

© Codemasters / Firebrand Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans la section Cheat Codes du menu Options.

`161650` Invincibilité
`233558` Tout débloquer
`401134` High Roller
`592014` Toy Cars
`657346` Ghost Car
`789520` Drift Master
`800813` MM Mode
`831782` Perfect Grip

Radiant Historia

© Atlus

VRAIE FIN

Pour obtenir la vraie fin du jeu, vous devez avoir mené à bien les 10 quêtes annexes suivantes :

Fin 1 : "A Little Hero"

Voir la fin de la quête intitulée "An Unwanted Reunion".

Fin 2 : "A Warrior in Love"

Voir la fin de la quête intitulée "At Journey's End".

Fin 3 : "Beast God at Rest"

Voir la fin de la quête intitulée "The Beast God's Birth".

Fin 4 : "Iron-Armed General"

Voir la fin de la quête intitulée "Red-Letter Day".

Fin 5 : "Life of the Beastkind"

Voir la fin de la quête intitulée "Mankind and Beastkind".

Fin 6 : "Overseers of Time"

Voir la fin de la quête intitulée "What Was Inherited".

Fin 7 : "Shaman"

Voir la fin de la quête intitulée "Wandering Soul".

Fin 8 : "The Lives of Humans"

Voir la fin de la quête intitulée "Assination of Dias".

Fin 9 : "The Show Goes On"

Voir la fin de la quête intitulée "The King's Daughter".

Fin 10 : "Valkyrie in Repose"

Voir la fin de la quête intitulée "A Letter to Tomorrow".

Durant la séquence finale, vous devrez faire un choix qui n'aura aucune incidence sur l'issue des événements.

BOSS OPTIONNEL

Après avoir obtenu toutes les techniques spéciales de Stocke, Aht et Eruca, revenez voir le maître en vous téléportant au noeud "The Three Contracts" du chapitre 6. Vous pourrez affronter un boss optionnel baptisé Master's House pour obtenir l'arme True Historica. Attention, le combat se déroulera en deux phases et est certainement le plus difficile du jeu. Notez que vous n'avez pas besoin de le battre pour voir la vraie fin.

MAPS SECRÈTES

Geffen

Trouvez le forgeron après avoir battu le Giant Elder Willow et ralliez la zone secrète en passant par West Prontera Field.

Juno/Yuno

Rencontrez le scientifique à l'aide de l'option Airship sur Prontera Kafra.

Lighthalzen

Rejoignez cette zone via le plateau El Mes.

Morocc

Terminez les mines Coal et faites en sorte que Viseruk rejoigne votre groupe. Passez ensuite par Sograt Desert, au sud-ouest de Prontera Field Est.

Prontera

Battez Mastering et passez par Prontera Field Est.

TOUR MIRAGE

Avancez dans l'aventure principale jusqu'à la 15ème quête. Vous pourrez alors accéder à la Tour Mirage en empruntant le portail situé en bas à droite du désert Sograt nord. Ce donjon comporte 50 étages où les combats sont aléatoires.

DUPLIQUER LES POINTS DE SKILL

Rendez-vous à la tour mirage et sauvegardez en ayant au moins 1 point de skill avant d'entrer. Utilisez votre point, puis entrez dans la tour et mourez. Choisissez de ne pas sauvegarder et vous entrerez dans la tour en ayant toujours votre point de skill.

Rayman

2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Note : Une fois activés, ces codes peuvent être désactivés en refaisant la même manipulation.

+ 10 points

A l'écran pause, faites : L, Bas, Haut, Bas, R.

+ 99 vies

A l'écran pause, faites : L, Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, R.

Choix du niveau

A l'écran de la carte du monde, faites : R, Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, L.

Inconnu

A l'écran pause, faites : L, Haut, Gauche, Droite, Gauche, L.

Inconnu

A l'écran pause, faites : R, Haut, Gauche, Droite, Gauche, L.

Invincibilité

A l'écran pause, faites : L, Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite, R.

Tous les pouvoirs

A l'écran pause, faites : R, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut, L.

Rayman DS

© Ubisoft / DC Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : La sylphe fraîche

Sautez sur votre gauche et une bouche vous donnera quelques instructions sur les contrôles. Suivez ensuite l'eau jusqu'à une cage dans une zone d'ombre. Sautez et tirez dans la cage pour récupérer le Lum jaune puis sautez dans le trou. Montez les marches et récupérez trois nouveaux Lums jaunes puis sautez dans l'eau et récupérez le cinquième et dernier Lum près de la cascade. Remontez sur la hauteur et faites un dernier saut pour traverser jusqu'à la deuxième cage.

Niveau 2 : La clairière de la fée

Sautez dans l'eau et suivez les Lums bleus dans la caverne sur la droite puis ouvrez la cage et sortez de la caverne. Nagez vers l'île centrale et sautez sur le champignon pour atteindre l'arbre. Suivez le tronc et rentrez dans la grotte, sautez la mare et montez sur la dernière plate-forme. Tirez sur le bouton et suivez le chemin jusqu'à une structure qui déverse des déchets dans l'eau. Montez en haut du bâtiment puis allez sur le passage en corde et sautez sur le tonneau. Retournez au bâtiment après avoir récupérer les Lums et montez jusqu'à la caverne en passant par les plates-formes mouvantes. Accrochez-vous à la végétation et montez à l'arbre puis descendez en suivant l'eau. Ne vous occupez pas de la cage derrière la grille, vous ne pouvez pas l'atteindre pour l'instant. Montez sur la végétation et allez jusqu'à la mare toxique. Suivez le mur gauche jusqu'à une ouverture ne évitant les pirates, là vous pourrez aller jusqu'à la cage tout en haut ou vers les Lums dans l'eau (notez la présence d'une autre cage derrière le grillage). Ressortez et attirez les pirates vers le panneau de bois dans le sol. Descendez par le trou, sautez sur les caisses et montez à la toile en évitant les tonneaux. Brisez la porte pour passer et débarrassez-vous du pirate endormi dans la pièce suivante. Allez jusqu'au tonneau et jetez-le sur la porte dans la pièce précédente pour découvrir une cage. Retournez dans la pièce du tonneau et montez par les cordes pour récupérer les Lums et sautez par l'ouverture en haut. Sautez en évitant le laser puis touchez le bouton et prenez la nouvelle ouverture. Passez les deux lasers, tuez le pirate et activez le nouvel interrupteur sur le mur. Sautez les rails et passez la porte puis évitez de nouveaux lasers et sortez enfin. Prenez le passage du bas et avancez vers les tonneaux. Jetez-en un en l'air et tirez sur la mine puis récupérez-le. Utilisez cette méthode pour détruire la machine avec les tonneaux (trois endroits peuvent se casser) et libérer Ly. Montez ensuite par l'échelle de corde et utilisez le Lum violet pour traverser le pont écroulé. Continuez, descendez la pente en récupérant les Lums. Montez ensuite tout en haut en utilisant les courants d'air et ramassez tous les Lums jaunes en route (certains ne sont pas sur le chemin). Brisez la cage en haut et passez au niveau suivant.

Niveau 3 : Les marais de l'éveil

Récupérez le Lum sur la racine en avançant un peu puis retournez en arrière et montez par les cordes jusqu'à la cage. Libérez Ssssam et suivez le chemin en récupérant les Lums et les cages (n'oubliez pas les deux groupes de cinq Lums, un dans le premier tunnel et un au près du pirate qui pêche à la fin du niveau). Aucune difficulté particulière.

Niveau 4 : Le bayou et la promenade de santé

Allez d'abord sur les cercles de pierre sur la gauche et récupérez les cinquante Lums avant de revenir. Sautez sur le tonneau et occupez-vous de la cage sur la racine quand il s'arrête. Prenez l'autre tonneau jusqu'à l'échelle de corde, tirez sur le bouton puis descendez la pente en récupérant les Lums. Courrez jusqu'à l'échelle de corde et allez jusqu'au tonneau grâce au Lum violet. Débarrassez-vous des fantômes et ramassez les Lums en allant vers le tronc grâce au tonneau. Sautez sur le nouveau tonneau, occupez-vous de la cage et continuez sur le chemin et ramassant les Lums.

Dépassez le Lum violet et combattez le pirate dans la zone suivante avant d'appuyer sur le bouton et de suivre le passage. Evitez les tonneaux puis sautez dans la pente pour en éviter d'autres et récupérez les Lum en atterrissant. Appuyez sur le bouton à gauche puis utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture dans le fond. Sautez pour éviter le pirate, tirez sur le bouton et traversez le hall en évitant les lames puis prenez le passage et avancez sur les tonneaux. Sautez là où est tombé le tonneau pour trouver une nouvelle cage puis sautez près des tuyaux pour en atteindre une autre (ainsi que quelques Lums) et montez jusqu'en haut.

Niveau 5 : Le sanctuaire de eau et de glace

Regardez vers l'océan et allez vers la cage près du quai, ouvrez-la, récupérez les Lums et allez dans la caverne puis plongez dans l'eau. Suivez le tunnel pour trouver une autre cage puis montez à l'échelle et vous aurez une énigme à résoudre. Vous devrez trouver les orbes qui ont la même couleur que la base de la pyramide. Longez la tour de droite et utilisez les tonneaux pour ouvrir les portes des deux tours. Allez y récupérer les orbes et placez-les sur la couleur correspondante. Passez la porte, récupérez les Lums au dessus puis continuez par le passage. Descendez le plus vite possible en récupérant les Lums et utilisez le violet en bas pour atteindre le boss. Tirez dessus quand il est sous le stalagmite pour vous en débarrasser puis suivez le chemin derrière la cascade.

Niveau 6 : Les collines aux Menhir et la caverne des mauvais rêves

Allez d'abord vers les pierres bleues derrière vous et ouvrez la grille grâce au bouton, en bas vous trouverez une cage et une toile d'araignée qui vous permettra de remonter. Revenez vers la lave te courrez jusqu'à ce que la carapace se fatigue et vous pourrez grimper dessus. Dirigez-vous vers le porte de l'autre coté de la lave et sautez de la carapace qui dévoilera une autre cage en explosant. Entrez dans le bâtiment et prenez la porte entre les chaises pour trouver une cage. Prenez ensuite l'autre porte et utilisez le champignon pour monter dans l'arbre. Montez à l'étage du bâtiment grâce au Lum violet et vous verrez une cage derrière vous. Utilisez la nouvelle carapace et évitez les obstacles puis traversez la porte du bâtiment grâce à elle. Occupez-vous du pirate, tirez sur le bouton et passez la porte qui s'ouvre. Retournez au hall des portes quand vous aurez le code et allez aux marais de l'éveil. Montez sur le tronc et suivez le chemin jusqu'à un œil géant qui vous transportera à la caverne des mauvais rêves. Progressez en sautant sur les crânes jusqu'à trois grands piliers. Montez aussi vite que possible sur le premier et sautez sur le suivant. Une fois en haut, descendez pour combattre les ennemis qui vous attendent et récupérez l'orbe pour la mettre à sa place et accéder à la suite du niveau. Dépassez les emplacements bleu et rouge et prenez le passage à gauche de la pièce. Prenez à droite à l'intersection et sautez sur les plates-formes jusqu'à une orbe orange. Jetez-la sur la plate-forme à coté puis vers l'entrée puis utilisez le Lum violet pour la déposer à son emplacement. Sautez ensuite sur les crânes puis sur la plate-forme tournante et allez jusqu'à l'orbe bleue au fond de la pièce. Ramenez-la jusqu'à son emplacement puis prenez l'autre tunnel. Descendez la pente en tirant sur les cristaux et en ramassant les Lums (sans vous faire rattraper par le monstre qui vous poursuit). Vous voilà devant le boss suivant. Tirez sur les crâne et servez-vous en pour monter jusqu'à lui puis poursuivez-le avec la même méthode jusqu'au bout du niveau. Revenez ensuite aux collines aux menhirs et avancez dans le niveau jusqu'à ce que vous trouviez Clark. Vous n'avez plus qu'à le suivre jusqu'à la fin du niveau (sans oublier les deux cages en hauteur).

Niveau 7 : La Canopée

Commencez par vaincre l'araignée puis récupérez tous les Lums dans la toile. Tournez à gauche dans la zone suivante puis tirez sur l'interrupteur avant de retourner au début du niveau pour traversez le pont de bois et sauter par l'ouverture. Montez sur la fleur pour continuer et tirez à l'endroit qui a l'air moins solide sur l'arbre pour que Globox puisse passer. Laissez-le s'occuper des obstacles puis danser pour faire pousser une plante. Passez à travers la plante pour vous déguiser puis marchez jusqu'à la porte et passez au niveau suivant.

Niveau 8 : La baie des baleines

Tuez le pirate qui vous attend, la porte suivante est fermée : sautez donc dans le réservoir d'eau de la première pièce et nagez jusqu'au fond et prenez à droite. Tirez sur le bouton puis allez jusqu'à la porte. Avancez sur les filets et continuez jusqu'à la porte suivante. Montez ensuite sur le bateau grâce à l'échelle de corde puis sautez sur la petite tour et vous trouverez un bouton derrière vous qui ouvre la porte en dessous. Débarrassez-vous du pirate sur l'île dans la zone suivante, sautez sur les petits palmiers et utilisez le Lum violet pour atteindre l'ouverture. Sautez dans l'eau une fois

dans la baie et nagez jusqu'à l'ouverture de droite. Suivez le chemin jusqu'à la grande pièce une fois à la surface puis montez les escaliers pour appuyer sur le bouton. Utilisez ensuite la carapace pour détruire la porte en haut des escaliers en face puis sautez dans l'eau et suivez Carmen la baleine jusqu'au tunnel (vous aurez toujours de l'air si vous la suivez d'assez près). Récupérez les bulles d'air avant les piranhas après le tunnel puis faites un tour par le bateau avant de remonter chercher de l'air. Partez vers la gauche et montez sur le bateau. Montez ensuite par le filet jusqu'à la passerelle de bois et utilisez le Lum violet pour atteindre le nid du corbeau (vous y trouverez une nouvelle cage). Redescendez et allez jusqu'à l'eau qui coule sur le coté. Descendez et allez jusqu'à la grotte près du palmier pour finir le niveau.

Niveau 9 : le sanctuaire de pierre et de feu

Descendez jusqu'au petit pont de pierre et sautez jusqu'à la structure métallique pour vaincre le pirate. Tirez ensuite sur la partie fragile sur le coté puis utilisez le Lum violet pour vous rendre sur la hauteur. Tuez un nouveau pirate et continuez jusqu'à la grotte (récupérez des baies au passage en tirant dessus). Descendez ensuite vers la rivière de lave puis montez sur la hauteur et jetez une baie sur le pirate avant de sauter jusqu'à la cage. Continuez ensuite dans la même direction jusqu'à la grotte et jetez une baie sur la pique puis montez sur la hauteur. Utilisez encore une fois la même technique et cette fois courrez pour la rattraper quand elle tombe. Recommencez une fois de plus puis utilisez la baie pour montez jusqu'à la grotte avec une cage à l'intérieur. Prenez l'autre chemin vers le bas de la rivière et montez par les toiles d'araignées. Une fois à l'extérieur, descendez vers la rivière de lave jusqu'à une ouverture en pierre et vous trouverez de nombreuses cages dans la grotte. Retournez en arrière jusqu'à la rivière et prenez le deuxième chemin. Sautez sur le tuyau métallique et tuez le pirate pour trouver une nouvelle cage. Allez jusqu'à la grille puis jusqu'à la plate-forme au loin. Abattez l'adversaire qui vous attend dans la pièce en l'attirant au dehors puis utilisez la baie pour atteindre la hauteur. Descendez ensuite la rivière de lave grâce à la baie en évitant les tâches plus claires puis la végétation qui sort des murs. Dans la zone suivante (avec la lave claire), suivez le mur jusqu'à une entrée qui mène à une nouvelle cage. Prenez ensuite le passage vers l'orbe orange (vous devrez la pousser comme dans la grotte des mauvais rêves) puis tirez sur la baie dans la lave et prenez l'orbe avant de monter dessus. Jetez l'orbe et tirez comme d'habitude puis mettez-la sur son socle à gauche dans la pièce suivante. Le passage changera de sens après la rivière de lave et vous aurez accès à l'orbe bleue en passant par les plates-formes. Placez-la sur son socle et la statue vous amènera jusqu'à la fin du niveau.

Niveau 10 : Les cavernes de l'écho

Appuyez sur les quatre bouton dans la zone du départ puis franchissez la porte pour continuer. Prenez le tonneau et avancez jusqu'à la torche pour le transformer en fusée. Arrêtez-vous à la grande tour pour récupérer les Lums et la cage puis montez très haut quand vous repartez avec le nouveau tonneau. De là, vous pourrez accéder à la petite caverne haut dans le mur pour revenir vous occuper de la cage dans la clairière de la fée. Vous retournerez au niveau 10 en ressortant. De retour à votre tonneau, continuez jusqu'à ce qu'une grille bloque le passage. Montez jusqu'à la cage du plafond grâce aux filets puis allez de l'autre coté de la grille pour tirez sur le bouton. Retournez vite au tonneau et suivez le tunnel. Accrochez-vous aux filets sur le mur quand vous n'avez plus de poudre, sautez sur le chemin de bois et utilisez le dernier tonneau pour sortir du niveau.

Niveau 11 : la grande faille

Ce niveau est assez simple : n'arrêtez pas de courir, sautez le plus possible, évitez les passages qui s'effondrent et surtout ne vous faites pas rattraper par le bateau pirate (ouf !). Les cages ne sont pas cachées et le niveau est assez court alors, courage :)

Niveau 12 : Le toit du monde

Promenez-vous sur votre chaise en évitant les obstacles et en ramassant les Lums jaunes. Occupez-vous ensuite des deux pirates en arrivant puis progressez en fouillant tous les recoins pour trouver les deux cages et les Lums.

Niveau 13 : Le sanctuaire de terre et de lave et le tour de force

Prenez tout de suite à gauche pour entrer dans le tour de force et récupérez les Lums avant de revenir.

Débarrassez-vous ensuite du pirate sur le filet puis allez vers la plate-forme de bois grâce au tonneau. Sautez par dessus de nouveaux tonneaux et montez tout en haut et utilisez le Lum violet pour atteindre l'autre coté. Sautez sur le grand tronc, passez les deux carapaces de tortues puis sautez sur le passage en bois et descendez pour trouver une cage derrière vous. Continuez et avancez jusqu'au temple (il y a deux cages à l'intérieur) puis allez jusqu'à la fleur qui flotte au dessus du sol. Avancez grâce à elle puis sur la suivante et sautez sur les plates-formes jusqu'à une pièce avec une tour au centre. Escaladez le mur quand la cascade de lave est bloquée puis montez sur corniche et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Tirez plusieurs fois sur le bouton suivant pour ouvrir la deuxième porte puis sautez sur les plates-formes quand les murs glissent sur les cotés. Le bouton au bout vous permettra d'avancer et de grimper pour finir le niveau.

Niveau 14 : Sous le sanctuaire de terre et de lave

Commencez par voler jusqu'à la cage au bout du tunnel sous l'entrée puis ressortez et montez dans le tunnel en face en évitant de tomber dans les épines. Tirez sur tout ce qui vous bouche le passage puis sur la pierre anguleuse au bout qui redirigera votre tir vers la porte au sol. Passez dans la zone suivante et suivez le courant en ramassant les Lums verts. Avancez et prenez l'ouverture à gauche à mi-chemin pour trouver deux cages puis continuez jusqu'au bout du tunnel (et jusqu'au boss). Attirez-le près du stalagmite et sautez sur les toiles d'araignées pour lui tirer dessus.

Niveau 15 : Le tombeau des anciens

Commencez par descendre les grandes marches et sautez sur la petite plate-forme pour tirer sur le bouton et ouvrir la grille. Passez la porte, évitez l'araignée puis descendez de l'autre coté de la colline et actionnez l'interrupteur. Montez ensuite sur les toiles d'araignées, sautez sur les plates-formes et montez encore. Allez jusqu'à la grande toile à gauche, évitez une nouvelle araignée puis montes jusqu'au nid pour trouver un nouvel interrupteur. Quittez la salle et prenez la porte en face puis allez au fond du cimetière jusqu'au dernier interrupteur derrière une des tombes. Retournez dans le passage aux toiles d'araignées et montez-y. Suivez le passage suivant jusqu'au bout, sautez sur les plates-formes et montez sur de nouvelles toiles. Utilisez ensuite les tonneaux pour descendre jusqu'à la rivière puis prenez une fusée pour passer par l'ouverture en haut. Utilisez encore un tonneau pour atteindre le passage en bois avec une cage et quitter la zone. Chevauchez de nouveau un tonneau jusqu'en bas de la rivière et combattez le boss (tirez sur les trois boutons pour faire apparaître les lasers et attirez-le).

Niveau 16 : Les montagnes de fer

Utilisez les Lums violets pour en ramasser des jaunes puis continuez à avancer. Evitez ensuite le laser rouge et sautez pour tirer sur les deux interrupteurs. Vous pourrez ensuite descendre vers la zone suivante et combattre les pirates. Descendez sur les plates-formes une fois dans le canyon puis sur le ballon. Dans la zone suivante, montez sur le bloc puis sautez dans la structure quand le robot géant le fait sauter la caisse. Passez la grande pièce et utilisez la caisse bondissante pour monter avant de descendre le long de la pente. Suivez ensuite les flèches et montant sur une carapace puis traversez le pont au niveau de l'ouverture. Prenez la pente et passez sur les murs pour activer les deux interrupteurs. Sortez par le passage qui s'est ouvert et avancez jusqu'au robot puis récupérez les Lums sous les piliers. Avancez ensuite jusqu'à la tour, sautez sur les différents passage et continuez à progresser jusqu'au cour d'eau. Utilisez le Lum violet pour atteindre le jet puis prenez le passage sur le bateau suivant pour franchir une dernière porte. Pas de boss cette fois. Vous devrez piloter le vaisseau dans le canyon et aller dans les quatre mines : au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Il n'y a aucun ennemi, vous devez juste tirer sur les obstacles et éviter les tuyaux métalliques puis ramener le vaisseau au début du canyon.

Niveau 17 : Le vaisseau prison

Progressez dans la première partie du niveau en tirant sur les boutons pour faire bouger les obstacles et dégager le passage (attention, certains sauts sont difficiles). Une fois en bas, avancez jusqu'à la grille et descendez vers les caisses, tirez sur le bouton puis retournez dans la pièce du début et montez sur la nouvelle carapace. Volez jusqu'à l'autre bout de la pièce et percutez le bouton près du passage pour ouvrir la porte à coté. Suivez le tunnel sinueux en évitant les planches puis évitez le laser dans la pièce suivante et vous atteindrez le boss final. Tirez sur les mines qu'il vous envoie pour lui renvoyer puis évitez les boules d'énergie. Touchez-le trois fois avec ses mines pour combattre sa forme finale. Volez jusqu'à un tunnel en bas pour récupérer de l'énergie puis tirez-lui dans les mains pour l'immobiliser

dans la lave. Continuez à lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il monte pour éviter la lave puis répétez le même processus pour vous débarrasser de lui. Vous n'avez plus qu'à admirer la scène cinématique...

NIVEAU SECRET

Pour accéder à ce niveau caché, vous devez récupérer tous les Lums et cassez toutes les cages du jeu.

Resident Evil : Deadly Silence

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Barry Burton (mode wireless)
Terminez le jeu avec Jill.

Barry Burton (mode multi)
Terminez le mode Rebirth avec Jill.

Kenneth J. Sullivan (mode multi)
Terminez le mode Classic avec Chris.

Rebecca Chambers (mode multi)
Terminez le mode Rebirth avec Chris.

Wesker (mode wireless)
Obtenez le rang B sur le mini-jeu Masters of Knifing.

Forest Speyer
Terminez le mode classique avec Jill.

Richard Aiken
Terminez tous les niveaux du mode versus en wireless.

MINI-JEU : MASTERS OF KNIFING

Terminez l'aventure principale pour débloquer ce mini-jeu.

CLÉ SPÉCIALE

Terminez le scénario de Jill en sauvant Barry Burton ou celui de Chris en sauvant Rebecca Chambers. Ensuite, sauvegardez la partie et recommencez le jeu. Une clé sera apparue dans votre inventaire. Elle ouvre une pièce du manoir (1F) dans laquelle vous pourrez changer la tenue de votre personnage. Vous recevrez des tenues différentes selon le mode de jeu (rebirth ou classic)

LE LANCE-ROQUETTES

Terminez le jeu (avec n'importe quel personnage) en moins de trois heures et sauvegardez la partie. Le lance-roquettes sera dans votre inventaire lorsque vous recommencerez une partie en chargeant la sauvegarde.

Retro Game Challenge

© Xseed Games / Indies Zero

HAGGLE MAN 3

Cheat Codes

Tous ces codes sont à saisir depuis l'écran de Pause.

99 vies

A, B, A, B, Gauche, Droite, Gauche, Droite

9999 gears

B, A, B, A, Droite, Gauche, Droite, Gauche.

Affronter le boss

B, B, A, A, Gauche, Gauche, Droite, Droite.

COSMIC GATE

Mode Hard

A l'écran titre, appuyer sur : Bas, Bas, B, B, A, A, Start.

Continuer une partie après un Game Over

A l'écran Game Over, appuyer simultanément sur Gauche et Start.

Forme Infinity

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Haut, Haut, A, B.

Forme Power-Up

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Haut, Haut, A, A, B, B.

Niveaux spéciaux

Jouer en Hard et activer le Warp du niveau 64 pour débloquer les niveaux spéciaux.

Warp Gate

Dans le premier niveau, tirez 64 fois sans toucher aucun ennemi pour faire apparaître une Warp Gate qui vous mènera directement au niveau 64.

HAGGLE MAN

Se remettre de la vie

Franchir les portes dans l'ordre inverse (exemple : C > B > A).

Power-up

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Bas, Droite, Haut, Gauche, B, B, B, B, A, A, A, A.

Temps infini

Pendant l'écran de chargement de chaque niveau, maintenir Gauche et Haut et appuyer en même temps sur A et B.

Faire apparaitre les parchemins

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Haut, Droite, Bas, Gauche, A, A, A, A, B, B, B, B.

Power Up secret

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Bas, Droite, Gauche, Haut, B, B, B, B, A, A, A, A.

Invoquer des alliés (3 parchemins)

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Haut, Droite, Bas, Gauche, A, A, A, A, B, B, B, B.

Continuer après le Game Over

A l'écran du Game Over, maintenir Gauche et appuyer sur Start.

Fin alternative

Terminer chaque niveau alors qu'il reste moins de 5 seconde au chrono.

HAGGLE MAN 2

Continuer la partie après un Game Over

A l'écran Game Over, appuyer simultanément sur Gauche et Start.

Pleins pouvoirs

Mettre le jeu en pause, et appuyer sur : Haut, Bas, Haut, Bas, B, B, A, A. Ce code ne fonctionne qu'une fois par partie.

Obtenir 3 parchemins

Mettre le jeu en pause et appuyer sur : Bas, Haut, Bas, Haut, A, A, B, B. Ce code ne fonctionne qu'une fois par niveau.

Pas de chrono

A l'écran de lancement de chaque niveau, maintenir la diagonale Haut-Gauche et appuyer sur A + B.

Sélection des niveaux

A l'écran titre, maintenir A et appuyer sur : Haut, Haut, Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche. Vous pouvez ensuite choisir votre niveau de départ en modifiant le numéro en haut à droite de l'écran.

Fin alternative

Terminer chaque niveau alors qu'il reste moins de 5 seconde au chrono.

RALLY KING

Invincibilité

A l'écran titre, maintenir Select, Haut et Gauche.

Faire disparaître les concurrents

A l'écran titre, maintenir Select et appuyer sur Bas et Droite.

Course 2

A l'écran titre, appuyer sur A, B, A, B et appuyer en même temps sur Haut et Select.

Course 3

A l'écran titre, appuyer sur A, B, A, B et appuyer en même temps sur Gauche et Select.

Course 4

A l'écran titre, appuyer sur A, B, A, B et appuyer en même temps sur Bas et Select.

Super départ

Commencez à accélérer juste avant le 2 du compte à rebours.

STAR PRINCE

Continuer la partie après un Game Over

A l'écran Game Over, appuyer simultanément sur Gauche et Start.

Invincibilité

A l'écran titre, maintenir Haut et appuyer sur A, A, A. Puis, maintenir Bas et appuyer sur B, B, B.

Tir rapide

Appuyer sur Y pour bénéficier d'un tir rapide.

SOUND TEST

Réussir tous les défis et obtenir l'indication Clear pour chaque jeu.

GUADIA QUEST

Enrôler un Guadia

Vous ne pouvez enrôler que les ennemis dont le nom comporte le mot Guadia. Au début du combat, choisissez Pact et battez le Guadia pour qu'il rejoigne vos rangs.

Game Guadia

Le Game Guadia se cache dans les forêts isolées. Il y en a une au nord de Centraan, près du donjon, et une autre dans le labyrinthe de rochers à l'ouest de Timbuktoo. Vous devez choisir Look pour les examiner.

Voir les crédits

Cette astuce permet de voir les crédits de fin (et d'obtenir la mention Clear pour Guadia Quest) sans terminer le jeu. Allez vers le mausolée à l'est de Centraan, en passant par les montagnes au nord. Une fois là-bas, faites 9 pas vers le nord (vous devriez être dans le coin supérieur gauche) et choisissez Look pour examiner. Vous trouverez un passage secret qui mène à un homme auquel vous devrez répondre par l'affirmative pour voir les crédits de fin du jeu.

SOUND TEST

Réussir tous les défis et obtenir l'indication Clear pour chaque jeu.

Rhapsody : A Musical Adventure

© Square Enix / Nippon Ichi Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OPÉRETTES

Toutes les scènes chantées dans le jeu peuvent être réécoutées à volonté dans le menu Encore, accessible via le menu principal. Elles se débloquent au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure.

Rhythm Paradise

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LEÇONS DE GUITARE

Leçon de guitare basique

Battre Rocker au niveau 6-3, et avoir au moins 15 médailles.

Leçon de guitare avancée

Battre Rocker 2 au niveau 10-4 et avoir au moins 35 médailles.

MINI-JEU : "AIRBOARD"

Réussir les remixes 1 à 6 pour débloquer ce mini-jeu.

TOUS LES MORCEAUX (JUKEBOX)

Obtenir un score parfait sur les 50 niveaux.

CHALLENGES PARFAITS

Obtenez une médaille sur l'ensemble des 50 morceaux pour que les challenges parfaits s'enchaînent sans interruption.

MODE "BATTLE OF THE BANDS"

Terminer le remix n°10 pour débloquer le mode Battle of the Bands.

MODE "ENDLESS GAMES"

Coin Toss

Obtenir 2 médailles.

Shoot-'Em-Up

Obtenir 7 médailles.

Tunnel

Obtenir 12 médailles.

Samurai Slice

Obtenir 17 médailles.

Glass Tappers

Obtenir 22 médailles.

Rhythmove Dungeon

Obtenir 27 médailles.

MODE RHYTHM TOYS

Carte de visite

Obtenir 1 médaille.

Téléphone

Obtenir 5 médailles.

Slot Monster

Obtenir 8 médailles.

Octopus Machine

Obtenir 11 médailles.

Beat Machine

Obtenir 14 médailles.

Beat Bag

Obtenir 19 médailles.

Kappa DJ

Obtenir 24 médailles.

JEU DU TÉLÉPHONE

Dans le mini-jeu Téléphone, vous pouvez composer les musiques suivantes en appuyant sur ces touches :

Frère Jacques

12311231-346346-676431-676431-121121

Au Clair de la Lune

11123113221-11123113221-66664464321-11123213221

Composez le numéro suivant et vous appellerez quelqu'un :

Appel secret

12362838

Ridge Racer DS

© Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CIRCUITS MIROIR

Roulez tout droit au départ d'une course jusqu'à ce que vous ayez passé la cinquième. Faites alors un demi-tour et roulez en direction du mur. Si tout se passe bien, vous passerez la sixième et le mur disparaîtra, vous permettant de découvrir le circuit à l'envers.

VOITURES SUPPLÉMENTAIRES

Il y a plusieurs séries de défis à remporter pour débloquer tous les véhicules.
1. Faites un maximum de courses multijoueur avec une seule cartouche pour obtenir les voitures 00-Agent, Red Shirt Rage, Pooka, Caddy, Galaga '88, Shy Guy et Mario Racing.
2. Remportez toutes les courses du Grand-Prix Platine pour débloquer tous les véhicules bonus.
3. Pour obtenir les véhicules du mode Car Attack, remportez tous les Grand-Prix dans ce mode-là.

Rockin' Pretty

© Aksys Games / Arc System Works 2009

+ D'INFOS FORUM

STUDIO

Terminez le jeu pour accéder au studio où vous pourrez prendre des photos des personnages du jeu.

Rondo Of Swords

© Atlus

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU 9

Pour débloquer ce niveau, vous devez vous assurer qu'aucun villageois du niveau 8 ne meurt.

PERSONNAGES OPTIONNELS

Aegil (stage 17)

Envoyez Serdic à la porte située à l'est du point de départ tandis que Marie est encore en vie.

Alhambra (stage 10)

Approchez-vous du gros rocher et parlez à Serdic.

Ansom (stage 5)

Parlez-lui avec n'importe qui.

Arios (stage 13)

Parlez-lui avec Elmer.

Cotton (stage 9)

Terminez le niveau secret 9.

Elmer (stage 12)

Parlez-lui avec Selmer.

Garahad (stage 21)

Parlez-lui avec Igraine.

Izuna (stage 19)

Parlez à Yumiluna avec Serdic au stage 18, puis parlez à Izuna avec Shino.

Owl (stage 7)

Parlez-lui avec Marie.

Rukia (stage 11)

Parlez-lui avec Serdic.

Shino (stage 15)

Parlez-lui avec Serdic tandis que Marie est encore en vie.

Simon (stage 18)

Parlez-lui avec Serdic ou Marie.

Yumiluna (stage 18)

Parlez-lui avec Serdic.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour pouvoir recommencer l'aventure en conservant les éléments précédemment acquis.

Rooms : The Main Building

© Hudson Soft / Hand Made Software, Ltd 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPPLÉMENT

Trouvez toutes les pièces de puzzle pour accéder à la page Supplément du menu Carte.

SCORE OR

Pour obtenir un score or, vous devez résoudre un puzzle en atteignant la sortie lorsque toutes les cases forment correctement l'arrière-plan.

ACCÉDER AU GRENIER

Vous devez accéder au grenier pour trouver la pièce de puzzle qui débloque les énigmes de la demeure IV. Allez dans le hall, montez les escaliers et cliquez sur le petit objet au-dessus de votre tête. Utilisez la manette pour refaire fonctionner l'interrupteur et activez-le. Un escalier apparaît et vous conduit jusqu'au grenier. Là, placez la bougie sur le chandelier pour éclairer la pièce et rendez le bout de miroir à son propriétaire. Après avoir brûlé les trois toiles d'araignées avec la bougie, trempez le chiffon sale dans le baquet pour obtenir un chiffon propre. Utilisez enfin le chiffon propre sur le miroir pour le nettoyer et récupérez la pièce de puzzle.

Rosario to Vampire

© Capcom

+ D'INFOS FORUM

BONUS DIVERS

Débloquer toutes les options BGM et toutes les voix dans le menu Galerie

Terminer le jeu.

PERSONNAGES CACHÉS

Kotori Ginarayu

Terminez le jeu et faites en sorte que ce soit l'un des personnages suivants qui remporte le "Miss Youkai Gakuen" : **Moka, Kurumu, Yukari, Mizore**.

Ruby Toujou

Terminez le jeu et faites en sorte que ce soit **Kotori** qui remporte le "Miss Youkai Gakuen".

Runaway : A Twist of Fate

© Focus / Cyanide 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Brian Basco est mort

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Après la scène cinématique du début, récupérez le ruban mauve sur la tombe de Brian Basco et allez derrière la crypte. Discutez avec Agatha à propos de tous les sujets, récupérez la lampe de poche dans le sac à gauche et descendez les escaliers de droite.
Allez dans la chambre souterraine (à gauche), examinez le tableau au fond et déplacez-le. Prenez l'urne qui se trouve sous le tableau et montez à l'étage. Regardez le sous-sol à partir de la corniche, examinez l'ange et les câbles et sortez de la crypte.
A présent, allez à la galerie circulaire qui se trouve à gauche du cimetière et approchez-vous de la porte de l'atelier (à gauche). Regardez par le trou et lisez la note sur la porte. Ensuite, allez près du corbillard se trouvant dans le garage et ouvrez le coffre pour récupérer une sangle.
Entrez dans la chapelle (en bas, à droite), soulevez le paillasson à droite et ouvrez la trappe.
Prenez le gant qui se trouve à l'intérieur, laissez la trappe ouverte et récupérez une petite boite en haut de la grille métallique. Dans votre inventaire, examinez la boite pour y trouver une clé puis utilisez-la pour ouvrir la grille métallique. Prenez le panier de quête se trouvant à l'intérieur et tirez sur la corde pour faire sonner la cloche.
Maintenant, allez près de la fontaine, prenez le gant et remplissez-le d'eau. Entrez dans l'atelier, parlez avec Luanne et récupérez la notice de montage écrite en suédois. Après la discussion, éteignez le radiateur à droite et récupérez une lime parmi les outils. Observez le réfrigérateur à gauche, prenez le gant rempli d'eau et mettez-le à l'intérieur. Dans votre inventaire, videz d'abord l'urne dans la petite boite puis utilisez-la pour récupérer le gant gelé.
A présent, retournez à l'intérieur de la crypte et descendez au sous-sol. Prenez l'urne et placez-la sous le câble parabiothermique d'Agatha. Ensuite, retrouvez cette dernière derrière la crypte et discutez avec elle.
Par la suite, retournez dans la galerie circulaire et entrez dans la chapelle. Repérez le livre à gauche de la porte, prenez la lampe de poche et examinez-le. Utilisez la notice sur le registre et localisez ainsi le tombeau d'un suédois.
Allez voir Agatha derrière la crypte, discutez avec elle et demandez-lui de traduire la notice. Une fois que cette tâche est effectuée, allez dans l'atelier de Luanne et donnez-lui la notice. Dès qu'elle part avec Ernie, ouvrez la porte du placard qui se trouve à gauche et prenez la scie circulaire. Dans votre inventaire, combinez la scie avec le panier de quête et obtenez ainsi une scie rallongée.
Quittez la galerie circulaire et allez à l'extrême gauche pour atteindre l'entrée du cimetière. Repérez l'échafaudage près de la porte d'entrée, fouillez-le et récupérez un cric. A présent, allez derrière la crypte et approchez-vous de la statue d'Atlas. D'abord essayez d'enlever la sangle avec vos mains puis utilisez le cric pour redresser la statue et obtenir un second sangle.
Maintenant, entrez dans la crypte et regardez le sous-sol à partir de la corniche. Prenez la première sangle et placez-la sur l'ange.
Descendez au sous-sol, entrez dans la chambre souterraine et approchez-vous de l'anneau central du mur. D'abord, utilisez la lime sur le bloc du mur qui contient l'anneau puis attachez la seconde sangle à l'anneau.
Une fois que les deux sangles sont attachées, remontez à l'étage et regardez à nouveau par la corniche. Prenez la scie électrique et coupez le câble gauche de l'ange. Observez les dégâts et remontez à nouveau à l'étage. Récupérez le piquet par terre, redescendez et entrez dans la chambre souterraine. Enfin, utilisez le piquet sur le mur en briques et libérez ainsi Gabbo.

Chapitre 2 : De la fuite dans les idées

Après la cinématique, vous incarnez Brian Basco. Entrez dans la chambre 304, récupérez une fleur imaginaire de la part de Marcello (votre colocataire) et discutez avec lui. Approchez-vous du lit de droite, examinez l'oreiller et récupérez un couteau et des bonbons.
Ensuite, sortez de la chambre et allez dans la salle de récréation, au fond du couloir. Vous serez contraint de prendre une pilule et revenir au couloir. Retournez une seconde fois dans cette salle, fouillez la poubelle sous la fenêtre de Miss Palmer et récupérez des bougies. Examinez aussi l'armoire à droite de la salle et prenez une ardoise.
Prenez ensuite un marqueur bleu et une boîte de clips sur l'élément de droite. A présent, allez au sud de la salle et observez les deux patients. Consultez l'inventaire, prenez le marqueur et écrivez " Rancho Cucamonga " sur l'ardoise puis approchez-vous de Mr. Gentil. Lorsqu'il prend sa valise en main, prenez l'ardoise de votre inventaire et échangez-la avec la sienne. Ensuite, approchez-vous de Mr. Hollister et donnez-lui des bonbons.
Après la cinématique, prenez le couteau et découpez les sangles qui débordent de la valise. Dans l'inventaire, combinez les sangles avec la boite de clips et obtenez des bretelles. Maintenant, quittez la salle et retournez dans votre chambre. Essayez de prendre le conduit d'aération en haut du placard à gauche puis parlez à Marcello. Demandez-lui d'abord à quoi ressemble une boite imaginaire pour en obtenir une, demandez-lui de mettre les bretelles mais il ne voudra pas. Enfin, donnez-lui la boite imaginaire pour qu'il réalise son numéro et vous ramène ainsi la clé du casino.
A l'intérieur du casino, prenez le tube suspendu à droite et le poids près de la balance. Tentez de prendre le conduit d'aération en haut à gauche puis allez parler à Gabbo dans la chambre 304. Après la discussion, approchez-vous de la chambre 305 et discutez avec Quickle à propos de n'importe quel sujet. Il frappe toujours à la porte en criant.
Profitez alors du bruit qu'il fait, approchez-vous rapidement du radiateur situé entre les deux portes (à gauche) et utilisez le poids pour l'abîmer. Après l'arrivée du réparateur, approchez-vous du panneau sur lequel se trouvent les photos (à droite) et utilisez le marqueur bleu sur la photo d'Ernie. Lorsque ce dernier s'énerve et s'en prend au plombier, profitez-en pour fouiller la boite à outils près du radiateur et obtenez ainsi une carte et une lampe.

Chapitre 3 : Un suicide bien opportun

Après votre arrivée dans la maison de Chapman, fouillez d'abord la commode et prenez les gants de boxe. Regardez le fourre-tout et fouillez toute la pièce. Ensuite, repérez les ustensiles, à droite de la cuisine, et récupérez une spatule.
Revenez dans le salon et tentez de monter à l'étage pour discuter avec le Dr. Bennett. Parlez de tous les sujets avec le docteur puis sortez.
Allez à gauche, regardez sous le pont et récupérez ainsi une pince coupante. Ensuite, allez à droite vers la remise, examinez-la ainsi que la voiture de Bennett puis retournez dans la maison. Cliquez sur le fauteuil pour commencer une autre conversation avec Bennett et demandez-lui les clés.
Malheureusement, les clés tombent dans un trou sous le meuble de la cuisine. Sortez sur le porche en prenant la porte de la cuisine, observez les arêtes de poisson et utilisez la pince coupante pour récupérer un hameçon.
Rentrez à la maison, regardez sous le meuble de cuisine et utilisez la spatule pour récupérer l'enveloppe. Observez-la, prenez l'hameçon et utilisez-le pour récupérer les clés dans le trou.
Maintenant que vous avez récupéré les clés, rendez-vous à la remise et entrez. Prenez les lunettes de plongée sur le panneau de droite et la corde sur le panier de pêche, en bas.
Dans votre inventaire, utilisez les lunettes de plongée pour examiner l'enveloppe ainsi que les gants de boxe. Par la suite, retournez à l'intérieur de la maison et discutez à nouveau avec Bennett. Parlez-lui de l'enveloppe pour qu'il parte chez le shérif puis montez à l'étage.
A présent, examinez le trophée de Chapman à droite et récupérez un médaillon. Observez-le dans votre inventaire, allez au sud de la pièce et récupérez un arc et une flèche. Ensuite, appuyez sur l'icône qui apparait en bas à droite de l'écran et incarnez ainsi le Dr. Bennett.
Discutez avec le shérif et revenez vers Gina. Utilisez le téléphone, appelez Barry le pompiste puis appelez Bennett. Proposez-lui le surnom " Nounourschon " et achevez les autres appels téléphoniques. Ensuite, revenez vers Bennett et dites au Shérif que vous étiez aussi un ami proche de Chapman et dites lui le surnom " Nounourschon " comme preuve.
Après la scène cinématique, regardez la caisse de matériel militaire et prenez les bâtonnets lumineux chimiques.
Quittez la salle de bain, sortez sur le porche et approchez-vous du puits. Ouvrez-le, examinez les bâtonnets lumineux dans votre inventaire et jetez-les dans le puits. Ensuite, dans votre inventaire, combinez la corde avec la flèche et utilisez le tout pour récupérer la botte dans le puits. Examinez cette dernière pour trouver l'ordinateur portable de Chapman, entrez dans la maison et montez à l'étage. Branchez l'ordinateur au transformateur sur la table, puis entrez le mot de passe " Ouragan " pour l'ouvrir.

Chapitre 4 : Un allié inattendu

Vous incarnez à nouveau Brian Basco, discutez avec Gabbo de tous les sujets de conversation. Après la discussion, vous recevez un stylo qui vous permettra de recréer le dessin du tatouage. Ensuite, sortez dans le couloir et entrez dans le casino, à droite. Utilisez la photocopieuse pour faire une copie du tatouage fessier puis entrez dans le conduit d'aération.
En consultant la carte, cliquez sur le bureau de Bennet mais faites un détour par la morgue. D'abord, prenez le bol sur la poulie mobile, les menottes sur le second lit et la pompe sur le chariot.
Ensuite, allez à droite de la pièce et descendez dans la piscine. Prenez les forceps et le tuyau d'arrosage à gauche, regardez le second trou en partant de la gauche et utilisez les forceps pour retirer la barre de fer qui se trouve à l'intérieur. Maintenant, utilisez cette barre de fer pour redresser le tiroir de droite et utilisez le tuyau sur le tiroir pour créer un trampoline.
Dès que vous sortez de la piscine, quittez la morgue, revenez dans les conduits et allez au bureau du Dr. Bennett. Examinez les objets du cabinet, observez le café et l'armoire. Dans l'inventaire, combinez le tube en plastique avec la pompe puis utilisez le tout pour pomper le café.
Maintenant que vous avez échangé les dossiers, retournez dans les conduits et allez au coeur de la bête. Entrez dans le salon mortuaire privé de Kurgan, prenez le stylo dans l'inventaire et utilisez-le sur le cadavre pour lui faire un tatouage.
Aussi, prenez le couteau et utilisez-le sur le cadavre pour lui faire une manucure. Ensuite, sortez et approchez-vous de l'incinérateur à droite. Dans l'inventaire, prenez les bougies et mettez-les dans le bol. Ensuite, mettez bol dans l'incinérateur et obtenez de la cire. Une fois que le tatouage fessier est reproduit, prenez la barre de fer et ouvrez la vanne qui se trouve au milieu de la pièce.
Par la suite, repérez l'échelle au milieu et escaladez-la. Lorsque vous arrivez à une impasse, prenez les menottes et placez-les sur la grille. Enfin, prenez la barre de fer et utilisez-la sur les menottes pour pouvoir sortir de la grille.
Maintenant que vous êtes sur le toit de la prison, allez à droite, examinez le câble et utilisez les forceps dessus. Il ne vous reste plus qu'à attendre minuit pour vous évader.

Lorsque Brian reçoit une injection de la part de Miss Palmer, discutez avec Ernie puis allez dans la salle de télé, à gauche. Discutez avec le Dr. Reboot, dites-lui qu'il a l'air nerveux et interrogez-le sur la Neuroshockine XR.
Lorsque le docteur commence à avoir des trous de mémoire, choisissez les réponses suivantes :
-Les malades cliniquement morts.
-Neutralisée par l'administration d'un choc électrique.

Retournez dans la salle de récréation, parlez une seconde fois à Ernie et demandez-lui le Tazer de Miss Palmer. Enfin, arrêtez la discussion, prenez les jetons du casino dans votre inventaire et donnez-les à Ernie.

Chapitre 5 : Brian dans tous ses états

Maintenant que Brian s'est échappé de prison, fouillez la poubelle qui sont à droite et récupérez une bombe de peinture. Observez la fenêtre de gauche puis allez dans la ruelle de droite et grimpez à l'échelle, sur le mur de droite. Après la séquence durant laquelle Brian est sous hypnose, incarnez le Dr. Bennet et posez toutes les questions du dialogue.
Lorsque vous prenez le contrôle de Kordsmeier, récupérez la Trantonite dans la capsule de Brian et sortez de la tente. Discutez avec le marine O'connor et demandez-lui comment s'est passée sa mission. Lorsqu'il vous aura donné sa colle réglementaire, allez à l'arrière de la Jeep et récupérez un cigare et une noix de coco. Dans l'inventaire, prenez le couteau et utilisez-le sur la noix de coco pour la couper en deux. Ensuite, placez la Trantonite dans la noix de coco et utilisez la colle réglementaire pour rassembler les deux morceaux. Donnez cette noix de coco au colonel O'connor et retournez dans la tente.
A présent, utilisez la grenade sur la capsule tenue par Brian et découvrez ainsi une clé USB. Allez au bureau de droite, observez l'ordinateur portable et utilisez la grenade clé-USB dessus. Enfin, prenez le téléphone et essayez d'appeler Chapman.
Après la cinématique, vous incarnez Gina qui est enfermée dans une pièce. D'abord, observez la fenêtre et l'étagère de gauche. Récupérez une canette de jus d'orange, un fer à repasser et un sceau en plastique dans cette étagère. Récupérez aussi une écharpe dans le panier à vêtements qui se trouve à droite. Dans l'inventaire, utilisez la cannette sur le sceau en plastique pour le remplir de jus d'orange puis combinez le fer à repasser avec l'écharpe. Enfin, jetez le seau par la fenêtre et regardez la scène qui suit.

Chapitre 6 : La fin est proche

Maintenant que Brian est réveillé par le sceau de Gina, grimpez à l'échelle encore une fois et discutez avec Tom Finnegann, le scénariste. Interrogez-le sur son métier et proposez-lui les scénarii d'un gros loser qui renverse une jolie fille. Lorsque vous remontez dans son bureau, continuez l'histoire en parlant des trois drag-queens perdues dans le désert et qui se retrouvent dans un village fantôme du Far West. Complétez le dialogue, retournez dans la ruelle et revenez à droite.
Allez au fond de la ruelle (à gauche), repérez le crochet près du store métallique et récupérez-le.
Ensuite, entrez dans l'immeuble qui est à gauche, récupérez le marteau sur la barrière de chantier et ramassez les gravats au sol, à droite. Ensuite, observez la grue et utilisez le crochet sur la porte pour l'ouvrir. Dès que la plaque métallique est soulevée, descendez dans le trou et récupérez une mallette. Examinez cette dernière dans votre inventaire pour y déceler un chalumeau. Utilisez la bombe de peinture sur la mallette et sortez de l'immeuble.
A présent, revenez dans la ruelle de droite, utilisez le crochet et ouvrez la plaque d'égout. Obtenez ainsi le masque à gaz et poursuivez à droite. Grimpez à l'échelle et prenez l'élévateur de gauche pour atteindre le toit. Observez les fenêtres de la maison de Bennett, regardez la Poule d'or et utilisez le chalumeau sur le pied de la poule.Après avoir retrouvé Gina, une scène se déclenche puis vous incarnez cette dernière.
D'abord, ramassez l'entonnoir à droite de la fenêtre, le fer à repasser près de la corbeille à linge, la ficelle à côté de l'étagère et deux bouteilles de jus d'orange vides.
Dans l'inventaire, utilisez l'épingle à cravate et percez les bouteilles vides. Combinez les cannettes percées avec la ficelle et balancez le tout par la trappe pour linge.
Gina communique à Brian les plans de Tarentula et il décide d'établir un plan. Lorsque vous reprenez le contrôle de Brian, allez au sud-est de la pièce pour atteindre les machines à laver. Prenez le prospectus dans le casier rouge, un costume fripé dans les paniers à droite et regardez par la fenêtre vers le haut afin de récupérer un chiffon.
Ensuite, revenez en arrière et reparlez à Gina en cliquant sur le conduit des vêtements. Demandez-lui le fer à repasser pour qu'elle vous l'envoie et utilisez-le pour repasser le costume. Enfin, utilisez le chiffon sur la porte pour sortir.
Allez dans la ruelle de gauche, sonnez à la porte du restaurant Script Planet deux fois et parlez au serveur. Discutez de tous les sujets puis sonnez à la porte une troisième fois. Demandez au serveur s'il peut se débrouiller en incarnant le rôle d'un parrain de la mafia et achevez la conversation.
A ce moment, allez chez Tom le scénariste et discutez avec lui. Dites-lui que vous avez trouvé un acheteur pour le scénario du loser puis complétez la conversation. Retournez à l'entrée de la ruelle, approchez-vous de la petite fenêtre du restaurant et utilisez-la pour entrer.
Prenez les gravats et échangez-les contre la poule d'or. Pour réussir, prenez le marteau et utilisez-le pour réduire la taille des gravats. Ensuite, retournez une seconde fois dans le restaurant et récupérez l'argent qui sort de la poche du pochtron. Dans l'inventaire, combinez les billets de banque et les prospectus puis placez le tout dans la mallette.
A présent, sortez et allez dans la ruelle de droite. Grimpez à l'échelle, approchez-vous des bocaux sur la table qui se trouve devant chez Tom et trempez la mallette à l'intérieur de l'un d'eux. Enfin, entrez dans le bureau de Tom pour lui donner la poule d'or et recevoir le script.
Maintenant que tout est prêt, vous devez d'abord vous débrouiller pour que la grande terreur ne reste pas devant la porte d'entrée. Pour cela, discutez avec lui et choisissez de vous cacher dans le Chantier. Ce dernier vous courra après et tombera dans le trou qui se trouve à l'intérieur du bâtiment.
Enfin, admirez la scène cinématique de la fin dans laquelle le serveur réussit à convaincre Tarentula qu'il est un mafieux. Lorsque cette dernière ouvre la mallette, elle tombe dans les pommes à cause du chloroforme. Gina arrive avec son masque à gaz pour ligoter la meurtrière mais Wasabi arrive lui aussi par derrière et tente de la tuer avec son épée. C'est alors qu'intervient Brian et utilise le Tazer de Miss Palmer pour l'assommer. Par la suite, Brian et Gina se déguisent en Tarentula et Wasabi, prennent l'argent du vrai mafieux et s'échappent par le balcon. Félicitations ! Vous venez de terminer Runaway.

Runaway : The Dream of the Turtle

© Focus / Cyanide 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été créée pour la version PC de Runaway 2, mais les deux jeux étant quasiment identiques, elle pourra dépaner les possesseurs des autres versions.

Avant toute chose, voici un petit récapitulatif concernant l'utilisation des commandes du jeu. De manière générale, votre curseur aura la forme d'une loupe afin d'observer un objet, ou bien suite à un clic droit, il prendra l'apparence d'une main pour que Brian puisse manipuler ou mettre ledit objet dans son inventaire. Face à un personnage, le curseur peut également prendre la forme d'une bulle de BD, donnant au héros la possibilité d'engager un dialogue. Tout au long de votre quête, vous aurez besoin d'associer des objets entre eux, ou encore d'agir sur le décor ou un personnage avec l'un d'eux. Rien de plus simple : dans l'inventaire, prenez l'item en question et cliquez sur un second pour tenter de les associer. Pour agir sur le décor ou une personne, prenez l'objet dans l'inventaire et glissez vers le bas de l'image pour en sortir automatiquement et vous retrouver ainsi sur l'écran de jeu avec l'accessoire en guise de curseur. Notez qu'il est primordial de parler à tout le monde, et d'épuiser en général tous les dialogues proposés afin de ne pas se retrouver bloqué dans l'aventure. De même, n'hésitez pas à souvent observer avant d'agir, car même si cette solution explique les actions à effectuer, il se pourrait que vous ne puissiez pas associer deux objets entre eux par exemple, pour la simple raison que vous ne les avez pas observés au préalable, ou encore que vous n'avez pas parlé de tel sujet avec telle personne. Enfin, notez également que quelquefois l'ordre des actions à effectuer dans chaque chapitre n'est pas toujours exhaustif (notamment dans les chapitres 2 et 5). Libre à vous de choisir sur quel point vous attarder en priorité et quel autre laisser de côté pour le moment. Voilà, tout est dit, entrons maintenant dans le vif du sujet !

Chapitre 1 - Perdu dans la jungle

Après la séquence d'introduction, vous vous retrouvez dans l'hydravion crashé. Ramassez le morceau de verre sur la droite légèrement derrière vous. Regardez dans le carton juste à droite et prenez un petit chien en plastique. Dirigez-vous maintenant sur la gauche afin de regarder les objets tombés par terre et ainsi ramasser la pince à cheveux de Gina. Entrez ensuite dans la cabine de pilotage, ouvrez la boîte à gants du pilote à gauche pour trouver une loupe. Regardez maintenant dans la boîte à gants centrale, puis prenez les jumelles et la bouteille de whisky. Juste devant votre main gauche se trouve un levier. Tirez-le et cela aura pour effet d'ouvrir une trappe à l'avant de l'appareil. Vous pouvez aller jeter un oeil à l'avant ou bien attendre, mais le résultat sera le même : celle-ci va se refermer. Actionnez une nouvelle fois ce levier et cette fois-ci placez-y la pince à cheveux pour le bloquer, ce qui gardera la trappe ouverte. Vous pouvez maintenant sortir de l'hydravion pour aller y jeter un oeil, mais avant cela, récupérez la carte d'Otto qui tombe du ciel. Utilisez alors vos jumelles pour regarder la cime de l'arbre et vous découvrez que le sac d'Otto est accroché à une branche. Jetez un oeil aux rayons du soleil puis allez fouiller la trappe à l'avant de l'appareil pour récupérer des objets. Dirigez-vous vers la jungle à droite. Essayez de grimper directement sur la corniche à droite de l'écran, puis, n'en étant pas capable, tentez alors d'escalader le rocher de gauche qui s'avérera être trop glissant. Observez maintenant les sables mouvants afin que notre héros puisse repérer les lunettes d'Otto. Pointez alors spécialement sur celles-ci (de sorte que le curseur en forme de loupe indique " regarder lunettes d'Otto " et non " regarder sables mouvants "), puis cliquez de sorte à vous en emparer. Brian va automatiquement s'aider d'une branche pour y parvenir. De retour à l'hydravion, il vous faudra alors fabriquer un lance-pierre, comme suit : avec le morceau de verre, taillez la branche puis coupez l'élastique des lunettes. Attachez enfin celui-ci à la branche coupée et allez utiliser votre outil en pointant sur la cime de l'arbre. La sacoche une fois récupérée, regardez à l'intérieur pour y trouver une clé cassée. Le moyen de ressouder celle-ci sera d'utiliser dans un premier temps la loupe sur un rayon de soleil, puis de fixer celle-ci à l'extrémité du cric trouvé dans la trappe de l'hydravion. Cliquez alors avec votre " loupe allongée " sur un

rayon de soleil pour que Brian aille la fixer au sol. Placez ensuite la clé cassée au niveau de votre installation afin que la chaleur du rayon puisse la ressouder. Retournez jeter un oeil dans la trappe avant pour récupérer du spray antidérapant. Pénétrez à nouveau à l'intérieur de l'épave pour ouvrir le compartiment juste à gauche "keep closed " avec la clé réparée et limez ensuite celle-ci à l'aide du bout de verre afin de la rendre parfaitement lisse et donc utilisable. Le compartiment une fois ouvert, vous vous emparez des raquettes à neige. Rendez-vous maintenant au niveau des sables mouvants afin de pulvériser le rocher de gauche de spray antidérapant. Grimpez ensuite sur celui-ci, mais le lémurien vous empêchera d'atteindre la corniche. Pour vous en débarrasser, vous allez dans un premier temps remplir d'eau votre petit chien en plastique à l'aide de votre bidon, puis positionnez le jouet sur la zone où se trouvait le lémurien lors de votre arrivée (au sol, juste devant le rocher). Le petit singe sera attiré par le toutou, boira ce qui reste d'eau et jettera le joujou dans les sables mouvants. Allez donc récupérer un autre chien dans l'hydravion pour cette fois-ci le remplir de whisky (bouteille trouvée dans la boîte à gants). Replacez-le au même endroit pour attirer à nouveau le lémurien. Après avoir piégé l'animal, vous pourrez librement atteindre la corniche de droite. Au niveau du pont, lisez la pancarte puis chaussez les raquettes à neige (en cliquant sur le pont avec les raquettes) afin de franchir la passerelle.

Chapitre 2 - Sea, sex and surf

Dans la tente de Leslie, patientez en observant le carnet où vous pourrez écrire si vous le désirez "libérer la fille tombée dans le lac ", mais cela n'aura pas d'incidence sur la suite. Dialoguez avec le colonel puis concluez en lui disant que vous n'avez pas à répondre à cette question. De retour à l'entrée du camp, dirigez-vous sur la droite pour suivre la route vers le sud. Brian va automatiquement se diriger vers le bar où il va faire connaissance avec Lokelani. Dialoguez avec elle jusqu'à épuisement des questions (car cela permettra de débloquer certains évènements du jeu) puis empruntez-lui l'ardoise sur le comptoir. Regardez le cendrier à vos pieds pour récupérer un étui à cigares. Dirigez-vous vers la hutte pour parler au moine. Remettez-lui votre ardoise pour continuer le dialogue. Faites-le écrire jusqu'à ce que la craie arrive à épuisement. Rendez-vous maintenant derrière le grand bâtiment "Tiki Falls" où l'on peut distinguer sur la gauche l'arrière d'un pick-up de l'armée, pour parler avec le soldat O'Connor. Faites-le parler de la fabrication d'une craie, puis poursuivez afin qu'il vous apprenne qu'il sait monter aux arbres. Il devrait enfin vous montrer une photo du professeur Pignon. La discussion terminée, observez le palmier à droite du pick-up puis servez-vous de l'étui à cigares pour récolter de la résine. Prenez ensuite la route de droite et vous atteindrez normalement la crique (si ce n'est pas le cas, il faut parler de Knife et Kaï à Lokelani). Après avoir discuté avec Knife, ramassez la corde et le talc, situés au sol, respectivement à gauche et à droite de l'entrée de la hutte. Associez maintenant le talc et l'étui à cigares et vous obtenez une nouvelle craie. Dirigez-vous maintenant sur la gauche, au bout de la crique (au niveau du ponton). Récupérez la boîte à outils posée à côté du hors-bord. Allez maintenant parler à Kaï qui fait une sieste dans son hamac. Épuisez les dialogues de sorte à ne pas être bloqué par la suite. Quittez la crique, puis rendez-vous une nouvelle fois devant le soldat O'Connor. Donnez-lui alors la corde afin qu'il grimpe à l'arbre et profitez-en pour lui subtiliser la photo des scientifiques à l'intérieur de son livre. Rendez-vous maintenant à l'entrée de la cave, celle-ci étant située à la même hauteur que le pick-up du soldat, mais sur la face avant du bâtiment "Tiki Falls". Ouvrez la benne et emparez-vous de la plaquette de beurre. Allez ensuite voir le moine pour lui donner votre craie et ainsi continuer la conversation. Avant de lui parler, vous remarquez un câble accroché à la rambarde juste à droite des quatre marches. Essayez de le prendre, puis allez jeter un coup d'oeil sous la cabane pour vous rendre compte qu'il est solidement accroché à un palmier. Utilisez alors le beurre sur le câble pour en lubrifier l'extrémité. Continuez donc votre conversation avec le moine. Vous vous rendez compte qu'il s'agit de Joshua. N'oubliez pas de toujours parler jusqu'à épuisement des dialogues. Dirigez-vous maintenant vers le bison mécanique. Pénétrez alors par la petite trappe située derrière le bison. Celui-ci est en panne. Allez maintenant en direction de la plage au niveau de la structure en bois. Il s'agit d'un Photomaton. Regardez à l'arrière du panneau puis grimpez-y. Regardez alors la fente puis retournez discuter avec Lokelani à ce sujet. Elle vous révélera que vous pouvez trouver des jetons sur la plate-forme du Photomaton. Parlez-lui également du bison mécanique en panne. Retournez parler à Joshua pour le convaincre de réparer le bison. Lorsque celui-ci sera sous le mécanisme, donnez-lui le beurre et la boîte à outils. Laissez-le maintenant travailler puis allez jeter un oeil sous les lattes du Photomaton. Comme vous n'y voyez rien, envoyez-y le lémurien afin qu'il vous récupère un jeton. Ce fourbe va vous demander de l'échanger contre une bière. Retour au bar pour demander la boisson à Lokelani. Avant de vous offrir la bière, celle-ci va vous tester en vous demandant de donner les bons noms de ses ex. Sélectionnez Milo, Lopati, Tiru et Russel. Amenez donc ensuite la bière à Casse-bonbons qui vous donnera enfin ce jeton. Allez de nouveau à l'entrée de la cave pour observer la planche qui bloque l'entrée. Accrochez-y le câble métallique puis retournez voir O'Connor pour lui demander de grimper à l'arbre une nouvelle fois. Profitez-en pour lui emprunter son pick-up. Pénétrez ensuite dans la cave, puis observez le panneau électrique de gauche. Rabaissez les poignées de "Seafood Kahuna", "Viqitors Center" et "Lokelani's Place", et levez celles de "Surf Pix" et "Bucking Bronco". Un débarras

est situé juste sous l'escalier de l'entrée (caché par le gros crabe).
Fouillez à l'intérieur afin de récupérer le détecteur de métaux. Retour maintenant au niveau du bison qui sera remis en état de marche. Après avoir essayé celui-ci, rendez-vous au Photomaton pour insérer le jeton dans la fente. Lokelani viendra automatiquement vous rejoindre. Allez maintenant au bar lui donner cette photo ainsi que celle des scientifiques après lui avoir parlé du logiciel de relookage. Le cacaotès va s'enfuir en direction du palmier. Allez demander de l'aide à O'Connor après vous être fait incendier par Lokelani. Vous récupérez l'oiseau dans un piteux état. Allez donc à la crique montrer ce dernier à Kaï. Utilisez ensuite le détecteur de métaux sur la tortue de sable pour récupérer la prothèse de Kaï. Parlez maintenant à Knife de l'endroit où il pourrait s'entraîner à surfer. Afin de pouvoir localiser la hutte du grand-père de Kaï, il vous faut retourner au camp militaire. Pendant que Leslie est occupée à parler à son père, écrivez dans son carnet : "localiser la hutte au nord-est de l'île". Dites au colonel que vous n'avez pas envie de lui parler puis pénétrez à nouveau dans le camp et attendez que Leslie donne les coordonnées de la hutte au colonel. Quittez cette fois le camp pour retourner à la crique. Dans la hutte de Knife, observez Koala et sa console de jeux. Rendez-vous maintenant vers O'Connor pour lui demander si il possède un GPS. Retournez voir Koala pour regarder à nouveau sa console et vous rendre compte qu'il s'agit en réalité du GPS d'O'Connor. Utilisez votre lémurien pour qu'il jette l'appareil par la fenêtre. Allez donc ensuite le récupérer pour y rentrer les coordonnées de la hutte. Rendez-vous à ce nouveau point, puis pénétrez dans la cabane pour récupérer la carapace de tortue accrochée juste à l'entrée. Ayant besoin de l'aide de Kaï, retournez à la crique pour lui rendre sa prothèse et lui reparler de son grand-père. Une fois dans la hutte, parlez-lui du Grimarium puis ressortez pour utiliser le détecteur de métaux sur les tombes de droite. Utilisez enfin la carapace de tortue pour profaner la tombe du grand-père.

Chapitre 3 - Le Q.I. d'une amibe

Nous voici dans la salle de travail à l'intérieur du temple. Observez la caméra de surveillance puis dirigez-vous vers la table de droite pour récupérer un sachet en plastique. Emparez-vous du caméscope dans la caisse à gauche de la pièce. Montez ensuite à l'échelle. Notez que le temps dont vous disposerez sur la passerelle ne sera pas infini. En effet le colonel sera là pour vous rappeler à l'ordre, ce qui aura pour effet de faire redescendre Brian. Allez observer les commandes près de la grande statue. Dirigez-vous maintenant sur la passerelle d'en face (où est accrochée la caméra de surveillance) pour récupérer du ruban adhésif sur le paillasson suspendu tout à gauche. Cliquez sur la caméra de surveillance avec votre caméscope et notre héros va la bidouiller. Redescendez puis sortez par la droite. Observez la statue du dieu des volailles, le couloir du milieu, puis sortez par la porte de droite. Vous voici à nouveau face à O'Connor. Discutez avec lui et il vous remettra une enveloppe. Retournez dans la salle de l'ordinateur et ouvrez l'enveloppe. Utilisez l'anneau sur la mallette posée à côté de l'ordinateur. Retournez parler à O'Connor et vous allez tester le neuroliseur pour tenter de lui effacer la mémoire. L'échec est total et vous récupérez trois billes. À nouveau dans la salle de travail, pénétrez maintenant dans la pièce de gauche. Vous voici face à l'AMEBA. Observez la fente juste en face de vous puis insérez-y votre badge. Observez la boule est insérez-y les billes. Utilisez le gant catalyseur avec la boule. Allez ensuite obtenir des informations à propos de ces trous noirs sur l'ordinateur, puis revenez les réactiver et désignez la crique (Alaula Cove) comme point de destination. Discutez avec Joshua, puis retournez tout de suite le voir. Il sera en train de pratiquer une "jokarectomie" sur Casse-Bonbons. Ressortez de la pièce puis revenez contacter Joshua une troisième fois (à condition d'avoir bien observé au préalable les commandes près de la grande statue, comme indiqué au début du chapitre.). Là, demandez-lui comment s'est passée l'opération, continuez à discuter et Brian demandera automatiquement les outils de dentiste. Utilisez ensuite ces derniers au niveau des commandes près de la grande statue afin d'activer la passerelle élévatrice. Pénétrez maintenant dans la bouche de la statue. Prenez le fouet au pied du rocher et récupérez le répulsif à l'intérieur de la sacoche. Ouvrez ce flacon avec les outils de dentiste pour tester l'odeur. Soulevez enfin le chapeau afin de découvrir la tarentule, puis dirigez-vous à droite pour traverser la galerie. Après la séquence, observez la caisse de gauche ainsi que le gant en essayant de prendre celui-ci, puis allez capturer la tarentule sous le chapeau en utilisant le sachet en plastique. Essayez ensuite de relâcher la tarentule de là où vous avez observé la discussion, mais cela ne sera pas possible. Retournez alors dans la salle de la statue du dieu des volailles pour aller placer le répulsif au niveau du couloir du milieu. Rendez-vous à l'endroit où vous vouliez lâcher Adeline et celle-ci filera tout droit vers la forte odeur. Tarentula va la poursuivre, ce qui vous laissera la voie libre pour aller subtiliser le gant (automatique). Récupérez le talkie-walkie qu'a déposé Tarentula, ressortez de la bouche de la statue et utilisez le fouet sur la boucle d'oreille de gauche.

Chapitre 4 - Celui qui sait ne parle pas

Commencez par prendre le couteau dans le buffet, la burette d'huile sur la cheminée, ainsi qu'une bûche dans la caisse

de droite. Sortez maintenant du refuge puis prenez le bidon d'essence juste à hauteur de votre tête. Prenez le chemin en direction du sud pour aller trouver Ben afin qu'il vous apprenne comment soigner Joshua. Comme toujours, n'hésitez pas à discuter jusqu'à épuisement des dialogues afin de ne pas vous retrouver bloqué par la suite. Récupérez maintenant une feuille de la plante de droite. Continuez à gauche vers le bas de la colline puis essayez de franchir la rivière gelée en montant sur le tronc. Rendez-vous maintenant dans la cabane de Ben en haut à droite de l'écran. Une fois à l'intérieur, récupérez le panneau accroché à la porte (avec les inscriptions chinoises), la crosse de hockey, un flacon de parfum sur la droite et enfin la tronçonneuse posée à gauche. Ouvrez la porte et vous vous retrouverez sur la terrasse. Là, emparez-vous du tube en plastique et allumez la lampe. Retournez ensuite au refuge pour convaincre Joshua de manger des sushis au saumon. Ceci étant fait, ressortez puis aidez-vous du tuyau pour pomper le restant d'essence contenue dans le pick-up. Tentez de mettre l'essence tel quel dans la tronçonneuse et ajoutez-y ensuite l'huile pour utiliser le mélange avec votre tronçonneuse. À l'aide de celle-ci, découpez la tête de l'élan. Utilisez enfin le couteau avec cette dernière. Rendez-vous une nouvelle fois en face de Ben, pour parler de sushis et qu'il évoque Archibald. Épuisez les dialogues et dirigez-vous à nouveau vers le bas de la colline. Cliquez avec votre tronçonneuse pour faire un trou dans la glace. Remontez ensuite à la cabane de Ben et jouez un peu de guitare. Une séquence se déclenche et Archibald entre en scène. Utilisez toutes les propositions et une fois le dialogue terminé vous obtiendrez le sifflet. Avant de remonter dans la cabane, observez la hache à gauche. Coupez votre bûche avec celle-ci afin de confectionner des baguettes. Retour sur la terrasse de la cabane pour récupérer la bouteille de javel qu'Archibald vous a jeté à la figure. Utilisez celle-ci avec la tête de l'élan pour la blanchir et apportez-la à Ben. Une fois qu'il est parti, regardez le flacon dont il s'est servi puis échangez-le avec le vôtre. Incitez-le ensuite à aller voir l'ours une seconde fois. Rendez-vous à la rivière glacée pour tenter d'attraper un saumon avec la crosse de hockey. Récupérez la patte d'ours à proximité (à l'aide de la crosse d'ailleurs) puis glissez-la à l'extrémité de la crosse. Vous pourrez cette fois-ci attraper un poisson. Rendez-vous au point où vous aviez discuté avec Archibald et utilisez le sifflet pour l'appeler. Cliquez sur le treuil du pick-up et tentez de démarrer le moteur. Ouvrez le capot du véhicule en le maintenant en position avec la crosse, puis vous vous rendrez compte qu'il n'y a plus de bougies. Avec votre couteau, ouvrez la tronçonneuse pour en récupérer la bougie. Mettez cette dernière dans le moteur et démarrez le pick-up.

Chapitre 5 - Cap sur le passé

Regardez le Digicode à droite. Pénétrez dans la salle de Neptune puis récupérez le trident de la statue. Ressortez puis montez rejoindre Sushi en utilisant le tube cylindrique à l'extrême gauche de la pièce. Après les cinématiques, demandez-lui le code de la porte. Allez faire un tour sur le pont (pointez au bas de l'écran pour faire apparaître la flèche) pour discuter avec Robby (épuisez les dialogues). Récupérez le balai ainsi que le sable. Redescendez pour vous retrouver à nouveau dans la suite de Neptune. Là, vous parlerez à Saturne en évoquant toutes les propositions. Prenez un marqueur dans la tasse et demandez-lui de vous prêter son carnet à dessin (il refusera pour le moment). Ressortez de la pièce puis allez taper le Digicode sur la porte de droite. Vous rencontrez Camille. Après la séquence avec Dean Grassick, discutez avec ce dernier jusqu'à épuisement du dialogue. Allez ensuite à droite et vous trouverez une caisse de tuyaux. Prenez-en 2. Retour à l'endroit où vous aviez rencontré Camille pour observer les vitrines de sécurité incendie et essayer de les ouvrir. Entrez le Digicode sur la porte du fond et vous atteignez la soute n°1. Descendez puis regardez le bouton d'écoutille et utilisez l'interphone. Essayez d'ouvrir la soute n°2 à l'aide du bouton rouge de droite puis maintenez-la bloquée avec le balai. Vous trouvez des colliers en plastique. Allez maintenant demander à Sushi la clé des vitrines de sécurité. Allez discuter avec Robby sur le pont et dites-lui que Saturne a dit qu'il lui tirait son chapeau et qu'il faut arrêter de se faire la tête. Descendez transmettre à Saturne que Robby a dit qu'il ferait mieux de parler de son techno-art à la télé. Continuez de jouer les messagers en disant à Robby que le reggae donne envie à Saturne de remuer le croupion comme un dindon, puis dites à ce dernier que Robby se sentait vraiment débile de ne pas l'avoir accompagné au dernier Burning Man Festival. Enfin, dites à Robby que si la Jamaïque gagnait une médaille de bobsleigh, Saturne se roulerait un pétard de taille olympique. Après tous ces allers et venues, vous obtenez enfin le casque. Rendez-vous maintenant au point des vitrines de sécurité incendie pour constater qu'elles ont été vidées, puis pénétrez à nouveau dans la soute n°1. Ouvrez la vanne de vidange afin de vider la cuve. Ressortez puis discutez avec Camille en abordant le sujet du vin et du magazine de Saturne. Descendez parler à Dean des pages manquantes et demandez-lui de vous les remettre. Il ne le fera qu'une fois après avoir terminé son enregistrement. Dans votre inventaire, assemblez les deux tubes noirs à l'aide de vos colliers en plastique, puis allez chercher d'autres tubes sur la droite. Brian se servira de ce tube artisanal plus tard. Retour dans la soute n°1 (ou autre pièce) puis ressortez tout de suite de sorte à retrouver Camille assise sur les marches. Elle vous remettra les bouteilles de vin. Allez ranger celles-ci dans votre cabine en cliquant avec sur le couloir par lequel vous arrivez au début du chapitre. Après vous être remis de vos émotions, versez le sable dans une des bouteilles vides et associez-lui la deuxième bouteille à l'aide des colliers en

plastique. Enfin ajoutez le trident à votre sablier. Allez donner votre sablier-fourchette à Saturne, et vous obtiendrez son cahier à dessins. Retournez voir Dean et donnez-lui le cahier. Après la séquence vous obtiendrez les pages manquantes du magazine. A la suite de la séquence, allez parler à Saturne des électro-aimants. Dans la soute n°1, récupérez une scie dans la caisse à outils et utilisez celle-ci sur le balai. Remontez ensuite dire à Sushi que vous replongez, mais vous vous retrouverez enfermé. Utilisez alors l'interphone puis appuyez sur le bouton de l'écoutille. Après ouverture de celle-ci vous pourrez sortir par ici. Dites à Sushi que vous replongez dans le galion. Après les séquences automatiques, sortez sur le pont. Descendez dans la soute n°1 pour constater que le balai a été enlevé. Appuyez sur le bouton rouge pour rouvrir brièvement l'accès à la soute n°2. Récupérez les électro-aimants de Saturne. Retournez dans la soute n°1 pour ouvrir l'écoutille et utiliser les électro-aimants sur l'ouverture.

Chapitre 6 - La lanterne d'averne

Emparez-vous des objets à votre portée, c'est-à-dire du coupe-papier et du presse-papiers. Discutez avec Camille jusqu'à épuiser les propositions. Regardez vos fers ainsi que le clou planté au sol légèrement à droite du poteau. Donnez le coupe-papier à la jeune femme après avoir essayé de l'utiliser sur le clou, utilisez celui-ci sur les fers et vous voici libéré. Récupérez la bouteille sur la table ainsi que la langue de dragon dans le bocal. Ramassez les graines de tournesol sur le balcon et essayez d'atteindre la bouteille suspendue à droite. Avec la dague, ôtez le clou et le rebord de la fenêtre de droite. Donnez les graines au perroquet, ouvrez l'armoire pour observer et sortez de la pièce pour rejoindre le couloir mais le pirate vous contraindra à rester dans la cabine. Placez la langue de dragon sur la porte et utilisez ensuite le presse-papiers par-dessus le tout. Vous pourrez sortir librement. Récupérez le presse-papiers puis allez au fond à droite. Pendant votre discussion avec Chien de Montagne, demandez à être interrogé sur l'histoire classique du Néo-Ruffianisme. La réponse à la première question est "Long John Silver". La seconde question aura pour réponse "médecin", et à la troisème répondez "en inventant le ski sur le dos d'une tortue". La quatrième question étant plus ardue, voici l'ordre des réponses à donner : "Henry Wobblins et Diego el Cojuelo", "Henry Wobblins", "Joao de Passoromo et Jean-David l'Eclopé" et enfin "Diego el Cojuelo". Fouillez dans la caisse à trucs inutiles à gauche. Retournez dans la cabine récupérer le certificat dans l'armoire, puis ressortez pour observer maintenant la porte d'en face. Utilisez sur l'épée le madrier récupéré précédemment. En cliquant pour vous emparer du trésor, vous obtiendrez l'idole en or. Ressortez et regardez le tonneau sur votre gauche. Essayez d'y tremper le lémurien. Donnez l'idole en or à Chien de Montagne et fouillez à nouveau dans la caisse de gauche pour récupérer du savon. Jetez celui-ci dans le tonneau et retentez d'y mettre Chien d'Enfer. Remettez l'animal à Chien de Montagne. Enfin, donnez-lui le certificat de basse moralité. Demandez-lui de remplir la bouteille une fois la séquence terminée. Rendez-vous sur le balcon pour remplacer la bouteille suspendue avec celle que l'on vient de vous remplir. Cela n'est pas possible car il vous faut récupérer l'entonnoir dans la salle du trésor, après avoir volé entièrement celui-ci. Retour sur le balcon pour utiliser la bouteille pleine de grog avec la vide suspendue, mais avant cela, il est nécessaire de reclouer le rebord de la fenêtre avec vos deux clous afin que cela vous serve d'appui pour atteindre la bouteille. Rentrez dans la cabine puis revenez aussitôt sur le balcon et vous devriez pouvoir ramasser 5 graines. Donnez-les au perroquet afin qu'il continue à vous fournir les précieuses informations. Enfin, regardez le globe à droite de la porte d'entrée puis faites le tourner comme suit : vers l'est jusqu'au Japon, puis revenez vers l'ouest jusqu'à Terre Neuve, et enfin retour vers la Grèce. Voici la cinématique de fin. "A suivre" donc...

Rune Factory 2 : A Fantasy Harvest Moon

© Marvelous Interactive 2010

TENUES SPÉCIALES

Ces tenues sont uniquement accessibles durant la seconde génération, dans le placard situé du côté gauche au premier étage de la maison.

Belle armure

Remporter le concours d'aventurier.

Costume de monstre

Remporter le concours de domptage de monstres.

Rune Factory 3 : A Fantasy Harvest Moon

© Natsume / Neverland 2011

FIN ALTERNATIVE

Réussissez à vous marier avec l'une des filles du jeu et sauvegardez votre partie. En chargeant le fichier, vous verrez que le Sharance Tree est en fleurs et pourrez assister à de nouvelles scènes.

DUPLIQUER LES OBJETS

Vous devez avoir terminé le premier donjon et posséder deux exemplaires du jeu pour que cette astuce fonctionne. Après avoir sauvegardé votre partie, entrez dans un donjon multijoueur et donnez au second joueur les objets que vous voulez dupliquer. Sortez et faites un reset sans sauvegarder. Les deux joueurs posséderont alors les mêmes objets sur les deux cartouches.

Rune Factory : A Fantasy Harvest Moon

© Rising Star Games / Marvelous Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE MONSTRES

Pour chasser les ennemis de la mine, sauvegardez votre partie une fois à l'intérieur et coupez la console. Ensuite, relancez le jeu pour constater que les monstres auront disparu, ce qui vous facilitera la collecte d'objets.

OBTENIR LES NOUVEAUX OUTILS

Hache

Allez parler à Bianca après le deuxième jour. Bianca se trouve à droite de la maison, dans la troisième partie de la ville.

Canne à pêche

Tournez à droite dans la première partie de la ville, descendez les escaliers et continuez jusqu'au bout du port.

Marteau

Allez parler à Léo, le forgeron, dans la première partie de la ville. Il vous donnera le marteau si vous avez labouré au moins 50 carrés dans la grotte Carmite.

Faux

Allez parler à Rosetta après avoir labouré assez de terrain dans votre ferme.

ACCÈS AUX DONJONS

Pour obtenir les passes permettant d'entrer dans certains donjons, vous devez remplir les conditions indiquées ci-dessous avant d'aller parler au maire.

Grotte Carmite

Bêchez 100 carrés de terrain dans votre ferme.

Mont Gigant

Sauvez Cecilia dans la grotte Clemens et éliminez la plante.

Grotte Misty Bloom

Bêchez 100 carrés de terrain au Mont Gigant et éliminez le dragon.

Ruines Kasmir

Bêchez 100 carrés de terrain dans la grotte Misty Bloom et éliminez la sirène.

Grotte Dannan

Eliminez le golem dans les ruines Kasmir.

Grotte Greed

Eliminez le tank de combat dans la grotte Dannan.

Grotte Toros

Bêchez 50 carrés de terrain dans la grotte Carmite et éliminez le démon.

Safecracker : Expert en Cambriolage

© The Adventure Company / Kheops Studio 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Etage inférieur

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version DS.

Le richissime Duncan W Adams vient de mourir en laissant un testament désignant son héritier. Duncan était passionné de coffres-forts et de serrures en tous genres. Il a dissimulé son testament dans un coffre en plaçant plusieurs indices dans le manoir. Les héritiers font appel à vous pour réussir à trouver le testament.

Vous voila donc dans le manoir du défunt Duncan avec tout votre savoir faire. Vous possédez en plus de votre inventaire, une carte de la maison. Cette carte en dévoilera davantage au fur et à mesure, à chaque nouvel endroit visité. Sur cette carte des croix rouges indiquent les coffres et autre digicodes qui ne sont pas encore déverrouillés. Les croix vertes indiquent les éléments que vous avez réussi à déverrouiller.

Avancez dans le vestibule vers la porte qui nécessite un code pour être déverrouillée. Revenez alors en arrière et, en faisant face à la porte d'entrée, allez à gauche. Avancez et utilisez la loupe qui se trouve au coin supérieur gauche de votre écran pour examiner la note de Duncan W Adams posée sur la table de nuit. Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre nécessitant une clé pour être ouvert. Revenez à la table de nuit et continuez d'avancer pour trouver un coffre. Vous devez forcer ce coffre en placent les points colorés devant les flèches correspondantes. Il y a deux points rouges, deux verts et deux bleus.

La disposition des points colorés est aléatoire. Vous devez donc tacher de placer les deux points l'un à coté de l'autre et tourner le mécanisme pour que chaque paires de points se place devant les flèches de la même couleur.

Une fois le coffre ouvert, utilisez votre loupe pour examiner le contenu. Prenez la petite résistance et le papier. Le code 3187 est inscrit sur le papier. Revenez à la porte qui possède un digicode et entrez le nouveau code. Entrez alors et tournez à droite de la fontaine désactivée. Entrez dans le petit musée et allez à droite vers le coffre. Vous devez reproduire le symbole de l'euro " |8364 " en bougeant les cases du puzzle. Observez le mouvement des cases pour savoir comment procéder. Placez alors les chiffres dans l'ordre en commençant par la première ligne. Continuez et soyez patient jusqu'à résoudre ce puzzle qui est parmi les plus difficiles du jeu. Lisez la note qui dit " L=E " et tirez le levier pour faire sortir des pupitres.

Sortez ensuite du musée et allez vers la salle qui se trouve en face de ce dernier. Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre.

Au centre du coffre, il y a deux cercles sur lesquels sont écrites les lettres de l'alphabet. Selon le papier que vous avez trouvé " L=E " tournez alors le cercle intérieur pour correspondre la lettre L avec la lettre E du cercle extérieur. Vous aurez alors ZPEMVBYVULADV du cercle intérieur qui correspond à SIXFOURONETWO au cercle extérieur. Vous devez alors entrer les numéros 6, 4, 1, 2 en tournant les quatre boutons qui se trouvent sur le coffre, au dessus des cercles.

Utilisez ensuite votre loupe pour examiner la note sur la porte du coffre, prenez la photo et la puce. Tournez ensuite à gauche et lisez la note qui se trouve sur le fauteuil. Allez à droite de la salle et passez par la porte. Approchez-vous de la fenêtre pour trouver un autre puzzle.

Vous devez utiliser les quatre aimants pour déplacer la bille et la faire entrer dans l'un des trous qui se trouvent dans le plateau. Si la bille tombe hors du plateau vous devrez tout recommencer. Attendez que les trous s'ouvrent pour déplacer la bille dans l'un d'eux pour réussir à ouvrir le tiroir. Prenez alors une autre puce. Lisez ensuite la lettre qui se trouve devant la fenêtre de droite.

Sortez de cette salle et revenez au musée. Entrez par la porte qui se trouve à gauche. Regardez sur le bureau pour trouver un appareil avec plein de boutons. Sur ces boutons, il y a plusieurs flèches. Vous devez alors appuyez sur les flèches dans un ordre précis pour allumer l'indicateur rouge.

Appuyez sur les boutons selon cet ordre en commençant par le troisième bouton de la deuxième ligne :

8-10-9-5
7-2-1-6
15-11-12-16
14-3-13-4

Une fois le circuit rétabli, un laser jaillira de cet appareil et ouvrira le globe qui se trouve de l'autre coté de la salle. Approchez-vous du globe et prenez le transistor. Allez ensuite en direction de la porte et examinez le panneau qui se trouve à sa droite. Placez les composants électroniques que vous aviez trouvés dans leurs places respectives pour ouvrir la porte.

Avancez dans l'atelier et lisez les annonces qui sont affichées sur le tableau de droite. Avancez ensuite à gauche vers le coffre en réparation.
La note indique le code 5841 mais le clavier fonctionne mal et les chiffres qui s'affichent ne sont pas ceux tapés sur le clavier.

Vous devez alors taper sur chaque chiffre quatre fois pour obtenir une séquence de chiffres. Vous devez ensuite répéter cette action trois fois pour obtenir les trois séquences. Notez ces séquences et cherchez les chiffres qui font le code 5841. Vous devez maintenant taper sur les chiffres qui dans leurs séquences contiennent le code 5841.

Une fois que le coffre est ouvert prenez la carte magnétique. Quittez cette salle et passez par la fontaine pour entrer dans la salle où se trouve le puzzle des aimants et de la bille. Allez à gauche vers la porte fermée et utilisez la carte magnétique pour l'ouvrir. Entrez la carte et avant de taper le code, observez les boutons du panneau. Repérez les trois boutons décolorés (qui apparemment ont été utilisés plus que les autres). Entrez les différentes combinaisons de chiffres pour trouver le code et ouvrir la porte. Avancez alors, tournez à gauche et descendez dans la cave.

La cave

Tournez à droite et examinez le panneau électrique. La manipulation est complexe mais une astuce vous facilitera la tache. Pointez tous les interrupteurs verticaux et horizontaux rouges vers le bas et la lumière se rétablira dans la cave. Avancez ensuite à droite jusqu'au fond pour trouver un autre casse-tête à résoudre. Vous devez allumer une ampoule sur deux jusqu'à atteindre celle qui se trouve à droite. Prenez alors la carte à puce et la clé. Rebroussez chemin et montez les escaliers. Empruntez d'autres escaliers pour vous retrouver dans la cuisine.

1er Etage

Regardez à gauche pour trouver un passe-plat. Vous devez le monter et le descendre pour qu'il s'arrête exactement devant vous et pour que vous puissiez ainsi vous emparer de la clé pipe. Revenez ensuite à l'étage inférieur.

Etage inférieur

Entrez dans la salle à manger et tournez à gauche. Regardez vers le tableau qui cache un coffre. Pour l'ouvrir, vous devez regarder les autres tableaux de la salle et les organiser selon la photo que vous avez dans votre inventaire. Changez alors les positions des tableaux pour les mettre selon l'ordre de la photo et allez vers le coffre qui se dévoile. Prenez ensuite la lettre qui se trouve dans le coffre et mémorisez cette partie de la lettre " la longueur d'onde est de

8nm inférieure à la limite supérieure de la couleur du bouton d'or ". Cette phrase vous servira pour la suite.

Avancez encore et ouvrez la porte qui se trouve à gauche à l'aide de la clé trouvée dans la cave. Revenez ensuite dans l'atelier où se trouvait le coffre détraqué. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche sur la table et examinez-le. Rappelez-vous de la lettre de tout à l'heure qui parle de la longueur d'onde. Vous devez alors essayer les combinaisons de chiffres pour obtenir la couleur dorée du laser, donc le numéro 592. En suivant la lettre et pour ouvrir le coffre la longueur d'onde doit être inférieur à 8nm. Entrez donc 584 pour obtenir le laser qui ouvrira le coffre. Prenez alors les deux clés qui se trouvent dans le coffre.

Revenez ensuite au vestibule et entrez dans la salle de gauche. Allez ensuite vers le coffre de gauche et utilisez la nouvelle clé en forme de T pour ouvrir ce coffre et prendre le piston. Avec ce nouvel objet, descendez dans la cave.

La cave

Descendez dans la cave, avancez et tournez à gauche. Allez jusqu'à la pompe. Placez le piston trouvé dans sa place, au centre. Utilisez ensuite le panneau de contrôle de l'eau. Vous devez remplir le réservoir central jusqu'à la quatrième barre de la jauge en utilisant l'eau du réservoir droit. Renommez les réservoirs 1,2 et 3 de gauche à droite.

Suivez ensuite cet ordre de remplissage. Faites basculer l'eau du réservoir 3 vers le 2. Ensuite du 2 vers 1. Ensuite du 1 vers le 3. Du 2 vers le 1. Du 3 vers le 2 et enfin du 2 vers le 1.

Cette action remettra les pistons en marche et la fontaine qui se trouve en haut va se remplir. Remontez ensuite vers la cuisine, sortez par la porte et montez les grands escaliers pour atteindre le premier étage.

1er Etage

Avancez et tournez à droite. Suivez le tapis vert et tournez à droite pour faire face à une porte protégée par des lasers. Utilisez la clé à pipe pour ouvrir le boitier du digicode. Observez les quatre fils de couleurs différentes. Le vert a la forme du chiffre 2, le jaune a la forme d'un 4, le bleu a la forme d'un 9 et le rouge a la forme d'un 3. Le code à trouver est le 2493. Entrez ce code et entrez dans la nouvelle salle. Tournez à gauche pour trouver un coffre posé sur la table. Pour l'ouvrir il suffit de couper l'alimentation du coffre en appuyant sur le bouton rouge de la multiprise. À la reprise du courant, le coffre va se réinitialiser et s'ouvrir. Prenez le règlement du snooker et la carte magnétique. Lisez aussi la lettre qui se trouve à droite près de la fenêtre.

Revenez ensuite devant les escaliers et allez, cette fois, de l'autre coté du couloir. Avancez et tournez à gauche vers la table de snooker. Allez à sa gauche et insérez la carte magnétique dans le panneau pour l'activer. Revenez à la table et observez les boules. En vous aidant du règlement de snooker, comptez le score des boules qui sont sur la table. Vous avez 9 rouges, une verte, une rose et une noire. Le code est alors 9367. Revenez au panneau et entrez ce code pour ouvrir le coffre. Prenez alors le levier et le plot de fontaine.

Allez ensuite à droite et lisez la lettre qui se trouve sur le fauteuil. Continuez vers la borne d'arcade et insérez la carte à puce dans la fente qui se trouve à droite. Démarrez la borne avec la clé qui se trouve à gauche. Vous devez maintenant utiliser le volant en suivant la direction des virages pour atteindre la destination requise. Utilisez alors cette séquence pour réussir cette épreuve ; Droite, gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite et gauche. Prenez enfin le bout de papier qui sort de l'appareil et qui indique un autre code. Descendez en empruntant les grands escaliers.

Etage inférieur

Allez vers la fontaine et placez le plot dans le trou. Il y a une clé dans la fontaine. Pour l'atteindre il faut faire monter le niveau d'eau dans la vasque qui se trouve au centre en utilisant les quatre plots. Vous devez tourner chaque plot vers le trou central pour augmenter le niveau de l'eau de la vasque. Prenez ensuite la clé et remontez à l'étage.

1er étage

Avancez dans le couloir gauche jusqu'à atteindre la porte fermée à clé. Utilisez la clé correspondante pour l'ouvrir et entrez dans la chambre à coucher de couleur violette. Lisez la lettre qui se trouve sur la table et tournez à gauche. Allez vers la boite à musique qui se trouve à droite et utilisez la clé pour l'ouvrir. Prenez alors une autre clé et un afficheur.

Sortez ensuite de la chambre, avancez tout droit et passez devant les escaliers. Tournez ensuite à droite puis suivez le tapis vert et entrez dans la chambre à coucher bleue qui se trouve à gauche. Regardez à droite près de la fenêtre pour trouver une lettre. Regardez ensuite à gauche pour trouver un autre coffre et un téléphone. Utilisez la clé avec le coffre et activez le haut parleur du téléphone. Vous devez trouver un code à quatre chiffres. Quand vous appuyez sur les boutons du téléphone les voyants du coffre s'allument. Le premier chiffre à taper correspond au premier voyant, le deuxième chiffre au deuxième voyant et ainsi de suite. Le voyant s'allume en vert quand le chiffre et correct et en rouge s'il est incorrect. Si le chiffre et correct mais qu'il n'a pas été activé dans le bon ordre le voyant clignote en vert. Vous disposez de cinq essais pour trouver le code sinon ce dernier se change pour les cinq essais suivants. Appuyez alors sur les boutons par ordre d'élimination et essayez de bien rétablir l'ordre des chiffres pour ouvrir ce coffre. Prenez alors la carte magnétique et la lettre. Revenez ensuite à l'étage inférieur.

Etage inférieur

Revenez à l'atelier et allez vers la porte qui possède un système de verrouillage. Insérez la carte magnétique dans la fente et lisez la lettre de Margaret qui se trouve dans votre inventaire. Elle mentionne le deuxième nom de Duncan qui est Walter. Entrez ce nom pour ouvrir la porte de la petite chambre.

Vous ferez face à un autre coffre. La clé se trouve au dessus de coffre, derrière une vitre. Vous devez déplacer les plaques qui obstruent le chemin de celle portant la clé. Déplacez ensuite cette dernière vers la sortie qui se trouve à droite. Prenez la clé et lisez la lettre qui se trouve à droite, sur le fauteuil. Revenez ensuite dans le musée.

Approchez-vous de l'écran bleu qui se trouve du coté de la porte qui mène à l'atelier. Les symboles du dollar, de l'euro, du yen et de la livre sont marqués dessus. Vous devez placer ces signes dans un ordre bien précis. Ces signes se trouvent dans un grand carré. Divisez ce carré en quatre petits carrés et placez dans chacun de ces petits carrés les quatre signes monétaires. Donc dans chaque carré il faut avoir un dollar, un euro, un yen et une livre.

Allez ensuite à l'écran bleu qui se trouve face à celui que vous aviez utilisé. Cette fois, vous devez déplacer la case blanche sur les bleues pour les faire disparaitre. Vous prouvez sauter une case et vous déplacer verticalement et horizontalement. Les déplacements en diagonale sont interdits. Faites disparaitre toutes les cases pour réussir cette épreuve.

Allez ensuite au troisième écran bleu. Ouvrez votre inventaire et lisez la note sur laquelle se trouve le code à entrer. Tapez ce code sur le clavier de l'écran. L'écran change d'affichage et un autre clavier apparait. Des flèches entourent ce clavier. Appuyez sur la flèche gauche de la série des flèches qui se trouvent en haut. Appuyez ensuite deux fois sur la flèche de droite de cette même série. Appuyez ensuite deux fois sur la première flèche de la série de flèches qui se trouvent à droite. Enfin appuyez sur la troisième flèche de cette même série. Un mécanisme se fixera sur le plafond pour déverrouiller une porte au 1er étage.

1er étage

Allez vers la salle avec la table de snooker et entrez par la porte qui se trouve à droite. Allez en direction du coffre qui se trouve à gauche et lisez la note accrochée dessus. Vous devez alors transmettre les lettres du nom " Sarah " en chiffres en utilisant un clavier de téléphone appartenant à Duncan et qui diffère des autres claviers. Le S correspond au chiffre 8, le A au chiffre 6, le R au chiffre 2 et le H au chiffre 5. Le code est donc le 86265. Entrez ce code dans le coffre et prenez la valve.

Tournez à droite vers le coffre suivant et placez l'afficheur dans on emplacement, en bas du coffre. Essayez de déchiffrer les chiffres qui ne sont pas complets sur l'afficheur d'en bas. Entrez ensuite le code 8796 avec le clavier pour ouvrir le coffre. Prenez la clé et allez vers les escaliers. Avant de les atteindre tournez à droite pour trouver une porte.

Placez la valve sur la porte entre les autres valves. En partant du haut vers le bas, numérotez les valves de 1 jusqu'à 5.

Tournez la valve 1 quatre fois. Tournez ensuite la valve 3 trois fois. Enfin tournez la valve 5 sept fois. Entrez, tournez à gauche et montez à l'échelle vers le grenier.

Le grenier

Avancez vers le mur où se trouve un panneau derrière une grille. Utilisez le levier qui se trouve dans votre inventaire et placez-le à droite pour ouvrir la grille. Vous devez enfoncer six cases sur le damier qui est devant vous. Les cases enfoncées ne doivent pas être sur la même ligne, colonne ou la même diagonale. Enfoncez les cases pour obtenir une nouvelle clé. Allez ensuite vers le coffre qui se trouve dans le grenier.

Ici, vous devez joindre les tuyaux pour former un circuit fermé. Une fois le coffre ouvert, prenez la plaque sur la quelle sont marqués des chiffres et des lettres. Revenez ensuite au 1er étage.

1er étage

Allez jusqu'au couloir avec le tapis vert et avancez. Entrez dans la deuxième porte à gauche et approchez-vous du coffre. Placez la plaque nommée " carré de Polybe " sur le coffre ensuite examinez-le. Il y a une série de chiffres inscrits en haut du coffre, au-dessus des cadrans. Utilisez les chiffres par paires avec le carré de Polybe. L'intersection entre la lige 3 et la colonne 4 donne la lettre O. Continuez sur la même lancée avec les autres paires de chiffres pour obtenir à la fin les mots ; one two six five. Tournez alors les quatre cadrans pour obtenir ces chiffres 1265 et ainsi ouvrir le coffre. Emparez-vous d'une nouvelle clé semblable aux trois précédentes qui sont dans votre inventaire.

Revenez ensuite au couloir, passez les escaliers et allez à la chambre violette. Allez à gauche vers la porte équipée de deux verrous. Ouvrez cette première porte pour trouver une deuxième juste derrière elle. Utilisez les deux autres clés pour l'ouvrir et entrez.

Tournez à gauche pour trouver le dernier coffre dans lequel se trouve le testament. Pour trouver le code du coffre, vous devez observer les plaques qui se sont éparpillées dans le manoir. Il y en une dans le coffre de la salle qui se trouve à gauche de la fontaine. La deuxième est sous la lumière de la cave. La troisième est au 1er étage, sous le vase qui se trouve au bout du tapis vert. Et la quatrième se trouve dans le grenier, sur la chaise verte qui se trouve à droite. Sur chaque plaque vous trouverez les fragments des numéros qui forment le code. Associez ensuite ces parties pour obtenir le code. Le code exact est le 3528. Ouvrez alors le coffre et prenez le testament.

Le richissime Duncan Walter Adams vous confie la tache de choisir son héritier parmi la liste. Vous pouvez vous faire une idée sur les héritiers et leurs personnalités en lisant les lettres qui se trouvaient dans le manoir. Vous pouvez aussi garder toute la fortune de Duncan pour vous-même. A vous de faire votre choix pour finir le jeu.

Scooby-Doo! : Qui Regarde Qui ?

© THQ / Human Soft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES EXTRAS

Terminer le jeu une fois pour débloquer le menu "Extras" qui propose un lecteur de musique, les crédits, un mode Conduite Libre et un mode Glissade Libre.

Scribblenauts

© Warner Interactive / 5th Cell 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ETOILES D'OR (MODE AVANCÉ)

Chaque niveau réussi dans Scribblenauts vous donne droit à une étoile d'argent qui s'affiche sur l'écran de sélection des niveaux. Mais il existe un moyen d'obtenir une étoile d'or sur ce même écran. Pour cela, vous devez d'abord obtenir l'étoile d'argent pour pouvoir recommencer le même niveau en mode avancé. Vous devez alors réussir ce niveau trois fois de suite en utilisant à chaque fois différents objets. Si vous y parvenez, vous verrez l'étoile d'or s'afficher sur l'écran de choix des niveaux.

PERSONNAGE ORIGINAL

Terminez tous les défis du jeu (Puzzle et Action) pour débloquer le personnage original de Scribblenauts avant qu'il ne soit remplacé par Maxwell.

NIVEAU BONUS

Faites apparaître un téléporteur à l'écran titre et utilisez-le pour accéder à un niveau bonus.

SECOND NIVEAU BONUS

Modifier les options du jeu pour que la langue soit en anglais et entrez le mot "TIME MACHINE" lorsque vous êtes dans un niveau en mode libre ou en mode défi. Montez dans la machine pour accéder au second niveau bonus.

Scurge Hive

© Southpeak Interactive / Orbital Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mode Difficile

Terminer le jeu en mode Normal.

Costumes

Terminer le jeu en mode Normal.

Boss Rush

Terminer le jeu en mode Difficile.

Mode Très difficile

Terminer le jeu en mode Difficile.

Mode Ultra

Terminer le jeu en mode Très difficile.

Secret Files 2 : Puritas Cordis

© Deep Silver / Keen Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Le frère Matthew a été intercepté par un commando. Mais le parchemin recherché n'est plus en sa possession. Le document est maintenant entre les mains de Monseigneur Parrey. Seul William Patterson, un spécialiste en cryptologie et enseignant à l'université de Cambridge, saura le déchiffrer. En attendant, il faut le mettre en lieu sûr.

Université de Cambridge - Monseigneur Parrey

La bibliothèque

Lisez le parchemin et la lettre dans votre inventaire. Il y est fait mention de fin du Monde et d'un prophète appelé " Zandona ". Pour s'assurer que le parchemin arrive entre les mains de Patterson, insérez le document dans le livre posé sur le bureau. Prenez le livre et dissimulez-le dans le rayon de gauche de la bibliothèque. Utilisez votre trousseau de clés pour entrer dans le secrétariat.

Le secrétariat

Observez l'agenda des conférences qui est affiché sur le mur, à droite de la pièce. Il faut s'assurer que Patterson aura le livre avant Forrester. Déplacez la conférence de Patterson sur un autre créneau horaire disponible et déplacez l'intervention de Forrester sur le créneau 7.30-9.00 AM, pour que Patterson puisse récupérer le livre en priorité.

En quittant le secrétariat, Monseigneur Parrey est intercepté, et meurt dans une chute de plusieurs mètres.

Quai d'embarquement à Hambourg - Nina

Nina téléphone à son père. Au moment d'embarquer, un homme aborde Nina puis s'éloigne. Mais il est renversé par un chariot élévateur. Nina monte à bord du bateau et va directement dans sa cabine, grâce à sa carte magnétique.

Sur le bateau de croisière - Nina

La cabine de Nina

Vous vous apercevez que votre valise a été échangée par erreur avec celle d'un certain Patterson. Ramassez l'unique patin à roulettes. Rendez-vous à la réception.

La coursive

Vous être interpelé par un " frimeur " qui prêche sa théorie de fin du Monde.

La réception

Appuyez sur la sonnette pour faire venir le Steward. Vous venez de casser la sonnette ! Mais surtout vous souhaitez retrouver votre valise. Vous apprenez que M. Patterson est l'individu qui a été écrasé sur le quai. Le passager présent sur le pont vous aborde et cherche des renseignements sur Patterson.

La cabine de Nina

Après une bonne nuit, quelqu'un frappe à la porte.

La coursive

Vous récupérez votre bikini, fixé sur la rambarde de l'échelle. Dans l'inventaire, lisez la note qui y est accrochée. Apparemment, un plaisantin joue à cache-cache avec votre valise ! Quel rapport avec l'espace intersidéral ?

La réception

Il y a un petit manège qui ressemble à un OVNI ; c'est justement un objet intersidéral. Il lui manque une roulette pour se déplacer. Placez le patin à roulettes dessous et faites rouler l'OVNI au-dessus de la fenêtre. Il y a peut-être un message caché sous l'OVNI ?

La coursive

La partie inférieure de la fenêtre est sale. Il faut nettoyer la vitre. Prenez le passage vers les chambres 4 et 5. Lisez l'article sur le journal disponible sur la console. Il y est fait mention de l'assemblée générale des Nations Unies, à propos des récentes catastrophes naturelles. Attrapez la rame qui est fixée sur le mur. De l'autre bord, récupérez la lampe-torche. Regardez le tableau de l'Arche de Noé. Passez par la porte ouverte, au fond de la coursive.

La laverie

De nombreux équipements y sont en place : vapeur d'eau, lave-linge, distributeur de savon et sonnette. Mais il n'y pas encore d'interaction possible. Remontez sur le pont principal et sortez pour aller jusqu'au bar situé à l'arrière du bâtiment.

La plage arrière (bar et piscine)

Récupérer le seau à glace qui est posé sur le bar ; ainsi que la couverture en laine, disponible à côté de la chaise longue. Remplissez le seau avec de l'eau prélevée dans la piscine. Le complément de lavage se trouve dans la laverie.

La laverie

Déposez le seau rempli d'eau, sous le distributeur de savon. Associez dans l'inventaire, le seau d'eau savonneuse avec la couverture et la rame pour obtenir les ustensiles de nettoyage au complet.

La coursive

Utilisez le kit de nettoyage sur la surface inférieure de la fenêtre sur laquelle est disposé l'OVNI. La lucarne est maintenant propre, mais opaque. Utilisez votre lampe-torche pour découvrir le second message du jeu de piste. Il est indiqué que votre valise se trouve à l'arrière du bateau. Le tableau de l'Arche de Noé est peut-être la clé de cette énigme ? Regardez le tableau de plus près jusqu'à le récupérer. Au dos, est collée une image.

La laverie

Approchez le tableau de la vapeur pour décoller l'image : c'est une photo de Max, votre ex-petit ami. Max a la jambe dans le plâtre, il devrait aller voir un docteur.

La coursive

Traversez la coursive et faites glisser la photographie sous la porte de l'infirmerie.

L'infirmerie

C'est un jeune garçon qui a organisé ce jeu de piste, lorsqu'il a trouvé votre valise.

La coursive

En retournant à votre cabine, vous entendez une voix à l'intérieur. Vous êtes assommée lorsque la porte fracasse votre tête.

L'infirmerie

Vous vous réveillez à l'infirmerie, en compagnie du docteur.

La salle à manger

Le commandant et Mlle Jordan rédigent le document de l'assurance. Mais c'est un gros mensonge. Après cette altercation, le commandant vous demande de retourner dans vos cabines respectives.

La cabine de Nina

Votre sac à main à disparu ; par contre, votre valise est maintenant disponible dans le placard. Récupérez-y un peignoir, une casquette de base-ball et des chaussettes rouges. Il faut retrouver le voleur de votre sac à main, Mlle Jordan n'est pas étrangère à tout cela.

La réception

En passant devant la réception, vous parlez au membre d'équipage, à propos de la disparition de votre sac à main. Quelle relation y a-t-il entre votre sac et la valise de Patterson ?

La plage arrière (bar et piscine)

Discutez avec le barman. Il semble être, lui aussi, persuadé de la fin du Monde ! Parlez des clés (cartes magnétiques) disposées sur le comptoir. A cette occasion, vous apprenez que le barman n'est pas physionomiste. Cela pourrait être un avantage, le moment venu. Abordez Mlle Jordan pour essayer de la faire parler de votre sac à main. Il serait intéressant de faire un petit tour dans sa cabine.
Mais comment récupérer sa clé qui doit être sur le bar, gardée par le barman ? Peut-être en se déguisant ? Sur le bar, récupérez la bouée de sauvetage, des cure-dents et un CD utilisé comme dessous de verre. Détachez le poster fixé sur le poteau. De l'autre coté de la piscine, parlez au " flambeur ". Il souhaite de la crème solaire. Vous récupérez le tube vide de crème solaire.

La réception

En rentrant, vous êtes abordé par le passager mystérieux qui semble en connaître d'avantage sur ce qu'il se passe à bord. Il vous invite à dîner le soir. Récupérez dans le bol sur le comptoir des patates au massepain. Passez à gauche.

La salle de restaurant

Sur TV1, vous assistez au sermon d'un membre de la secte Puritas Cordis, qui prêche pour la purification des hommes, avant la fin du Monde. De l'autre côté de la porte, il y a le portrait d'un acteur insignifiant et un cadre vide. Prenez le bouquet de roses et le décapsuleur qui sont posés sur des tables. Rendez-vous à la laverie pour préparer votre déguisement.

La coursive

Devant la laverie, un autre passager attend quelque chose. Parlez-lui. Il s'appelle Fen Li et attend son linge. Abordez le sujet du linge. En fait, il attend le signal sonore.

La laverie

Utilisez votre carte magnétique sur la cloche, pour en retirer la sonnette. Remplissez le tube de crème solaire vide avec du savon, au distributeur. Enfin, récupérez le bout de tissu qui traîne sur le panier à linge.

Parlez à Fen Li et abordez le sujet de la sonnerie qui est cassée. Mais il est très têtu. Au final, il retire son linge de la machine. La place est libre pour y mettre votre linge. Dans la machine, déposez le peignoir et les chaussettes rouges (insistez une seconde s'il le faut). Lancez la machine. Après quelques temps, vous récupérez un peignoir mouillé et déteint à cause des chaussettes rouges mouillées. Comme le sèche-linge est en panne, il faut trouver un autre moyen. Sortez et montez sur le pont supérieur.

Le pont supérieur (passerelle)

En haut de l'échelle qui monte au pont supérieur, il y a une ventilation d'air chaud. Déposez le peignoir et les chaussettes mouillées. Maintenant, votre peignoir rose est prêt à l'emploi.

La plage arrière (bar et piscine)

Dirigez-vous près de la piscine et donnez le tube rempli de savon au " macho ". Maintenant qu'il s'est tartiné de savon et qu'il bronze, profitez du moment pour lui prendre ses lunettes de soleil.

Dans votre inventaire, associez le tissu et la bouée de sauvetage pour obtenir un faux chapeau non terminé. Puis, associez les roses pour obtenir un faux chapeau. Ajoutez-y la paire de lunettes pour obtenir un costume non terminé. Enfin, ajoutez le peignoir rose et le déguisement est prêt. Equipez-vous de cet accoutrement et parlez au barman. Demandez-lui la clé de votre cabine. Il faut connaître le numéro de cabine de Mlle Jordan ! Le réceptionniste a ce genre d'informations.

La réception

Il n'y a plus de sonnette pour appeler le steward. Déposez la cloche de sonnette récupérée dans la laverie sur le boulon qui dépasse du mur, près du comptoir de la réception. Utilisez le décapsuleur pour faire tinter la nouvelle sonnette. Demandez-lui le numéro de cabine de Mlle Jordan. Donnez le poster au steward pour qu'il le range dans le casier de Mlle Jordan. Utilisez le CD comme miroir sur le comptoir, pour connaître le numéro.

La plage arrière (bar et piscine)

Rendez-vous au bar et mettez le costume. Demandez au barman la clé de la cabine n°2.

La coursive

Entrez dans la cabine de Mlle Jordan, grâce à la carte magnétique n°2.

La cabine n°2

Récupérez votre sac qui est sur le lit. Quelqu'un frappe à la porte ! Vous vous cachez sous le lit. Un homme est entré ; il converse au téléphone puis s'en va sans avoir trouvé ce qu'il cherche. Ramassez le magazine qui traîne au sol. Il est temps de demander des explications à Mlle Jordan.

La plage arrière (bar et piscine)

Abordez Mlle Jordan. Elle veut un verre de Bloody Mary pour tout vous dire. Demandez au barman la confection du cocktail. Donnez-le à Katarina. Finalement, elle s'étouffe et est conduite à l'infirmerie. Allez au restaurant pour votre

rendez-vous à dîner avec le passager de la chambre n°5. Quand tout-à-coup, par le hublot, vous apercevez le docteur se battre et tomber à l'eau. Vous racontez votre histoire au commandant. Finalement, vous allez vous coucher.

Le roof extérieur du pont inférieur (hublots des cabines)

Le lendemain, en vous rendant au hublot de la chambre n°5, vous apercevez un homme assis sur la couchette avec une perruque. Rendez-vous à la passerelle.

Le pont supérieur (passerelle)

Parlez au capitaine de ce que vous avez constaté. Il faut des preuves pour le convaincre.

La réception

Rencontrez Feng Li à la réception pour apprendre qu'il est à la recherche de stars pour les photographier. Demandez-lui de vous prêter un de ses appareils photographiques, mais il refuse.

La salle de restaurant

Déposez la photo de George Rooney dans le cadre vide.

La réception

Parlez à Feng Li de la présence de George Rooney à bord. Il vous suit sur le roof extérieur pour prendre une photographie de la pseudo-star. Mais l'homme dans la cabine est de dos. Il faut trouver une astuce pour qu'il se retourne.

La plage arrière (bar et piscine)

Le jeune Oscar joue du bongo. Parlez au barman qui écoute de la musique avec son MP3 pour échapper au bruit de la percussion des bongos. Parlez au jeune homme pour essayer de le faire changer d'activité. Rien à faire !

La salle de restaurant

Ramassez la feuille d'aluminium qui traîne par terre. Parlez au " macho " qui trône devant ses maquettes " monuments ". Il organise une tombola. Il faut construire une réplique d'un monument. Dans votre inventaire, disposez les patates au massepain dans la feuille d'aluminium pour obtenir des pommes de terre en robe des champs. De même, enveloppez les cure-dents dans de l'aluminium et associez le tout pour reproduire l'Atomium. Donnez la maquette au passager, pour récupérer la boule de loterie n°27.

La plage arrière (bar et piscine)

Donnez la boule de loterie à Oscar pour qu'il arrête de jouer du bongo. Récupérez le lecteur MP3 qui est sur le bar.

La réception

Déposez le casque du MP3 sur le microphone de la réception pour faire bouger l'homme mystérieux de la chambre 5. Maintenant, parlez à Feng Li pour qu'il accepte de prendre une photographie de Rooney.

Le pont supérieur (passerelle)

Montrez la photographie du faux docteur au commandant.

L'infirmerie

Après un passage dans la cabine n°5, vous découvrez le cadavre de Mlle Jordan, à l'infirmerie. Des coups de feu ont retenti.

Le pont supérieur (passerelle)

Le capitaine a été abattu ! Un hélicoptère survole le bâtiment pour récupérer le barman qui vous tire dessus avec son arme. Un tsunami approche du navire...

Pendant ce temps en Indonésie (1ère partie) - Sam et Max

Le campement

Max, l'ex-petit ami de Nina arrive sur l'île pour effectuer un reportage photos sur la célèbre archéologue, Sam Peters. Alors que l'équipe d'archéologues, étudie un temple antique, les choses tournent mal. De nombreux incidents successifs surviennent et les deux collègues de Sam disparaissent. Pendant la nuit, elle est kidnappée et le campement est détruit par une explosion. Heureusement Max s'en sort sans égratignure. Quel rôle joue la secte Puritast Cordis dans cette affaire ?

Le temple - Sam

Sam est enfermée dans une cage et surveillée par un garde. Il faut indiquer votre position à Max. En haut de la cage, récupérez un tube de bambou avec un câble. Dans la coupe de fruits qui est disposée au pied de la cage, prenez trois oranges. Dans votre inventaire, confectionnez un scooter orange en associant le câble et les trois oranges. Ajoutez sur le scooter le tube de bambou pour obtenir une construction mobile. Enfin, ajoutez la fusée sur la construction pour obtenir un lance-fusées mobile. Déposez le lance-fusées sur la passerelle en pente pour amener la fusée dans le feu et la déclencher.

Le campement - Max

Max remarque le feu de détresse au-dessus du temple. Commencez par recueillir dans les décombres, tout ce qui est utilisable : une plume de paon (près du totem), le drapeau bleu, une clôture et un tube de bambou (sur la gauche du campement), les documents " liste des planètes " et " traduction " (devant la tente), un casque d'ouvrier (sous la table), un beignet emballé, un ballon de baudruche, une cannette de bière et des bâtons fluo (dans le sac à dos de Sam), des piquets de tente (dans les débris de la tente), la théière (près du feu), des fleurs rouges (sur l'hibiscus).

Dans la rivière, sur son nénuphar, une grenouille attend paisiblement de voir passer une proie ; peut-être des mouches ? Les poissons remontent la rivière, en sautant hors de l'eau pour remonter la cascade. Il faudra peut-être en attraper un ? Les feuilles du jardin de Sam ont été dévorées par les limaces. La clôture n'a pas été efficace. Sur son arbre attend le petit singe qui accompagne Sam lorsqu'elle va au temple. En essayant de trouver le temple par la jungle, le petit singe avance trop rapidement. Il faut trouver un moyen pour le suivre. Frappez l'arbre d'un coup de pied pour faire tomber une papaye. Donner la papaye au petit singe ne le fera pas ralentir. Pour le suivre, il faudrait que le singe laisse une trace derrière lui, une sorte de marqueur déposé sur ses mains.

Remplissez la théière d'eau de la rivière. Ajoutez-y les fleurs rouges et déposez le tout sur les braises du feu du campement. Après quelques minutes, vous récupérez du thé à l'hibiscus qui pourrait servir de teinture rouge. Dans votre inventaire, plongez la papaye dans la bouillie rouge pour obtenir une papaye rouge. Donnez la papaye rouge au petit singe pour qu'il ait les mains rouges. Enfoncez-vous dans la jungle.

Le temple - Max

Le garde vous bloque le passage, il faut rester discret. Près de l'arbre, ramassez des baies blanches. Revenez vers l'arrière du temple. Un essaim d'abeilles est fixé sur le temple. Des lucioles virevoltent sous l'ombre des arbres. Une toile d'araignée est tendue entre les arbres. Une plante étrange qui pue la charogne semble attirer les mouches. Prenez la Rafflesia attrape-mouches. Allez dans la cour du temple et déposez la plante qui pue près du garde. La plante est

trop loin pour incommoder le garde de son odeur. Avec les piquets de tente, poussez la plante juste derrière le garde qui finit par s'asseoir sur un autre tronc d'arbre. Récupérez la Rafflesia. Maintenant, attrapez la plante gobe-mouches de Vénus. Retournez sur l'arrière du temple.

La porte du temple n'a pas de poignée ! Une pierre porte des inscriptions ; un texte étrange que vous ne comprenez pas. Lisez les notes laissées par Sam. Avec la liste des planètes, vous savez que " Vénus, la déesse de l'amour, est tout en haut ". L'inscription sur la porte du temple a été traduite par Sam. Sur la pierre, il y a 6 trous qui doivent servir pour les offrandes. La nature des offrandes et l'ordre doivent être indiqués dans le texte.

- Honorez la déesse qui règne sur tout (Vénus en haut avec la plante gobe-mouches)
- Avec ses êtres rayonnants (les lucioles)
- Et son oeil toujours ouvert (la plume de paon)
- Elle domine ses sujets : le muet (poisson silencieux comme une carpe)
- Et le sans-abri (une limace)
- Et cependant, ils ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes, pour leur triste état
- S'ils n'étaient pas aussi nombrilistes, alors ils pourraient voir les richesses à leurs pieds : l'or de la Reine (miel doré).

Pour dégager les abeilles de leur essaim, retirez le beignet de son emballage et déposez-le dans le trou du pilier du temple afin d'attirer ces dernières.
Maintenant, prenez une partie d'alvéole remplie de miel doré : rayon de miel.

Détruisez la toile d'araignée et déposez le drapeau bleu sur la branche qui surplombe afin d'empêcher l'araignée de revenir à cet endroit. Quittez ce lieu puis revenez pour récupérer les lucioles prisonnières dans la nouvelle toile d'araignée. Récupérez le drapeau bleu. Retournez au campement.

Le campement - Max

Déposez la cannette de bière dans le jardin de Sam. Ouvrez-la pour attirer les limaces. Près de la rivière, déposez la Rafflesia sur la pierre plate. Les mouches sont attirées et la grenouille vient s'en régaler. C'est l'occasion de l'attraper. Dans votre inventaire, associez la clôture et les piquets de tente pour obtenir une clôture renforcée. Plongez le tout dans la rivière pour faire sauter le poisson. Accrochez le drapeau dans la branche d'arbre qui surplombe la rivière. Vous récupérez très rapidement un poisson. Sur la cannette de bière, attrapez la limace. Il est temps de placer les offrandes dans la dalle du temple.

Le temple - Max

Déposez, dans les alvéoles de la dalle et de haut en bas, les objets suivants : gobe-mouches de Vénus (niche du haut), lucioles (niche de gauche), plume de paon (niche de droite), poisson (niche de gauche), limace (niche de droite) et rayon de miel (niche du bas). La porte du temple s'ouvre.

Quelque part en mer du nord, dans le bateau chaviré - Nina

La passerelle

Le passager est pris au piège sous une poutre en acier. Il ne pense qu'à récupérer une lettre qui a été glissée dans votre poche par Patterson sur le quai à Hambourg. Ramassez le buste qui traîne entre les papiers éparpillés. Observez la photo de la cérémonie du baptême du navire qui se trouve dans le cadre renversé. Une date est inscrite : 07-avr-75. Impossible d'ouvrir les tiroirs du classeur à dossiers sans un code. Utilisez le code suivant 7475, correspondant à la date du baptême du Calypso. Ouvrez le tiroir juste au-dessus du pupitre à code afin de l'utiliser comme marchepied. Grimpez jusqu'à l'écoutille qui se trouve au-dessus. Mais il faut s'assurer que le compartiment n'est pas inondé. Utilisez le buste pour frapper sur le panneau. Cela sonne creux. Maintenant il est possible de grimper.

La réception

Ramassez la tige en métal. Dans les documents éparpillés au sol, récupérez votre billet et une lettre mystérieuse. Remplissez d'eau l'un des bongos, à partir du jet d'eau de la brèche. Remarquez qu'une chaîne tombe de l'écoutille menant à la salle des machines. Redescendez à la passerelle.

La passerelle

Manoeuvrez le levier des commandes machines sur la position " avant toute ". La chaîne descend jusqu'à la poutre en acier. Enroulez la chaîne autour de cette dernière. Insérez la tige en métal dans les anneaux de chaîne pour l'arrimer à la poutre. Manoeuvrez le levier des commandes machines sur la position " arrière toute ". Le passager est dégagé de son fardeau ! Placez le bongo vide près du tuyau percé où se trouve de l'huile. Versez l'eau contenue dans le bongo plein dans le trou du tuyau pour récupérer de l'huile dans l'autre bongo. Versez de l'huile sur l'écoutille colorée en jaune et noir afin de pouvoir l'ouvrir. Plongez avec le passager.

Perdue sur la côte - Nina

Vous arrivez à rejoindre la côte avec le passager. Mais il est en état d'hypoglycémie et finit par s'évanouir. Il faut trouver un aliment énergétique à base de sucre. De nombreux objets sont éparpillés sur la plage, au pied d'un éboulement de terre, certainement provoqué par le tsunami. Ramassez un maximum d'équipements qui sont dispersés sur la plage : ouvrez la valise de Nina et récupérez des vêtements secs ; ramassez des galets près des vagues ; une roue de cycle ; un gilet de sauvetage dans la caisse ; une feuille de métal ; une batterie de voiture près du rocher ; non loin un harpon ; une boîte à outils près de l'épave ; une lance à incendie ; une mallette au pied de l'éboulement ; un sac à main ; un portemanteau ; et un râteau.

Une trousse médicale est en équilibre en haut de la falaise. Associez dans votre inventaire le sac à main et les galets pour avoir un objet lourd, facile à lancer. Projetez le sac à main rempli de galets sur la trousse de secours. Vous récupérez la trousse médicale et deux seaux vides. Regardez ce qu'il y a dans la trousse de secours : des bandages. Ouvrez la mallette pour récupérer des documents et une barre de chocolat. Le passager n'est pas en condition pour mâcher quoi que ce soit en ce moment. Il faut lui trouver quelque chose à boire. Sur la plage, il y a un tonneau rempli de liquide inflammable. Il faut faire chauffer de l'eau pour ramollir la barre en chocolat. Pour allumer le feu dans le tonneau, il faut une flamme. Utilisez le harpon sur le poteau électrique afin de réaliser un marchepied. Pour ouvrir la boîte à outils utilisez dans votre inventaire de l'acide de la batterie. Grimpez au poteau électrique pour en couper l'alimentation. Déposez les documents à l'extrémité du câble haute tension. Remontez au poteau électrique pour créer une étincelle et allumer les documents. Avec le râteau et la feuille de métal, fabriquez une pelle artisanale. Utilisez la pelle sur le petit feu pour acheminer les documents enflammés jusqu'au tonneau. Maintenant, un bon foyer brûle dans le tonneau. Pour remplir un des seaux en eau de mer, il faut l'envelopper dans les bandages, pour filtrer le liquide. Dans votre inventaire, associez le seau d'eau et le portemanteau. Déposez-les au-dessus du feu. Jetez la barre chocolatée dans le seau. Vous obtenez de l'eau chocolatée. Donnez le liquide obtenu au passager.

Le Vicaire David Korell vient de Berlin ; il enquête sur les sectes dont Puritas Cordis... Il mentionne la prophétie de " Zandona " qui prédit une série de désastres, avant l'apocalypse. Une lettre contenant des informations est passée de mains en mains : soeur Elise, frère Matthew, Monseigneur Parrey, Pr Patterson et maintenant Nina. Il faut rejoindre Gatineau où se trouve la clé de ce mystère. Le Vicaire vous aide à passer de l'autre côté de l'épave.

Ramassez le sac à dos, se trouvant au pied de la falaise. Il y a une carte du nord de la France à l'intérieur. Il manque la roue avant de la moto pour pouvoir la déplacer. Dans votre inventaire, enveloppez la lance incendie autour de la roue de cycle pour obtenir une roue de tuyau. Ajustez la nouvelle roue sur la moto. Déplacez la moto près du bateau. Avec les outils de votre boîte, détachez le moteur de la moto pour le fixer sur le bateau. Utilisez le gilet de sauvetage sur le bateau, pour surélever ce dernier. Fouillez dans les éboulements de la falaise avec votre pelle, pour récupérer une pale de ventilateur. Fixez la pale de ventilateur sur le moteur du bateau pour improviser une hélice. Avec de l'acide de batterie, ouvrez la valise qui traîne sur la plage. Vous trouvez un appareil photo numérique et un costume sec. Donnez le costume au Vicaire pour qu'il se change. Rejoignez-le de l'autre côté de l'épave.

Prenez une photographie du panneau indicateur de direction, planté en haut de la falaise. Maintenant, observez la carte de votre inventaire ; il y est indiqué la ville de Gatineau. Parlez au Vicaire de Gatineau avant de repartir en mer et de remonter la Seine vers Gatineau.

Pendant ce temps en Indonésie (2nd partie) - Sam et Max

Le temple - Max

Il fait sombre dans le temple. Posez le casque d'ouvrier sur Max. En face, il y a un panneau de contrôle avec 3 rangées de boutons. Il faut sélectionner un bouton par rangée ; il y a donc trois boutons à sélectionner. Les symboles représentés sur les boutons, correspondent aux symboles présentés sur la liste des planètes. Sur la droite, il y a une peinture murale. Des traits de couleur sont dessinés ; cela ressemble à des symboles superposés comme ceux présentés sur la liste de planètes. Il n'est pas évident de les reconnaître sans les dissocier. Un éclairage de couleur fera l'affaire. Déposez sur la lampe du casque le ballon de couleur verte et regardez le symbole qui se distingue sur la peinture murale : Vénus. Changez de filtre et déposez le drapeau bleu sur la lampe du casque. Le symbole qui apparaît correspond à Neptune. Pour fabriquer le filtre rouge, il faut plonger le film alimentaire du beignet dans la théière, contenant la bouillie rouge. Déposez le film alimentaire rouge sur la lampe du casque. Le symbole qui apparaît correspond à Junon. Revenez face au panneau de contrôle ancien et enfoncez dans l'ordre les trois boutons correspondant à la hiérarchie divine : Vénus, Junon et Neptune. Une paroi coulisse laissant apparaître l'envers du visage de la statue du temple.

Il est maintenant possible de diriger Max ou Sam en sélectionnant l'icône dans la barre d'inventaire.

La cour du temple - Sam

Demandez au garde de vous donner un fruit. Il refuse et vous provoque en mangeant le fruit demandé.

Le temple - Max

Sélectionnez Max et transmettez à Sam, par le trou formant la bouche de la statue, les baies blanches et le tube de bambou.

La cour du temple - Sam

Sélectionnez Sam et avec le tube de bambou, aspirez une framboise, contenue dans la coupe de fruits. Dans votre inventaire, déposez une baie blanche dans la framboise. Vous obtenez une framboise empoisonnée. Jetez le fruit dans la coupe. Demandez au garde de vous donner une framboise. Les effets du poison sont très rapides.

Le temple - Max

Sélectionnez Max et déposez dans les yeux de la statue, les bâtons fluo rouges. Mais ce n'est pas suffisant pour le faire fuir. Déposez maintenant la grenouille dans la bouche de la statue. Ça y est !

La cour du temple - Max

Une fois Sam libérée, vous ramassez la clé tombée par le garde en fuyant. Elle permet d'ouvrir la seconde porte, à l'intérieur du temple. Derrière se trouve une bombe prête à faire sauter le bouchon du volcan. La fuite du danger se termine aux pieds de deux soldats de la secte. Vous êtes fait prisonnier.

Les ruines de Gatineau - Nina

Les fouilles

Arrivé dans les fouilles de Gatineau, vous devez chercher tout ce qui concerne un Saint, selon les indications de la lettre de soeur Elise. Le Vicaire vous remet un croquis. Parlez au géomètre de ses activités et de ce que vous recherchez. Gatineau va devenir un parc d'attractions. Des archéologues ont peut-être manqué quelque chose de capital ? Partez découvrir le site de Gatineau.

Le snack

Pour en apprendre davantage sur l'histoire de Gatineau, regardez le panneau d'informations et sélectionnez le thème de la conférence. Une petite trappe est vissée. Elle doit renfermer le système de haut-parleur. Ramassez le verre en carton et une feuille d'aluminium qui traînent par terre. Il n'y a personne dans la fourgonnette. Prenez un biscuit chinois dans le bol du snack et mangez-le. Le biscuit contient un proverbe chinois, inscrit sur un message enroulé. Prenez-en un autre pour découvrir le message suivant. Finissez le bol pour obtenir les 4 proverbes.

Le parking (entrée du site)

Une enseigne volumineuse indique que c'est l'entreprise " Lazare Construction " qui va réhabiliter le site. A droite de l'enseigne est fixée une représentation en plastique d'une grosse pierre. Récupérez le miroir qui est accroché à la vitre de la roulotte. Sur la petite table au pied de la roulotte, empruntez un couteau de poche, un niveau à bulle avec un pointeur laser intégré, un câble électrique et un sac de linge. Deux véhicules sont garés le long de la chute de terre. Poursuivez le chemin, jusqu'à la statue.

La statue

Le Vicaire vous rejoint. La statue représente un Saint. Son bras tendu indique la voie à suivre selon la lettre d'Elise. Pendant que le Vicaire déchiffre l'inscription, posez le niveau à bulle sur le bras de la statue et suivez le rayon laser.

Le parking (entrée du site)

Le rayon laser est interrompu par le poteau indicateur. Comme ce dernier n'est pas démontable, il faut repositionner le rayon de telle façon qu'il soit aligné avec le bras de la statue. Faites pivoter le panneau indicateur, dans l'axe du faisceau (3 fois par la gauche). Récupérez le niveau à bulle sur la statue et revenez le placer sur le panneau indicateur.

Le snack

Le rayon est maintenant bloqué par la camionnette du snack. Le commerçant est revenu ; parlez-lui. Il doit rester sur la zone du chantier, tant qu'il y a un ouvrier sur place. Sinon, il devrait payer une amende. Donc, il attend que le géomètre parte avec sa Jeep. C'est le seul moyen de dégager le snack. Retournez voir le géomètre.

Les fouilles

Parlez au géomètre de sa Jeep. Avec votre couteau de poche, dévissez le panneau d'éboulement.

Le parking (entrée du site)

Avec votre couteau de poche, dévissez le panneau de parking puis, posez le panneau d'éboulement sur le piquet.

Les fouilles

Parlez au géomètre à propos de sa voiture, stationnée devant le panneau d'éboulement, sous la chute de terre. Cela ne suffit pas à faire déplacer la Jeep.

Le parking (entrée du site)

Avec votre couteau de poche, dévissez le faux rocher de l'enseigne publicitaire de " Lazare Construction ", puis déposez-le dans l'épave, sous la chute de terre.

Les fouilles

Parlez à nouveau au géomètre de son véhicule mal stationné. Mais il ne changera pas d'avis, sauf si son horoscope l'y

incite.

Le snack

Donnez le message " Si vous négligez l'avertissement et ignorez l'infortune de votre voisin, la ruine s'abattra sur vous " au Chinois pour qu'il fabrique un nouveau biscuit. Quelques minutes plus tard, vous récupérez un biscuit chinois frais.

Les fouilles

Donnez le biscuit au géomètre pour qu'il prenne conscience du changement d'augure de son horoscope. Parlez-lui de sa Jeep pour qu'il la déplace enfin.

Le snack

Maintenant que le géomètre a déplacé sa voiture, faites croire au Chinois qu'il a quitté le chantier. Une fois la place libérée, le rayon laser s'éteint, les piles sont à plat ! Avec votre couteau de poche, ouvrez la trappe du panneau d'informations pour récupérer les piles.

Le parking (entrée du site)

Attrapez le niveau à bulle et dans votre inventaire, changez les piles. Reposez le niveau à bulle, sur le panneau indicateur.

Le snack

Le rayon laser est stoppé maintenant par le panneau d'informations. Pour détourner le rayon, enroulez le câble électrique autour du miroir et fixez ce dernier sur le crochet de la grue. Remplissez le petit sac de linge avec de la terre, prise au sommet d'une taupinière. Déposez le sac rempli de terre sur le miroir suspendu au crochet. Placez la feuille d'aluminium sur la taupinière, située sous le panneau d'informations. Le rayon laser est maintenant braqué sur les ruines.

Les fouilles

Avant de s'éteindre à nouveau, le laser pointait sur les décombres. Pour déplacer les lourdes pierres, il faudrait un équipement mécanisé de chantier. Demandez au géomètre de vous aider. Il ne fera rien sans y trouver un intérêt réel. Enroulez le gobelet en carton d'une feuille d'aluminium, et dissimulez le nouvel objet dans les décombres de pierres. Indiquez au géomètre la présence d'une coupe en argent sous le tas de pierres. Le géomètre va tout mettre en oeuvre pour la récupérer et dégager, par la même occasion, l'entrée des fondations du château.

La cave à vin

Encastré dans le mur se trouve un mécanisme avec 3 roues. Les 3 trous doivent être alignés. Le bouton de droite fait tourner les 3 roues simultanément ; celui du centre fait tourner les 2 roues (celle d'en haut et celle de gauche) ; enfin le bouton de gauche fait tourner la roue de gauche. Commencez par positionner au centre du dispositif le trou de la roue de droite en appuyant sur le bouton de droite. Localisez le trou de la roue du haut en appuyant sur le bouton du centre. Et positionnez le trou de la roue de gauche en appuyant sur le bouton de gauche. La superposition des 3 trous permet de découvrir une cache contenant une chevalière en or.

Regardez de plus près le panneau en bois qui est en haut du tonneau. Il y a des boutons encastrés dans le panneau, mais tout est bloqué. Déposez la chevalière dans la fente, se trouvant à gauche du panneau de bois. Les boutons du panneau sont maintenant sortis. Le Vicaire vous rejoint et vous informe de ses découvertes. La statue représente Saint Austrebert de Rouen. Sur le panneau de bois, il faut enfoncer les boutons dans l'ordre pour former le nom AUSTREBERT. Il n'y a qu'une seule combinaison.
Le tonneau s'ouvre et vous ramassez une lettre adressée au Cardinal Coubertin à Paris. Elle révèle que le prophète Zandona et sa secte Puritas Cordis ont réduit Gatineau en cendres. Il faut aller aux archives secrètes du domaine du

cardinal pour anticiper les prochains actes de Puritas Cordis.

Un château en France - Max

Max est le prisonnier de Pat Shelton. Ce dernier souhaite identifier Nina d'après une photographie.

Paris - Nina

Les ruines des archives secrètes

Il ne reste que quelques murs des archives secrètes. Une pierre bleue " roi blanc " est coincée dans le pilier, dessertissez-la ; mais sous votre poids, la dalle s'effondre et vous tombez dans une cave, décorée d'une pierre sculptée d'un emblème. Certaines lettres peuvent pivoter, mais vous n'avez aucun indice. La grosse porte en pierre ne peut pas être ouverte à mains nues. Appelez à l'aide, pour qu'on vienne vous chercher. Un clochard vient vous sauver, en glissant jusqu'au fond du trou un banc de bois. Le clochard est assez cultivé et vous renseigne sur les archives du Cardinal Coubertin. Un exécuteur testamentaire du nom de Michel a servi le Cardinal jusqu'à sa mort en 1663 ; il est lui-même décédé 10 ans plus tard. Il est enterré dans le cimetière. Récupérez dans le tas de compost une bougie rouge et un piquet. Il faut retrouver la tombe de ce Michel.

Le cimetière

Pour naviguer dans les allées du cimetière, il faut connaître la personne recherchée.

Année de l'enterrement : 1670, soit dix ans après la mort du Cardinal.
Classe sociale : pauvre.
Age du défunt : vieux, car il a bien plus de 40 ans.
Situation de famille : femme ! C'est la raison pour laquelle Michelle était toujours emmitouflée, non reconnaissable. Seul le Cardinal connaissait son identité.

Sur la pierre tombale " Michelle de Saint-Maillefert / 1605-1673 " est sculpté. Les lettres " S ", " a " et " f " sont inclinées. Cette inclinaison doit être reproduite sur la pierre se trouvant dans la cave des ruines.

Les ruines des archives secrètes

Positionnez les lettres " S ", " a " et " f ", comme indiqué sur la pierre tombale. Il y a 3 " S " à faire pivoter. Le passage s'ouvre. Il y a une autre pièce, de l'autre côté du gouffre. Sur le palier qui surplombe le gouffre se trouve une vieille carte correspondant à la France d'aujourd'hui.

Il y a une légende :

" Le roi était dans une terrible situation. Il devait se retirer en Provence, mais l'avenir s'annonçait sombre. La jacquerie s'étendait au nord, et les renforts de Navarre, qui venaient de traverser la frontière, étaient bloqués à l'est par une vaste forteresse. Cependant, son puissant adversaire restait à observer le spectacle depuis ses domaines de Bretagne ". Une mosaïque tapisse le sol. Elle est constituée d'un plateau 4 x 4, supportant des pierres ; mais il en manque 5. La pierre bleue " roi blanc " s'insère parfaitement dans les orifices. Il faut sûrement en trouver 4 autres. Retrouvez le clochard et parlez-lui de la mosaïque. Il vous apprend que les pierres issues des ruines ont servi à reconstruire des bâtiments après la guerre.

Une carte s'inscrit dans votre inventaire pour faciliter vos déplacements.

Le pont

Parlez au balayeur. Il refuse de balayer sous la pluie de l'autre côté du pont. Fouillez dans le tas de feuilles pour

récupérer une pièce de 5 cents et une tétine. De l'autre côté du pont, sous la pluie, le sol est vraiment sale. Remarquez la présence de deux canards sur la Seine. Rendez-vous à la station de métro.

La station de métro

Engagez la conversation avec le passant. C'est un Italien ; il attend ses amis. La voiture de sport rouge est la sienne. Elle a une vilaine égratignure sur le capot. Entrez dans la station aérienne. Remarquez au plafond la peinture qui s'écaille. Il faudra la faire tomber pour savoir s'il s'y dissimule une pierre bleue. Il y a aussi une fontaine à sec. Ramassez l'ours en peluche qui traîne au bout du quai. Sur la façade du kiosque, récupérez le panneau. Il y a un distributeur de chewing-gums, mais vous n'avez pas assez de monnaie pour en acheter. Ramassez le parapluie en mauvais état, avec un embout pointu. Sur le mur se trouve le pupitre de commandes de la fontaine, mais il n'y a pas d'eau. Essayez de relancer le mécanisme de l'horloge, mais elle s'arrête aussitôt. Regardez au travers du cadran de l'horloge par le trou du vitrail. Déposez sur la grande aiguille la bougie pour déclencher l'alarme de la voiture. Remontez le mécanisme de l'horloge. Lorsque l'alarme se déclenche, les amis de Rossi passent en voiture et se trompent d'itinéraire. Par la même occasion, le véhicule passe dans la flaque d'eau sur le pont et éclabousse le balayeur. Vous suivez Rossi jusqu'au parc public.

Le parc public

Ramassez le journal situé sous le banc. Il est écrit que les naufragés du Calypso ont été sauvés. Il y a aussi une publicité de la secte Puritas Cordis. Sur la gauche, ramassez un hula-hoop et une balle de tennis. Parlez au clochard qui est sur le banc. Il a besoin de nourriture pour arrêter de boire. Il vous indique que le zoo va ouvrir ses portes et qu'il y a dans le parc une fontaine à souhait.

Le zoo

Regardez la statue et ramassez la bouteille de vernis à ongles rouge qui se trouve à côté. Récupérez la cannette de soda, localisée sous le banc de gauche. Parlez au gardien du zoo. Il vous indique qu'il y a bien une pierre bleue dans l'enclos des crocodiles. Quant aux baguettes, elles servent à nourrir les canards. Vous ne pourrez en prendre une que lorsque les canards seront là. Prenez le chemin vers le bassin des crocodiles. La pierre bleue est visible sur le côté du socle où se trouve justement un crocodile. Sur la pancarte explicative, il est précisé que le crocodile défend son territoire, en émettant des vibrations sous l'eau. Ramassez par terre une corne qui sert à imiter le cri des canards (utilisez la corne sur Nina pour émettre un son). Sur la droite se trouve l'enclos des éléphants. Ramassez la boîte vide de cacahuètes. Il y a un nid d'oiseau abandonné sur la branche de l'arbre. Traversez le zoo jusqu'à l'enclos des singes. Dans l'enclos se trouvent une boîte de cacahuètes pleine et un ballon. Mais le singe ne veut rien savoir. Retournez voir le gardien. Il vous apprend que le singe est un cancre et qu'il imite sous l'effet d'une baguette d'entraînement. Placez-vous face à la cage des singes et montrez au singe le piquet. Il réagit aussitôt. Placez le cerceau Hula-hoop dans la fissure et déposez le piquet dans le trou. Positionnez la cannette sur le piquet. Passez dans le cerceau. Le singe fait de même avec son pneu. Jetez la balle de tennis sur la cannette. Le singe fait de même avec la boîte de cacahuètes. Ramassez-la. Près de l'enclos aux éléphants, jetez la boîte de cacahuètes dans le nid. L'éléphant bouscule l'arbre qui s'effondre dans l'enclos des crocodiles. Pour éloigner le crocodile de son piédestal, jetez l'ours en peluche dans l'eau du bassin. Pour distraire le crocodile, démarrez le moteur de l'embarcation. Grimpez sur l'arbre tombé pour récupérer la pierre bleue " tour noire ".

Le parc public

Il faut maintenant attirer les canards jusqu'au zoo. Placez-vous dans le parc public et appelez ces derniers à l'aide de la corne.

Le zoo

Placez-vous près du bassin des crocodiles, pour appeler à nouveau les canards. Maintenant que les canards sont arrivés, parlez au gardien du zoo et récupérez une baguette de pain. Trempez la baguette dans le bidon de lait pour la ramollir.

Le parc public

Donnez la baguette détrempée au clochard. En contrepartie, vous récupérez la bouteille d'alcool. Parlez à Rossi. Il est complètement déprimé. Parlez-lui de la fontaine aux souhaits. Jetez la pièce de 5 cents dans la fontaine. Mais le miracle n'a pas eu lieu. La voiture de Rossi est toujours rayée. Récupérez votre pièce.

La station de métro

Utilisez votre vernis à ongles sur la voiture pour effacer la rayure sur le capot. Ramassez la bougie rouge, si ce n'est déjà fait.

Le pont

Maintenant que le balayeur est trempé, il a nettoyé l'autre côté du pont. La pierre bleue est apparente. Utilisez le parapluie pour extraire la pierre " pion noir ".

Le parc public

Jetez la pièce de 5 cents dans la fontaine. Cette fois-ci, Rossi retrouve sa voiture en meilleur état.

La station de métro

L'égratignure est presque partie. Avec un peu plus d'argent, le résultat sera peut-être meilleur. Rossi part jeter 10 cents dans la fontaine.

Le parc public

Allez récupérer les deux pièces de monnaie de 10 cents et de 5 cents.

La station de métro

Mettez 10 cents dans le distributeur de chewing-gums pour obtenir une boule de gomme.

La prison du poste de police

Observez les cellules de dégrisement. L'une d'elles renferme une pierre bleue. Parlez à la policière, à propos des cellules. Mais il faut être " bourré " pour y accéder ! Afin d'éviter de vous faire enfermer dans la mauvaise cellule, il faut enfoncer le chewing-gum dans la serrure de la première cellule. Puis, buvez une bonne rasade d'alcool et parlez à la policière pour qu'elle pratique un prélèvement d'alcoolémie. Profitez que vous êtes seule, pour déposer de l'alcool dans la seringue de prélèvement sanguin. L'analyseur est formel, vous êtes à 3,7gr/litre ! Vous êtes finalement enfermé dans la bonne cellule. Récupérez le ballon crevé et la cuillère. Utilisez celle-ci sur la pierre bleue pour la dégager. Mais ce n'est pas assez discret. Demandez à l'autre prisonnier de jouer de l'harmonica. Mais, il vous pose une devinette :

Le premier chiffre est entre 1 et 5 ; ce chiffre n'est pas représenté dans la cellule. Il y a une porte, deux lits, trois crochets et quatre pieds de chaise. La solution est donc 5.
Le deuxième chiffre est impair et retient Nina en cellule. Il y a 9 barreaux à la fenêtre.
Le troisième chiffre permet de se dresser, sans pouvoir marcher.
Il y a 4 pieds de chaise et les deux pieds de Nina ; soit 6 pieds.

Pendant que le tôlard joue de l'harmonica, descellez la pierre bleue " roi noir " avec la cuillère. Frappez à la porte pour sortir.

Le parc public

Allez à la fontaine pour remplir le ballon d'eau.

La station de métro

Déposez l'eau contenue dans le ballon, pour remplir la fontaine de la station. Commandez les jets de la fontaine, à partir du pupitre de contrôle. Les nombreux jets n'atteignent pas le plafond de la station. Il faut boucher plusieurs trous, pour augmenter la puissance des jets restants. Colmatez des trous de la fontaine avec la bougie et la tétine. Activez à nouveau la fontaine. L'eau a rincé la peinture du plafond. Utilisez le parapluie, pour faire tomber la pierre bleue " cavalier blanc ".

Les ruines des archives secrètes

La lecture de la légende de la carte permet de placer les pierres bleues au bon endroit. Il y a une correspondance entre les régions de la carte et les 16 emplacements sur l'échiquier.

- Le roi devait se retirer en Provence : déposez le " roi blanc " sur Provence.
- La jacquerie s'étendait au nord : déposez le " pion noir " sur Dauphiné.
- Les renforts de Navarre : déposez le " cavalier blanc " sur Navarre.
- Etaient bloqués à l'est par une vaste forteresse : déposez la " tour noire " sur Toulouse.
- Son puissant adversaire observe le spectacle depuis la Bretagne : déposez le " roi noir " sur Bretagne.

La bibliothèque secrète du Cardinal

Une passerelle descend du plafond et permet d'accéder aux archives secrètes du Cardinal Coubertin. Le Vicaire vous rejoint. La traduction du livre, rédigé en latin, explique les origines de Puritas Cordis. La prochaine cible de Puritas Cordis est l'assemblée générale des Nations Unies à New York. Pat Shelton et son sbire mettent un point final à vos investigations. Vous êtes prisonnier de la secte.

Un château en France - Max et Nina

Les geôles - Max

Ramassez la pomme qui traîne dans la paille. Lancez cette dernière sur la pince à ordures pour la faire tomber. Vous récupérez la pince à ordures. Avec la pince, attrapez la porte du fourneau.

Le centre de commandement - Nina

Vous êtes conduit devant Pat Shelton et retrouvez, par la même occasion, Nina. Pat Shelton vous dévoile ses plans. Quelle que soit la réponse de Nina, Max sera sauvé de la balle par la porte métallique du fourneau qu'il porte sur lui.

L'arrière-cour - Max

Récupérez le vase qui se trouve sur la tombe du chien et la pelle, le long du mur. Remarquez les empreintes correspondant à un itinéraire de patrouille. Utilisez le passage.

Le passage couvert - Max

Parlez à Nina à travers les barreaux de la geôle.

Les geôles - Nina

Appelez le garde par la porte. Le garde n'est intéressé que par le football. Vous vous plaignez du froid, mais le garde jette un oeil au thermomètre et constate une température de 20°C.

Le passage couvert - Max

Utilisez la pelle sur la souricière, pour récupérer un morceau de fromage. Passez par la fenêtre, pour entrer dans la réserve.

La réserve - Max

Sur les étagères, récupérez un spray-glacé, un polaroïd et deux sacs de toile. Sur la machine à coudre, ramassez une console de jeu. Au-dessus, fixé au mur, récupérez un cintre. Allumez la télévision, mais l'image est brouillée. Utilisez le cintre en guise d'antenne TV. Ressortez par la fenêtre et traversez l'arrière-cour, jusqu'à la cour centrale.

La cour centrale - Max

Un garde surveille la porte des geôles. Sur l'angle du mur se trouve un thermomètre. Utilisez le spray-glacé sur celui-ci, pour faire chuter la température à 8°C.

Les geôles - Nina

Appelez une nouvelle fois le garde par la porte. Vous vous plaignez encore du froid, et le garde constate qu'il ne fait que 8°C. Il vous remet un capuchon noir, identique à celui des membres de la secte.

Le passage couvert - Max

Utilisez la pince à ordures pour récupérer le capuchon porté par Nina. Revêtez le capuchon pour vous confondre avec les autres membres de la secte.

La cour centrale - Max

Parlez au garde. Il ne s'intéresse qu'au foot et à la soupe au fromage. Utilisez le polaroïd pour photographier les symboles étranges gravés sur le banc. Ramassez une poignée d'ail pour la soupe.

La réserve - Max

Déplacez la télévision sur le lutrin, orientez-la vers la fenêtre et allumez-la.

L'arrière-cour - Max

Utilisez la pelle pour briser ce qui reste de la niche calcinée du chien. Récupérez les débris dans un des sacs pour obtenir un sac de charbon de bois.

La cour centrale - Max

Parlez au garde jusqu'à ce qu'il s'en aille faire sa ronde et qu'il reste scotché devant l'écran de télé.

Les geôles - Max

Il faut ouvrir la grille de la geôle. Mais vous ne connaissez pas le code de déverrouillage. Donnez la photo des symboles à Nina, mais il fait trop sombre pour distinguer ce qui est gravé sur le banc. Dans votre inventaire, associez la photo et la console de jeu pour bénéficier du rétroéclairage. Donnez le tout à Nina pour qu'elle déchiffre les symboles : " Blanche Neige ... football ... diable ". Il faut rapprocher ces informations de la rangée de livres et des magazines de la réserve : " Blanche neige et les 7 Nains " ; " 666 - le chiffre du diable " et " football - 11 amis ". Sur le clavier, entrez le code : 711666.

La réserve - Max

1.Cachez Nina dans l'autre sac de toile. Déposez le charbon de bois dans le sac de Nina.

La cour centrale - Max

Un autre garde est maintenant posté devant la porte du centre de commandement. Discutez avec lui. Montrez-lui le sac contenant Nina et le charbon de bois. Vous entrez dans le cellier.

Le cellier - Nina

Récupérez sur les étagères un vieux casque, des mouchoirs en tissu et une bouteille de vin. Ramassez quelques morceaux de charbon. Il vous est impossible de passer de l'autre côté de la cave, sans être remarqué par le perroquet. Donnez les mouchoirs en tissu à Max pour qu'il confectionne une toile.

La réserve - Max

Utilisez les mouchoirs en tissu sur la machine à coudre, pour obtenir un drap.

L'arrière-cour - Max

Retournez dans l'arrière-cour, pour donner le drap à Nina. Donnez aussi à Nina les ingrédients pour la soupe au fromage : ail et fromage. Et passez-lui la pince à ordures et le vase.

Le cellier - Nina

Dans votre inventaire, associez la pince à ordures avec le drap. Déposez le drap sur la cage du perroquet. Récupérez les médailles d'or accrochées sur le mur, près de la cage. Mettez du charbon dans le fourneau pour allumer le foyer. Associez dans votre inventaire le casque avec l'ail, le fromage et le vin. Déposez le casque contenant la soupe sur les plaques du fourneau. Transférez une partie de la soupe dans le vase. Donnez les médailles d'or et le vase rempli de soupe à Max.

La cour centrale - Max

Donnez le vase de soupe au fromage au garde. Il se dirige vers la geôle pour déguster sa soupe.

Les geôles - Max

Il vous est impossible d'approcher le bouton d'alarme, tant que le garde est à proximité. Cachez les médailles en or dans la paille des cellules. Parlez au garde des lueurs dans la paille. Profitez de l'occasion pour déclencher l'alarme.

Le centre de commandement - Nina

Pour éloigner Pat Shelton du pupitre de contrôle, jetez-lui le reste de la soupe brûlante. Appuyez sur le bouton vert et inscrivez des chiffres au hasard pour modifier la fréquence radio. Appuyez sur le bouton mauve pour désactiver le système d'alarme. Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la procédure d'autodestruction. Il faut un code à 7 chiffres. Remarquez l'existence d'un combiné téléphonique à touches. A chaque chiffre correspondent plusieurs lettres. Convertissez le nom du prophète " ZANDONA " en numérique : 9152551. Vous retirez la carte magnétique du lecteur pour éviter que Pat Shelton ne désactive le processus.

Dans la suite de l'action, Nina changera automatiquement d'étage pour éviter les balles tirées par Shelton. Au niveau inférieur, ramassez le bidon d'huile. Il est obturé pas un bouchon rouillé ! A gauche du pupitre de contrôle, passez le bidon par la fenêtre pour qu'il se retrouve criblé de balles. Versez l'huile du haut de l'escalier. Basculez la statue dans l'escalier pour bloquer l'accès.

Max arrive en hélicoptère pour sauver Nina de l'explosion. Tous deux profitent de vacances bien méritées.

Secret Files : Tunguska

© Deep Silver / 10tacle Mobile 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Berlin

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

Le scientifique Vladimir Kalenkov a disparu sans laisser aucune trace. Sa fille Nina part à sa recherche.

Le bureau de Kalenkov est sans dessus dessous. Les classeurs ont été vidés de leurs dossiers. Sur la table, vous récupérez un morceau de pierre. Il y a une lueur rougeâtre à l'intérieur ! Appelez la police avec le téléphone du bureau. Mais l'opératrice refuse de déclencher des secours dans de telles circonstances ! Un flacon de verre est posé sur la machine d'analyse des échantillons de pierre. Récupérez-le. Vous ramassez aussi un bol en porcelaine qui se trouve sur la paillasse au centre de la pièce. La carte fixée au mur derrière l'écran d'ordinateur présente un bout de Sibérie. Cet endroit semble intéresser le père de Nina. Le carreau de la vitrine de pièces est brisé. A l'intérieur, vous remarquez un compartiment vide ; il manque une pièce dans l'un des logements. La note punaisée près des compartiments, indique sous forme d'énigme, la façon dont doivent être rangées les pièces. Le radiateur sous la fenêtre est tiède. La valve du radiateur permet d'évacuer l'air contenu dans le circuit d'eau. Par terre, vous ramassez une photographie déchirée que vous placez dans votre journal. Apparemment, lors de l'une des expéditions de votre père en 1958, il y avait une seconde personne, mais qui ? Et pourquoi la photo a-t-elle été déchirée ? Le certificat du prix de l'académie des sciences Russes est encadré et fixé au mur. A côté, se trouve une photographie du mariage de vos parents. Votre mère est décédée depuis. Quittez le bureau du Professeur et avancez vers celui d'où jaillit une musique très bruyante.

Le musée, le couloir du 1er étage

Lisez l'affichette fixée au mur à droite de la porte. Elle porte le nom de Max Gruber. Frappez à la porte, mais la musique couvre largement l'appel. La porte est fermée de l'intérieur. Récupérez un morceau de plante Aloé Véra. L'eau gargouille dans les radiateurs du couloir. Quelques informations sans importance traînent sur le tableau d'affichage. Juste à droite, se trouve une boîte à fusibles. Elle est fermée. Dirigez-vous vers la sortie pour atteindre le hall d'exposition des dinosaures.

Le musée, le hall d'exposition

Au centre, trône un Tyrannosaure. Sur l'angle du mur de gauche, il y a un plan d'évacuation, mais il n'est pas à jour suite aux travaux de rénovation du musée. A côté du présentoir, figure la liste des employés du musée. A l'opposé, il y a une lampe pour éclairer la salle d'exposition. Dirigez-vous de l'autre côté du musée vers le Tricératops. Vous pouvez discerner le bruit d'une personne effrayée ! Regardez de plus près le piédestal de la statue du Tyrannosaure. Il y a une porte secrète. Ouvrez-la. Vous découvrez Eddy, complètement paniqué. Il dit avoir vu des formes sous des capes noires ! Il court se réfugier dans une autre pièce du musée. En regardant bien par terre, où se trouvait Eddy, il y a une clé. Récupérez-la. Un diagramme présente la théorie de disparition des dinosaures.

Le musée, le couloir du 1er étage

Il faut maintenant rencontrer Max. Une idée consiste à mettre sa musique en sourdine en coupant l'alimentation électrique. Avec la clé d'Eddy, allez ouvrir la boîte à fusibles et coupez le jus.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Vous faites connaissance avec Max. Vous lui expliquez la situation mais pour l'instant, il n'a pas d'éléments de réponse à vos interrogations.

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

En retournant dans le bureau de votre père, vous rencontrez l'inspecteur Kanski. Vous expliquez la situation. Mais l'inspecteur insinue des hypothèses désobligeantes. Vous vous séparez en mauvais termes.

Le musée, la rue d'en face

Max compatit et vous souhaite bonne nuit. L'entrée du musée est encadrée par deux statues représentant des sauriens. Une banderole de présentation est disposée au-dessus de l'entrée pour annoncer le contenu de l'exposition. Au pied de l'échafaudage, vous ramassez un éclat jaune en verre d'une des lampes du chantier de rénovation. Utilisez votre trousseau de clés pour ouvrir la selle de votre moto. Récupérez votre téléphone portable et vos lunettes de soleil. Enjambez votre deux-roues pour rentrer à la maison.

La maison de Vladimir, l'étage

Quelqu'un est là ! Soudain vous êtes lâchement assommée d'un coup de poing. Une fois remise de vos émotions, explorez la demeure de votre père. Les classeurs ont été fouillés, le cambrioleur a sûrement trouvé des dossiers intéressants. En regardant de plus près le bureau, vous ramassez un crayon, une part de pizza et une salière. Le radiocassette est hors d'usage ; de plus, il n'y a pas de cassette dans le lecteur.
En tapotant sur le clavier de l'ordinateur, vous bloquez le système sur le mot de passe ! Mais quel est-il ? Il y a probablement un indice non loin. Les notes punaisées sur le mur n'apportent rien d'intéressant. Par terre, aux pieds de l'armoire se trouve un baladeur. Ramassez-le et récupérez les piles qu'il contient. L'intérieur de l'armoire ne renferme rien d'important. Prenez le livre qui se trouve dans le tiroir posé sur le lit. Ouvrez-le pour découvrir qu'il renferme en son centre, un petit coffre. Ce dernier est verrouillé par une serrure ! Il n'y a rien d'autre sur le lit. Approchez-vous de l'aquarium ; il y a une clé plongée dedans, mais la grille vous empêche de l'attraper. Enfin, soulevez le coin gauche du tapis. Un trou dans le plancher permet de distinguer un objet. Mais l'espace est trop restreint pour passer la main. Sortez dans la cour.

La maison de Vladimir, la cour

Sous la fenêtre de la maison, le treillis a été abîmé. Le voleur est sûrement passé par là. En fouillant la poubelle, vous récupérez un gant en caoutchouc et un rayon de roue de vélo. Dans un coin de la cour, vous récupérez une poignée d'un seau rempli d'eau. Prenez la pompe à air qui se trouve sur le vélo. Dans la caisse du garage, vous ramassez un adhésif double face et un tube de colle. Plusieurs mégots sont éparpillés par terre autour de la plaque d'égout. Entrez dans la maison.

La maison de Vladimir, l'étage

Grâce au rayon de la roue de vélo, vous réussissez à attraper une cassette audio coincée entre les lattes du plancher. Déposez la cassette dans le lecteur et écoutez le message enregistré. C'est un code ! "Sur la voiture le premier et le dernier, de l'entrée au souterrain un quart des trous et ensuite les gardiens de mon oeuvre". Cela fait 4 informations à trouver. C'est juste ce qu'il faut pour débloquer le mot de passe de l'ordinateur. En réfléchissant bien, il faut regarder la plaque d'immatriculation de la voiture et noter le premier (2) et le dernier chiffre (3). La grille d'égout comporte seize trous. Le quart représente 4. Les gardiens de l'oeuvre de Vladimir sont les 2 statues qui encadrent l'escalier du musée. Le code doit donc être : 2342. Entrez le code sur le clavier de l'ordinateur. Cela fonctionne ! Lisez les e-mails sur le moniteur de Vladimir. L'un d'eux est adressé à Oleg. Le sujet est Tunguska. Votre mère aurait payé de sa vie, pour avoir sous-estimé des individus. Mais de quoi s'agit il ? Il faut rencontrer Oleg. Il n'y a plus rien à faire ici. Retournez en moto au musée.

Le musée, la rue d'en face

Sur le banc qui borde le musée, une petite fille est endormie. Faites les présentations. Lisa a passé la nuit sur le banc à cause de son vélo et de l'appareil photo de son père qui se sont cassés dans une course-poursuite, lorsque des hommes en noir et sans visage sont apparus ! Le pneu est crevé. Récupérez la chambre à air crevée sur le deux-roues. Gonflez la chambre à air avec la pompe à air. Il faut maintenant trouver le trou.

La maison de Vladimir, la cour

Allez plonger la chambre à air dans le seau rempli d'eau. Le trou est repéré. Enduisez le gant en caoutchouc avec de la colle. Appliquez le gant collant sur la chambre à air. La chambre à air est réparée.

Le musée, la rue d'en face

Remontez la chambre à air sur le deux-roues et annoncez à Lisa que son vélo est réparé. Lisa vous remet son appareil photo cassé. Logez les piles dans l'appareil. En regardant les photographies enregistrées, vous remarquez un symbole étrange sur les robes noires. Est-ce une secte ? Rendez l'appareil photo à Lisa. Pour vous remercier, elle vous donne son porte- bonheur : un aimant en forme de hamster. Retournez dans la maison de votre père.

La maison de Vladimir, l'étage

Utilisez l'aimant sur la paroi de l'aquarium pour récupérer la clé. Avec cette clé, ouvrez le coffre contenu dans le faux livre. Vous obtenez le carnet d'adresses de Vladimir ainsi qu'une petite note. Cette dernière dévoile une inscription LA-60-AK-19-AL. Il y a aussi la description d'un diadème supportant trois pierres précieuses : émeraude, rubis et améthyste. En lisant le carnet, vous trouvez l'adresse d'Oleg. Rendez-vous chez lui.

La maison d'Oleg, côté rue

Dès votre arrivée, vous remarquez la cabine téléphonique jaune. A côté, par terre, traîne un sac en plastique. Ramassez-le. Approchez-vous du porche. Appuyez sur la sonnette de la maison. Les présentations sont brèves, la porte vous est claquée au nez ! Une chatière traverse la porte d'entrée et une gamelle est posée sur le perron. Oleg doit avoir un chat. Contournez la maison en prenant le chemin sur la gauche.

La maison d'Oleg, le jardin

Un manche en bois est posé le long du mur. Prenez-le. Regardez au travers de la vitre entre les lamelles de store relevées. Oleg est au téléphone. Vous aimeriez bien entendre sa conversation. Une autre gamelle traîne à même le sol de la cuisine. Au fond du jardin, sur une petite palissade, est fixé un tuyau d'arrosage. En revenant côté rue, vous apercevez le chat de la maison.

La maison d'Oleg, côté rue

Approchez de l'entrée. Le chat attend sa pitance. Déposez dans sa gamelle la part de pizza. Profitez-en pour assembler votre téléphone portable avec le ruban adhésif. Fixez l'ensemble sur le dos du chat. Le dictaphone du cellulaire est en marche. Le meilleur moyen d'être sûre que le chat retourne à la cuisine pour pouvoir enregistrer la conversation téléphonique d'Oleg, est qu'il aille boire dans son autre gamelle. Versez la salière dans la gamelle du chat. Il se précipite comme prévu à la cuisine. Entrez dans la cabine téléphonique publique pour faire vibrer votre portable supporté par le chat. Mais ce dernier trouve la mauvaise idée de sortir et de grimper dans l'arbre. Lors de son ascension, le téléphone portable se décroche et se coince sur une haute branche. Pour le récupérer, vous allez fabriquer une épuisette improvisée. Assemblez la poignée avec le sac en plastique. Fixez le manche dessus pour obtenir une épuisette. Tendez la perche jusqu'à la branche pour récupérer le téléphone portable. L'enregistrement ne permet pas de comprendre grand-chose. Mais il est encore question de Tunguska. Max sait peut-être quelque chose sur le sujet ?

Le musée, le bureau de Max Gruber

Max ne rentrant que tardivement, vous en profitez pour vous reposer. Quatre heures après, vous expliquez vos péripéties à Max. Il vous apprend que Tunguska est le site d'une catastrophe à la suite d'une chute de météorite ou

d'autre chose ! Vladimir a fait une expédition en Russie, à Tunguska en 1908. Le code LA-60-AK-19-AL correspond à la référence d'un diadème. Max vous le remet. Eddy et Lisa ont vu les mêmes hommes en tunique noire. Mais où est passé Eddy ? Profitez de l'absence de Max pour regarder de plus près le Totem. Il y a une sorte d'oeil rouge incrusté dessus. Utilisez le rayon sur le Totem pour récupérer une bille rouge. Ouvrez le réfrigérateur et prenez un sac de plâtre et un flacon d'acide. Le diadème devrait être surmonté de 3 pierres précieuses, la bille rouge pourrait faire office de rubis. Mais la bille ne tient pas dans l'orifice du diadème. Il faut trouver un moyen de le coller ou le sertir. Peut-être que le plâtre ferait l'affaire. Il faut le mélanger avec de l'eau et de l'huile végétale pour obtenir la consistance voulue. Déposez le plâtre dans le bol en porcelaine. Ajoutez le morceau de plante graisseuse. Allez faire couler de l'eau par la purge du radiateur du bureau de votre père pour obtenir du mastic. Versez le mastic sur le diadème et déposez la bille rouge. Super, ça marche ! Il manque les deux autres pierres : émeraude et améthyste. La couleur verte de l'émeraude peut être obtenue en assemblant l'éclat jaune trouvé dans la rue avec les lunettes de soleil bleues de Nina. Placez maintenant les deux lentilles au reflet vert sur le diadème. Enfin, placez le morceau de pierre dans le flacon. Videz le flacon d'acide dedans. Vous voilà en possession d'une améthyste. Déposez la pierre sur le diadème. Même si les pierres de remplacement ne sont pas très belles, cela devrait faire l'affaire. Au dos de la note est précisé que "le diadème illuminera la vraie princesse...". Il faut trouver une source de lumière. Allez dans le hall d'exposition.

Le musée, le hall d'exposition

Déposez le diadème sur la seule lampe fixée au mur. Le faisceau lumineux résultant s'étire jusque sur le plan du musée, révélant le chiffre 8 marqué à l'encre invisible. Mais où se trouve la salle 8 ? Max arrive juste à ce moment. Vous apprenez que les objets stockés dans la salle 8 sont justement chez Max le temps de la rénovation de la salle. Max vous donne deux articles sur Tunguska. L'un parle de la catastrophe, l'autre d'une étrange découverte.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Les objets de la salle 8 sont répartis dans les rayonnages et dans les caisses. Vous trouverez des vases, un bouclier et un masque. Sur la relique fixée au mur, est incrustée une pièce qui fait partie du lot se trouvant dans la vitrine du bureau de Vladimir.

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

Déposez la pièce dans le compartiment vide. Il faut maintenant trouver une bonne répartition des pièces pour respecter les consignes données par la note : "Il ne doit y avoir aucune répétition dans les rangées horizontales, verticales et diagonales".
Voici une des solutions possibles :

A	C	D	B
B	D	C	A
C	A	B	D
D	B	A	C

Un compartiment secret s'est ouvert sous la vitrine. De nombreux documents tombent en votre possession. Apparemment, Vladimir a participé à deux expéditions secrètes à Tunguska en 1958 et 1977. Son collègue Perez est mort au second voyage. Le dossier comporte également une lettre d'une organisation irlandaise, mais les pages sont vierges.

Le musée, le couloir du 1er étage

L'inspecteur Kanski surgit en vous menaçant d'une arme. Oleg l'abat par derrière et vous avoue connaître votre père. Ils ont effectué l'expédition de 1958 ensemble. Il se pourrait que Vladimir soit dans un train en partance de Moscou pour la région de Tunguska.

Chapitre 2 : Moscou

Oleg vous met en contact avec un dénommé Sergei. Pour pénétrer dans la zone militaire où se trouve le train, un garde

a été acheté. Mais celui-ci est arrêté et remplacé. Vous vous retrouvez seule aux abords de la gare militaire.

La gare militaire, la rue

Dans la rue qui longe le mur d'enceinte de la zone surveillée par les militaires, se trouve une voiture en très mauvais état. Un cric rouillé la maintient en équilibre. Juste à côté, en farfouillant dans le tas de débris, vous trouvez un écrou et un objet non identifiable en forme de lance-pierres. Au beau milieu de la rue, un ouvrier travaille au-dessus d'une bouche d'égout. Entamez la conversation. Cet ouvrier est un joueur de loterie depuis 20 ans. Il rêve du gros lot avec tous les numéros dans le bon ordre. Son numéro de loterie est le : 8-5-6-5-4-9. Il dit aussi n'avoir jamais vu autant d'activité et de militaires. Un train est en préparation de chargement pour aller vers Novossibirsk. Plusieurs scientifiques doivent embarquer ! Vous profitez que l'ouvrier est concentré sur son travail pour prendre dans la sacoche sa boîte à pain. La boîte renferme un pain au beurre et un élastique. Impossible d'accéder à l'égout tant que l'ouvrier est là. De même, la barrière et le tuyau en caoutchouc ne peuvent pas être ramassés. A l'angle du bâtiment, deux briques jonchent le sol. Ramassez-les. Disposez les deux briques pour soutenir la voiture et récupérez le cric. En vain, car la manivelle ne fonctionne pas à cause de la rouille. Utilisez dessus le beurre du pain pour graisser la mécanique. Vous récupérez le cric. Lisez l'affiche de publicité fixée au mur. Dirigez-vous vers l'entrée latérale de la gare.

La gare militaire, le poste de garde

L'accès par la porte aurait dû se faire sans difficulté ! Une tour de guet surplombe la zone et scrute avec son projecteur. Le factionnaire en poste a été remplacé. Demandez au sergent Yushin des renseignements. Le soldat Solotov a été arrêté par le FSB (service de sécurité fédérale). Il ne veut pas se séparer de son journal. Votre charme ne suffit pas ! De nombreux mégots sont écrasés près du poste de garde. Ramassez un galet parmi les cailloux qui traînent sur la chaussée. Un bon moyen d'arrêter la lecture du sergent est de lui couper l'éclairage. Fabriquez une fronde avec l'objet non identifiable et l'élastique. Logez le caillou dans l'élastique et visez la lampe du poste de garde. Yushin laisse tomber son magazine. Récupérez-le. Dessus sont inscrits les numéros du tirage spécial : 3-5-6-5-4-9. Un seul mauvais numéro. Avec le crayon, falsifiez les numéros gagnants. Avant de partir, parlez à Yushin des mégots. Il vous offre une cigarette. Retournez voir l'égoutier.

La gare militaire, la rue

Donnez le magazine à l'égoutier. Comblé de joie d'avoir gagné à la loterie, il rentre immédiatement chez lui. Prenez la barrière pour obtenir deux barres de fer et une bande de barrière et ramassez le tuyau. La voie est libre pour descendre dans les égouts.

La gare militaire, les égouts

L'eau des égouts empeste. Ramassez la boîte d'allumettes qui traîne à vos pieds. Le puits de lumière indique que vous êtes passée de l'autre côté du mur de la gare, dans la zone contrôlée par les militaires. Il n'y a rien à récupérer dans le tas d'ordures. Le tuyau qui débouche à côté de la porte métallique sert à l'évacuation des eaux usées. Essayez d'ouvrir la lourde porte de sécurité. Vous arrivez seulement à l'entrebâiller. Utilisez le cric pour dégager la porte. Franchissez la porte.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Des tonneaux renferment des déchets toxiques. Une plaque peinte en rouge est visible au sol. Une vanne permet l'ouverture et la fermeture du tuyau d'évacuation des eaux usées. Un répartiteur assure l'orientation des rejets de la gare. Des barreaux manquent à l'échelle qui remonte en surface. Utilisez les barres de fer pour monter à l'échelle. En vain. Elles sont trop longues. Allez demander à Yushin de leur donner une forme courbe.

La gare militaire, le poste de garde

Donnez les barres de fer à Yushin. Vous obtenez des tiges d'acier tordues. Retournez dans la gaine technique.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Disposez les tiges d'acier tordues sur les montants de l'échelle. Montez.

La gare militaire, les hygiènes

Il semble que vous n'êtes pas toute seule dans ce local ! Des bruits proviennent d'un des WC. Jetez un oeil sous la porte battante et parlez à l'occupant. C'est le conducteur du train. Il a perdu la clé de sa locomotive dans la canalisation : pas de clé, pas de train ! Il a peur des représailles du FSB. Vous n'obtenez pas plus d'informations sur le convoi. Empruntez le passage.

La gare militaire, la salle de repos

Deux soldats discutent dans la salle de repos. Le soldat Romanova est une accro de cigarette. Il est strictement interdit de fumer dans les bâtiments, comme c'est indiqué par les panneaux. Une assiette contenant quelques pièces est disposée sur le bout du banc. Allumez votre cigarette avec les allumettes et déposez-la sur le rebord de l'assiette. Romanova se fait remonter les bretelles, mais au moins, la voie est libre. Divers objets sont disposés dans cette salle : un distributeur d'aliments, un samovar pour faire le thé, une corbeille à ordures vide. Ouvrez le premier casier personnel. Récupérez dedans une radio, une enveloppe, un bas et un uniforme. La transformation est radicale ; une vraie petite militaire. Quelques photos personnelles sont affichées dans le casier. La radio porte le numéro 15. Il y a des ordres de déploiement à l'intérieur de l'enveloppe. Un appel sonore est diffusé dans toute la base pour l'embarquement dans le train. Le second casier est fermé par un verrou à 5 chiffres. Poussez la porte suivante.

La gare militaire, le hangar

Les deux hommes en noir du FSB montent la garde devant une porte. Ils ne sont pas aimables. Le hangar est surveillé par plusieurs caméras. Une grue surplombe la salle pour déplacer les conteneurs lourds et l'équipement militaire. Avancez sur le quai d'embarquement.

La gare militaire, le quai d'embarquement

Au bout du quai, un char embarque sur le train ! Ce voyage d'exploration n'a pas encore révélé tous ses secrets. Parlez au soldat en faction devant la porte du train. Il faut un laissez-passer pour monter dans le train. Apparemment Solotov, le contact de Sergei, a passé un sale quart d'heure dans la salle d'interrogatoire du FSB. Vous demandez au soldat de faire un appel pour le conducteur de train. A cette occasion, vous enregistrez que 17 est le numéro de poste du factionnaire et 48 celui du poste central. Il faut à tout prix récupérer cette fichue clé de locomotive.

La gare militaire, les hygiènes

Peut-être qu'en purgeant le collecteur des hygiènes, la clé va réapparaître ? Commencez par fixer le tuyau de chantier au robinet du lavabo. Déposez l'autre extrémité dans la rigole de la pissotière. Faites couler l'eau du robinet. Descendez dans la galerie technique des égouts.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Au travers du hublot du répartiteur, vous apercevez la petite clé convoitée. Si vous ouvrez la vanne maintenant, la clé coulera dans le torrent des égouts.

La gare militaire, les égouts

Déposez le bas sur le tuyau qui débouche à côté de la porte métallique. Fixez-le solidement avec la bande de chantier.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Ouvrez la vanne du collecteur d'évacuation. La clé est poussée jusque dans le bas. Récupérez le bas avec la clé.

La gare militaire, les hygiènes

Rendez au conducteur de train le paquet complet. Voilà une bonne chose de faite. Il faut maintenant récupérer un laissez-passer. Celui de Solotov ferait l'affaire. Mais il est sûrement encore enfermé dans la salle gardée par les agents du FSB. Peut-être que le sergent Yushin sait quelque chose ?

La gare militaire, le poste de garde

Parlez au sergent Yushin des agents du FSB. Il vous révèle leur nom.

La gare militaire, la salle de repos

Trouvez un endroit tranquille pour contacter le poste central. Utilisez le poste radio en précisant le numéro d'appel : 15. Demandez le numéro 48. Faites appeler les deux agents. La voie est libre vers la salle d'interrogatoire.

La gare militaire, la salle d'interrogatoire

Approchez-vous de Solotov, il a été torturé. Vous récupérez sa plaque de militaire. Elle porte le numéro matricule 31545. Dans la salle, vous remarquez les traces de sang. Une seringue et une batterie ont servi à torturer le soldat.

La gare militaire, la salle de repos

Entrez la combinaison du casier de Solotov. Récupérez le laissez-passer qui était préparé à votre intention au nom de Nina Perkova. Il est temps d'embarquer dans le train.

La gare militaire, le quai d'embarquement

Présentez le laissez-passer au factionnaire.

Chapitre 3 : Le Transsibérien

Le train, le compartiment de la garnison

Le paysage défile au travers de la fenêtre. Impossible de savoir où le train se trouve. Un soldat dort à poings fermés, la tête posée sur son sac. A l'intérieur, il y a un médicament à base d'huile de castor. Mais vous ne pouvez l'atteindre sans risquer de réveiller son propriétaire. Des fusils mitrailleurs sont rangés et verrouillés sur leur rack. Prenez la bouteille de jus d'orange et le sachet de fruits secs. Sur la cloison, est fixée une carte stratégique de la région de Tunguska. L'interrupteur permet d'allumer la lampe du wagon. Elle est d'une faible puissance, mais risquerait quand même de réveiller le soldat. Entrez dans la cuisine.

Le train, la cuisine

Il y a une boîte d'oeufs à côté de la table de cuisson. Une grande casserole attend que l'on y dépose des aliments. Récupérez le pot de miel d'acacia sur le plan de travail. Le menu et le programme sont affichés du côté intérieur de la porte. Changez de compartiment.

Le train, le compartiment des scientifiques

Le scientifique est assis derrière son bureau. Il est accompagné d'un assistant qui s'affaire sur ses expérimentations. La conversation avec le premier sera vite écourtée ! Adressez-vous alors au laborantin. Mais il ne faut surtout pas stresser le Dr. Il lui faut du pain et de la confiture ! Chacun a sa manière de résoudre son stress. Sur le petit bureau de l'assistant, se trouvent des échantillons en pot et un équipement d'analyse. Sur la cloison opposée, est fixé un grand tableau noir où sont inscrites de nombreuses formules chimiques. Un incinérateur repose sur un petit guéridon. Il est relié à une prise électrique qui traîne au sol. Enfin, sur le grand bureau central, il y a une panière avec du pain blanc.

Prenez-en deux tranches. Traversez la salle et passez par la porte du fond.

Le train, la coursive

Dans la coursive, une porte de type bureau est fermée. Utilisez l'interphone. Le correspondant ne souhaite pas être dérangé ! La lampe a perdu son globe. Démontez l'ampoule de 100 watts. La dernière porte est entravée par un gros cadenas. Retournez dans le compartiment de la garnison.

Le train, le compartiment de la garnison

Faites un échange des ampoules entre celle à 25 watts et celle à 100 watts. Allumez l'éclairage du compartiment. Retournez voir le soldat assoupi après quelques instants. Son sac est maintenant accessible. Empruntez le flacon d'huile de castor. Allez réaliser la confiture en cuisine.

Le train, la cuisine

Pour réaliser une bonne confiture, déposez dans la casserole : le jus d'orange, les fruits secs, le miel et l'huile de castor qui servira de laxatif. Etalez le tout sur une tranche de pain blanc. Vous obtenez un pain blanc à la confiture laxative ; de quoi immobiliser une personne aux toilettes pendant un certain temps. Allez porter ce festin au scientifique.

Le train, le compartiment des scientifiques

Donnez la tranche de pain à la confiture au Dr Lesniak. Il est maintenant de très bonne humeur. Abordez maintenant son assistant. Il fait des analyses sur les effets des radiations sur les plantes. Mais, vous n'en saurez pas plus, sans l'accord de son chef. Discutez donc avec le Dr Lesniak. Au moins, vous apprenez qu'il y a d'autres scientifiques à bord du train. La liste est tenue par le Pr Sidorkin. C'est le directeur scientifique de l'expédition. Son bureau est celui qui donne dans la coursive. A ce moment, le laxatif contenu dans la confiture fait son effet. Le Dr Lesniak se précipite vers les toilettes. Il ne reste plus que l'assistant. Il faut trouver un moyen de le faire partir aussi. Allez remplir la bouteille d'eau au robinet de la cuisine et videz-la sur la prise électrique de l'incinérateur. Les fusibles ont sauté. L'assistant va les remplacer. Prenez deux pots et sortez les échantillons de plante. Mélangez les deux échantillons et remettez le tout dans l'un des pots. Déposez l'échantillon de plante en pot sur le petit bureau. Euréka, l'échantillon a passé le test de la combustion. Le Pr Sidorkin et le Dr Lesniak arrivent pour authentifier la découverte. Le moment est bien choisi pour fouiller dans le bureau du Pr Sidorkin.

Le train, le bureau de Sidorkin

Lisez le livre ouvert sur le bureau. Des données ont été volées par des terroristes ou une secte. Les documents se trouvant à côté, sont incompréhensibles pour un novice. Le classeur est dédié à Tunguska, mais vous n'avez pas assez de temps pour tout lire. Les notes scotchées sur l'écran indiquent que le coffre renferme tous les documents importants. Dans la coupelle, il y a une fourmi géante, hors norme ! A cet instant, l'un des agents du FSB vous surprend la main dans le sac.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Pendant ce temps à Berlin, Max engrange les informations.
Il a évité de se retrouver nez à nez avec l'inspecteur Kanski. La société indiquée en en-tête du courrier, appartient à Ken Morangie. Des informations sont marquées avec de l'encre sympathique. Il faut rencontrer ce Morangie.

Le train, la soute à bagages

Un molosse est enfermé dans sa cage. Il préfère la partie de gauche où se trouve un bout d'os. Le plan indique quand et à quelle fréquence le chien doit être nourri. Récupérez la laisse de chien. Au milieu du compartiment se trouve une glacière remplie de morceaux de viande. Prenez l'un des steaks juteux. La porte donnant sur l'extérieur est fermée. Un bouton et des indicateurs de température se trouvent sur la cloison. Au fond de la soute, il y a un aspirateur industriel. La trappe est fermée, il faudrait un levier pour l'ouvrir. Peut-être que l'os ferait l'affaire ? Déposez le steak dans la partie

droite de la cage. Le chien l'avale trop rapidement pour que vous puissiez attraper le bout d'os. Récupérez un autre morceau de viande. Pour ralentir le fauve, enfermez le steak dans le pot, puis déposez ce dernier dans la partie droite de la cage. Il devrait être occupé pendant un moment. Attrapez le bout d'os dans la partie gauche de la cage. Avec l'os, ouvrez la trappe de l'aspirateur et récupérez un sac d'aspirateur. Prenez aussi le tuyau et le tube. Inspectez le sac pour récupérer une touffe de poils et une barrette. Regardez l'écoutille située au plafond. Elle est fermée. Confectionnez un grappin avec le tuyau et la laisse. Brisez le carreau de l'écoutille et lancez le grappin pour pouvoir grimper sur le toit du wagon.

Le train, le toit du wagon

Il y a deux conduits d'aération qui surplombent le compartiment des scientifiques. La fenêtre ne peut pas être ouverte de l'extérieur. Déposez la touffe de poils dans le conduit de droite et raccordez les deux conduits, grâce au tuyau d'aspirateur. Avec le chauffage, les poils vont dégager une mauvaise odeur. Si l'opération est correctement effectuée, le Pr Sidorkin ouvre la fenêtre de son bureau. Récupérez le grappin et déposez-le entre les deux cheminées. Descendez par la laisse jusque dans le bureau.

Le train, le bureau de Sidorkin

Arrachez le crâne du squelette. Ouvrez le tiroir du bureau à l'aide de la barrette. Prenez la statue. Il y a trois autres statues disposées sur leur piédestal. La logique voudrait que la quatrième soit déposée à la place du vase. Maintenant il faut faire pivoter les quatre statues pour présenter le même profil que celui du portrait de Lénine. A cet instant, un pan de la bibliothèque s'ouvre et permet l'accès à une salle de torture.

Le train, la salle de torture

Il y a un grand tableau de marine qui trône dans cette salle de torture. Une trappe sans poignée est fixée au mur ! Sur la chaise de torture, récupérez le livre. Ce livre devrait être rangé dans le rayonnage sur les pirates, dans le bureau du professeur.

Le train, le bureau de Sidorkin

Placez le livre sur l'étagère de la bibliothèque, supportant la collection de livres sur les pirates. Un mécanisme se déclenche immédiatement. Le bruit provient de la salle de torture.

Le train, la salle de torture

La trappe est maintenant ouverte, dévoilant une niche. Mais elle est vide. Déposez le crâne à l'intérieur. Le tableau pivote, dévoilant un coffre muni d'un code digital. L'objectif est d'éteindre toutes les lumières. En cliquant sur l'une des lampes, les lampes adjacentes changent d'état (allumé ou éteint). En numérotant les lignes de bas en haut et les colonnes de gauche à droite, appuyez sur les lampes : (4,4) ; (3,3) ; (3,2) ; (1,2) et (1,1). Vous avez accès à des tonnes d'informations sur les membres de l'expédition. Vladimir n'est pas inscrit sur les listes ! Un rapport Kalenkov signifie l'existence de fragments d'origine extraterrestres. Une explosion sur la voie provoque le déraillement du train avant que vous n'ayez terminé de lire les documents...

Le musée, le bureau de Max Gruber

Max est prévenu par Oleg de l'accident de train. Nina est maintenant dans un hôpital militaire en Sibérie.

Chapitre 4 : Sibérie

L'hôpital, devant la grille

Max et Oleg arrivent à l'entrée de l'hôpital. Les grilles de l'enceinte sont fermées. Utilisez l'Intercom et donnez des arguments pour entrer dans l'hôpital. Le gardien ne laisse passer que les médecins ou les mourants ! Pourquoi ne pas

faire passer Oleg pour un blessé ? Sur le banc de l'abri de bus, il y a un sac en toile. Ramassez-le. Un arbuste rempli de petites baies rouges se trouve entre le mur d'enceinte et l'abri. Cueillez-les. Ecrasez les baies rouges sur le sac de toile. Donnez le sac sale à Oleg pour simuler une main coupée. Plus personne ne répond à l'Intercom. Regardez sur l'ambulance, il y a un numéro de téléphone : 03112. Utilisez votre téléphone portable pour demander de l'aide. Max profite que la grille soit ouverte pour s'introduire dans l'établissement.

L'hôpital, dans la cour

Une lampe illumine l'entrée de la cave. Mais la porte est bien fermée. Dans le conteneur, se trouvent tous les déchets de l'hôpital. Récupérez les pinces de chirurgien qui reposent sur le bord de la benne. Vous remarquez le tuyau de conduite des eaux usées qui pénètre dans le mur de l'étage supérieur. Avancez dans le passage vers l'entrée principale de l'hôpital. L'ambulance militaire est stationnée dans la cour. Une parabole satellite est fixée sur le rebord de la fenêtre. S'introduire par l'entrée principale n'est pas une bonne idée. En retournant vers la porte de la cave, vous remarquez sur le sol, une ombre en forme de clé. Elle est projetée à partir de la lampe murale. Récupérez la clé brûlante à l'aide des pinces de chirurgien. Utilisez la clé pour ouvrir la porte de la cave.

L'hôpital, la cave

Ce local sert d'archive et de stockage. Des bouteilles reposent sur les étagères. Un dictaphone gît sur le brancard. Ecoutez l'enregistrement mais, les piles se déchargent trop vite. Un fauteuil roulant cassé a été abandonné. Regardez les dossiers médicaux dans le classeur ouvert. Vous apprenez que Perez, l'explorateur qui a travaillé avec le père de Nina, a séjourné dans cet hôpital. Les patients révèlent tous des troubles psychiques. Dans cet établissement, des expériences médicales sont faites sur des humains ! Le corps de Perez a été transféré à Cuba, dans le service du docteur Nicole Charleroi. C'est une nouvelle piste. Récupérez le ventilateur qui traîne sur le meuble. Passez la porte suivante.

L'hôpital, la salle d'autopsies

L'aspect de la salle est lugubre : un drap ensanglanté recouvre une "forme" sur la table d'opération ; au pied, un seau est rempli de sang et des compresses jonchent le sol. Récupérez un flacon d'ammoniac posé sur l'étagère, près de la porte. Ramassez le stéthoscope qui se trouve sur la seconde table d'opération. Empruntez la seringue et le scalpel qui traînent sur le rebord de l'évier. Des radiographies sont affichées sur les écrans lumineux. La porte du fond, laisse entendre des voix. Pour discerner les paroles, utilisez le stéthoscope sur la porte. Deux gardes discutent. L'un regarde la télévision, mais il a des problèmes de réception à cause de l'antenne satellite. Franchissez la porte maintenant.

L'hôpital, le hall d'entrée

Le gardien est de dos, en train de regarder un match de football à la TV. Vous remarquez la lourde porte de sécurité sur votre gauche. Elle est tenue ouverte par une petite cale. Aucune action n'est encore possible, sans éveiller les sens du gardien. Retournez dans la cour.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Utilisez le stéthoscope sur le tuyau des eaux usées. Nina est à l'autre bout, endormie d'un sommeil de plomb. Pour la réveiller, versez de l'ammoniac dans le tuyau et utilisez le ventilateur pour faire remonter les vapeurs dans la cellule de Nina. A partir de maintenant, vous pouvez jouer avec Max ou Nina indifféremment (présence d'une petite icône en bas à droite de l'écran).

L'hôpital, la cellule (Nina)

La porte est bel et bien fermée. Récupérez le tissu sur le matelas, ainsi que le bol. Regardez de plus près la chaise, elle n'a plus qu'un pied ; mais il est impossible de le retirer. Dans le mur formé de briques, il y a un bord tranchant. Utilisez le tissu sur le bord pour obtenir du fil. Au pied du mur, ramassez la petite pierre. Enfin, regardez le trou de rat. Ce dernier doit être bien blotti au fond du trou. Combinez le fil et la petite pierre. Utilisez la pierre attachée dans le trou d'évacuation. Maintenant, vous pouvez échanger de petits objets entre Max et Nina.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Transférez le scalpel à Nina par le tuyau.

L'hôpital, la cellule (Nina)

Utilisez le scalpel sur le pied de chaise, pour le récupérer. Avec le scalpel, lacérez le matelas pour obtenir un cube de mousse. Transférez le pied de chaise et le cube de mousse à Max.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Essayez d'occuper le garde en déréglant la position de l'antenne satellite. Mais l'homme va trop vite et vous n'avez pas le temps de traverser le hall d'entrée de l'hôpital. Utilisez les pinces de chirurgien sur l'antenne satellite pour ralentir le dépannage. Rendez-vous dans le hall d'entrée.

L'hôpital, le hall d'entrée (Max)

Puisque le garde est de l'autre côté de la porte de sécurité, en train de réparer l'antenne, il serait facile de l'enfermer ; mais, il donnerait quand même l'alerte. Pour réduire ce type au silence, vous pouvez confectionner une sarbacane en associant la seringue et le pied de chaise. Récupérez la bouteille d'anesthésiant qui se trouve à la cave et trempez-y l'aiguille de la seringue. La sarbacane est maintenant empoisonnée. Retirez la cale de la porte et utilisez la sarbacane sur le judas de la porte. La voie est libre. Regardez de plus près le panneau d'affichage qui se trouve dans le coin TV. Récupérez une punaise. Regardez dans le bol ; il y a de la soupe de fromage. Un rat en ferait son affaire en un rien de temps ! Trempez le bloc de mousse dedans. Vous obtenez une éponge de mousse pleine de fromage. En montant les escaliers, vous tombez sur le deuxième garde. Il faut trouver un moyen de s'en débarrasser. Retournez dans la cour.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Transférez à Nina l'éponge pleine de fromage ainsi que le pied de chaise.

L'hôpital, la cellule (Nina)

Utilisez la fibre qui reste du tissu avec l'éponge pour fabriquer un appât. Associez le pied de chaise et le bol pour obtenir un piège à rat. Enfin, associez le piège et la mousse pour finir la confection du piège à rat avec appât. Déposez le tout devant le trou à rat. Quelques instants plus tard, vous attrapez le rat convoité. Transférez le rat par le trou d'évacuation.

L'hôpital, devant la porte de la cellule (Max)

Retournez derrière le deuxième garde et lâchez le rat près de lui. La voie est libre. Enduisez la punaise d'anesthésique et déposez celle-ci sur la chaise du garde. Une fois endormi, fouillez le garde pour trouver la clé de la cellule. Ouvrez la porte de la cellule. Max et Nina se retrouvent.

L'hôpital, sur le terrain d'aviation

Max, Nina et Oleg sont réunis. Mais, l'alerte est donnée sur la base militaire. Nina qui est recherchée, prend la Jeep pour s'enfuir, tandis que Max et Oleg partiront par avion lorsque les décollages seront à nouveau autorisés.

Chapitre 5 : Région de Tunguska

Tunguska, le campement

Nina arrive près du campement où son père menait ses expéditions à Tunguska. Un renne paît près de l'abreuvoir vide. Juste à côté, un tonneau est rempli d'eau. Retirer le fausset provoquera l'épandage du liquide. Fouillez l'intérieur de la

Jeep. Vous aviez déjà récupéré une boîte d'allumettes avant de prendre la route. Un tas de déchets et d'ordures traînent au plancher ! Ramassez le sachet de Ketchup. Prenez la trousse de premiers soins. A l'intérieur, se trouve une bouteille de Vodka ; le remède local. Récupérez la pelle qui est attachée à l'arrière du véhicule. Le long de la hutte, repose une caisse en bois. Elle est trop lourde pour l'emporter. Sur l'arbre, l'écorce s'écaille. Utilisez la pelle sur l'arbre pour récupérer un gros morceau d'écorce. A l'endroit de la plaie effectuée sur le tronc d'arbre, il y a de la résine qui suinte. Déposez l'écorce sur l'abreuvoir et retirez le fausset du trou du tonneau pour remplir le récipient. L'animal profite de l'aubaine pour boire. La fourrure du renne est douce. Entrez dans la hutte.

Tunguska, la hutte

Vous rencontrez un vieil homme malade (Ewenke), il a besoin d'un traitement. Prenez la tasse en fer-blanc qui se trouve sur le rondin de bois. Prenez aussi la cuillère en bois qui est sur le meuble. Sur ce même meuble, trône une sorte de casse-noisettes en forme de statue. Le vieil homme ne veut pas que vous l'emportiez. Ramassez le grill rouillé qui enjambe le foyer. Le feu n'a pas totalement détruit les bouts de parchemin. Il est possible de prendre les morceaux sans les anéantir complètement. Il faut les restaurer avant. Une paire de ciseaux est pendue sur le poteau de bois de l'étagère. Des pompons sont pendus au plafond. Récupérez une des ficelles. Sortez de la hutte.

Tunguska, le campement

Pour restaurer le parchemin, il faut lui appliquer un fixateur. Remplissez la tasse d'eau puisée dans l'abreuvoir. Récupérez dans la tasse, de la résine dégoulinant du tronc d'arbre. Avancez et dépassez l'arbre. Au centre de la clairière, se trouve un trou dégageant une vapeur brûlante pestilentielle. Déposez le grill au-dessus. Puis, faites chauffer la tasse. En chauffant, l'eau et la résine se sont mélangées et forment une colle liquide. Récupérez la tasse pleine de colle. Reprenez le grill. Autour, une gentiane et un plan de tomates poussent sur le sol aride. Utilisez la pelle pour déterrer la gentiane. Quant au pied de tomates, il est presque mort. Ramassez la pierre pointue qui gît par terre, non loin du plan de tomates. Retournez près de la hutte et fracassez la caisse en bois avec la pelle. Ramassez les morceaux de caisse. Utilisez la pierre pour aiguiser la paire de ciseaux. Cette dernière, maintenant aiguisée, vous permet de couper une touffe de poils de renne. Avec la ficelle, confectionnez une belle touffe de poils. Puis, assemblez le tout sur la cuillère en bois, pour obtenir une brosse. Entrez dans la hutte.

Tunguska, la hutte

Trempez la brosse dans la tasse, pour l'enduire de résine. Utilisez la brosse avec de la résine sur les bouts de parchemin, au coeur du foyer. Le document reconstitué est une recette de médicament. Donnez la recette à Ewenke. Le vieil homme vous donne une fiole. Plongez la fiole dans l'abreuvoir pour la remplir de 5 unités de source de vie. Déposez la fiole devant le casse-noisettes et pressez-y le bulbe de gentiane pour récupérer 2 unités de racines de larmes. Reprenez la fiole et versez-y du Ketchup pour ajouter 1 unité de sang de la nuit. Enfin, versez de la Vodka pour intégrer les 3 unités de résidus d'intoxication. Le mélange de tous les ingrédients est réalisé. Il faut maintenant "prendre le médicament avant qu'il ne s'unisse au vent" ? Cela peut vouloir dire qu'il faut faire chauffer le liquide jusqu'à l'état de vapeur et le boire immédiatement. Déposez les morceaux de caisse, au centre du foyer. Déposez le grill par-dessus, ainsi que la fiole. Allumez le foyer avec les allumettes. Récupérez la fiole avant que le liquide ne s'évapore et donnez-la à Ewenke. Le vieil homme va beaucoup mieux. Il vous reconnaît grâce à votre ressemblance avec Vladimir. Il vous indique le chemin vers la zone interdite.

Tunguska, la zone interdite

Des marais bordent la petite maison. Entrez à l'intérieur.

Tunguska, la maison

Un projecteur 8mm trône au milieu de la pièce. Il est hors d'usage sans énergie, mais semble resté en bon état. Ramassez un vieux chiffon qui traîne sur la commode en piteux état. Regardez de plus près le piédestal sur lequel est placée une boussole. Des petites tiges de métal sont apparentes aux quatre coins cardinaux. Un bouton est disponible au centre. Regardez au fond de la cheminée. Il y fait noir. Ramassez une feuille d'aluminium qui traîne dans les cendres. Ramassez des éclats de verre sur le sol. Sortez de la maison et faites-en le tour.

Tunguska, la zone interdite

Un générateur se trouve sous la cabane. Il n'y a plus de fioul dans son réservoir. Une bobine forme une excroissance du générateur. Cela produit un champ magnétique lorsque la bobine est traversée par un courant. A côté, se trouve un vieux réservoir d'eau. Récupérez une lampe à pétrole fixée sur le montant de la cabane et un tuyau d'arrosage posé sur le chariot de la citerne. Poursuivez votre marque sur le chemin. Vous traversez un affluent du fleuve Tunguska. Une épave de camion est plantée au beau milieu de la nature ! Regardez la jante de plus près. Vous récupérez deux petits écrous. Placez le tuyau sur le réservoir et déposez la bouteille de Vodka pour la remplir de diesel. En allant jusqu'au bout du chemin, il se termine en haut d'un gouffre. Le fleuve chute de plusieurs dizaines de mètres à cet endroit. De l'autre côté, trône la station de recherches de Tunguska. Elle a même sa piste d'aviation. Retournez près du générateur et versez-y le contenu de la bouteille. Il démarre ! Rendez-vous à l'entrée de la maison. Avec le chiffon, nettoyez les carreaux de la fenêtre. Entrez dans la maison.

Tunguska, la maison

Regardez une nouvelle fois au fond de la cheminée. Pour décrasser la paroi, il faut imbiber le chiffon du pétrole contenu dans la lampe à pétrole. Déposez la lampe pour éclairer le volume intérieur de la cheminée, puis nettoyez la paroi avec le chiffon. Maintenant que la suie est retirée, des chiffres apparaissent sur la pierre : 7 1/2, 3, 10 1/2 et 6. Ces chiffres peuvent correspondre à quatre positions de l'aiguille de la boussole, en considérant un tour complet fractionné en douze heures. Regardez la boussole et ajustez les écrous sur les tiges en métal. Ils sont parfaitement adaptés mais rien ne se passe. L'aiguille doit être attirée par un champ magnétique. Retournez près du générateur.

Tunguska, la zone interdite

Déposez les deux écrous sur la bobine du générateur en fonction, pour les magnétiser. Rendez-vous face à la boussole.

Tunguska, la maison

7 1/2 correspond à la position Sud Ouest. Il faut donc placer les deux écrous sur les tiges du bas et de gauche. 3 correspond à la position Est. Il faut donc placer un seul écrou sur la tige de droite. 10 1/2 correspond à la position Nord Ouest. Il faut donc placer les deux écrous sur les tiges du haut et de gauche. 6 correspond à la position Sud. Il faut donc placer un seul écrou sur la tige du bas. Une fois les quatre combinaisons effectuées dans l'ordre, un compartiment secret s'ouvre au-dessus de la cheminée. A l'intérieur, vous trouvez des vieux documents concernant l'expédition 1958. Les fragments de pierre trouvés sur le site sont évalués d'origine extraterrestre. Les recherches sont par la suite interdites ! Il y a aussi une bobine de film. Déposez cette dernière sur le projecteur. L'ampoule est morte, il faut trouver un autre moyen d'avoir de la lumière. Assemblez le morceau de verre avec la feuille d'aluminium. Déposez le tout sur le projecteur pour réfléchir les rayons de soleil. Le film présente l'accident de Perez. Que s'est il passé ? Puis une explosion retentit !

Tunguska, la zone interdite

La station de recherches présente un trou béant dans ses murs. A ce moment, deux silhouettes dans leur robe noire, apparaissent et font de la télépathie. Les soldats russes les font fuir. Nina échappe à ces poursuivants en empruntant le véhicule, puis Max et Oleg la sauvent grâce à un passage d'avion au ras du sol.

La piste de Tunguska s'arrête ici. Nina décide de partir à Cuba à la recherche de Manuel Perez, tandis que Max s'intéresse à la piste irlandaise, sur les traces du biologiste Ken Morangie. A ce niveau du jeu, il est possible de continuer l'aventure soit à Cuba soit en Irlande. L'ordre n'a aucune importance.

Chapitre 6 : Cuba

L'asile, la cour

Discutez avec le gardien de l'asile. Il ne connaît pas de Perez. Le chevalet présente une toile encore blanche. Il faut aller à l'accueil.

L'asile, l'accueil

Discutez avec l'infirmière et demandez-lui où se trouve Perez. Vous apprenez que Massimo Gartuzo, le milliardaire, est propriétaire de l'asile et le Dr Charleroi dirige cet établissement. L'infirmière souhaite être élue maire ! Il lui manque 120 signatures pour pouvoir se présenter aux élections. Un poster décore le pilier du hall. Récupérez un magazine rangé sur le présentoir. Le passage fermé par une grille, derrière le comptoir, n'est autorisé qu'au personnel. Passez derrière le présentoir et rencontrez un patient qui monte un château de cartes. Discutez avec le malade. Il est inquiet à cause des tremblements de terre qui affectent son château de cartes. Dans la salle, se trouvent les toiles du gardien, une photocopieuse, un tourne-disque, des peluches et une liste d'emprunts. Récupérez la paire de lunettes qui traîne sur le petit meuble. Sortez à l'extérieur.

L'asile, l'arrière-cour

Prenez le passage sous le porche. Discutez avec l'ouvrier qui fait sa pause. Il a peur de travailler dans cet endroit. Il a peur du Dr Charleroi. Il reprend son travail, dès que de la fumée noire sort de la cheminée. L'heure est précise, elle correspond au retour de la vieille dame. Par contre, il n'a jamais entendu parler de Perez. Le marteau piqueur de l'ouvrier traîne sur le sol de la cour. Le conteneur au fond de la cour est rempli de linge sale. Juste à côté, il y a un tas de bois. Récupérez une bûche. Il y a des haut-parleurs fixés en hauteur sur les murs. A côté de la porte fermée, lisez les deux notes. L'une fait mention des silhouettes en robe noire. L'autre concerne le service de lingerie. Le cadre de porte est marqué par des traces de coup de hache. Passez par la porte ouverte au fond de l'arrière-cour.

L'asile, la cuisine

L'hygiène et la propreté laissent plutôt à désirer dans cette cuisine. Des assiettes sales traînent sur la table. A côté, il y a une fourchette à viande. Prenez-la. Des pinces à saucisses et une louche à soupe pendent dans l'égouttoir. Prenez-les. Récupérez un oignon de la grappe qui pend du plafond. La cuisinière a sa porte grande ouverte. Près de la balance, ramassez les petits poids de laiton. Pour faire sortir de la fumée du conduit de cheminée, enfournez la bûche dans la cuisinière, ajoutez le magazine et avec la paire de lunettes, amplifiez les rayons solaires pour allumer le feu. Sortez.

L'asile, l'arrière-cour

De la fumée blanche sort de la cheminée. Discutez avec l'ouvrier qui est toujours en pause.

L'asile, la cour

Discutez avec le gardien pour le convaincre de faire le portrait de l'infirmière Sabrina. La toile pourra servir d'affiche de campagne électorale. Pour ce faire, il lui faut de la peinture noire et il faut que le modèle arrête de se déhancher trop rapidement. Allez récupérer dans la cuisinière une bûche carbonisée avec les pinces à saucisses. Cela servira de fusain pour réaliser le portrait. Puis, allez à l'accueil.

L'asile, l'accueil

Déposez les poids sur le disque, pour ralentir le tempo. Maintenant, les conditions sont bonnes pour exécuter le portrait.

L'asile, la cour

Donnez la bûche carbonisée au gardien, en guise de peinture noire. Cela fera l'affaire. Une heure plus tard, l'oeuvre est réalisée. Vous avez gagné un portrait emballé.

L'asile, l'accueil

Allez présenter la toile à Sabrina. Mais, il lui faudra plusieurs copies pour faire une campagne d'affichage. Il est pour

l'instant impossible d'accéder au photocopieur à cause du château de cartes. Le tremblement de terre pourrait bien venir du marteau piqueur.

L'asile, la cuisine

Allez déposer le sac plastique dans la cuisinière. L'ouvrier reprend aussitôt son travail, car de la fumée noire sort du conduit de cheminée. Dans ce vacarme, le château de cartes s'écroule. La voie est libre jusqu'au photocopieur.

L'asile, l'accueil

A la photocopieuse, effectuez des copies de tableau du portrait de Sabrina. Prenez l'ours en peluche blanc qui est rangé dans le rayonnage. Remettez les affiches de campagne à Sabrina. Elle vous laisse passer dans le couloir des cellules.

L'asile, les cellules

La tête sculptée augure d'une angoisse permanente dans cet asile. Entrez dans la cellule du fond. Elle est vide ! Vous trouvez un article de journal, coincé derrière le lit. Des griffures sont présentes sur le mur. Des taches de sang sont visibles sur le carrelage. Des carreaux de céramique sont tombés du mur. Une caméra de surveillance est fixée au plafond. Il n'y a rien de plus. Allez prévenir l'infirmière que Perez a disparu.

L'asile, l'accueil

Discutez avec Sabrina. Elle appelle le gardien Ramon. Il semble maîtriser la situation. Pour accéder à la salle de contrôle vidéo, il faut passer par la porte de l'arrière-cour.

L'asile, l'arrière-cour

Ramon s'occupe du linge des cellules. La porte se referme derrière lui sans possibilité de l'ouvrir de l'extérieur. Ramon va sûrement repasser. Pour bloquer la gâchette de la porte, associez le portrait de Sabrina avec la fourchette à viande. Fixez le tout sur le cadre de la porte. Ramon effectue son manège et la porte se referme. Mais cette fois-ci, vous pouvez entrer dans la salle de contrôle.

L'asile, la salle de contrôle

Tout de suite sur la droite, se trouve un vieux coffre à l'ancienne. Il doit y avoir un indice concernant la combinaison du coffre. De l'autre côté de la salle, il y a un tableau représentant un pirate unijambiste. Il y a un chat sur une épaule, un perroquet sur la tête du chat et une araignée tout en haut ! Dans le journal de Nina, un indice est noté pour l'ouverture du coffre : "regardez bien l'image et notez en particulier le nombre de jambes". Soit pour un unijambiste : 1 ; pour le chat : 4 ; pour le perroquet : 2 et pour l'araignée : 8. Ouvrez le coffre avec la combinaison 1428. Il y a une cassette vidéo concernant Perez. Introduisez la cassette dans le magnétoscope. La vidéo présente l'évasion de Perez, aidé de Ramon. A ce moment, Ramon entre dans la salle et explique le danger, les expériences humaines ! Il finit par croire en votre bonne intention et vous amène dans la cachette où se trouve Manuel Perez.

La plage

Manuel Perez est prostré dans une grotte. Essayez d'établir le contact avec Perez. Impossible de comprendre ce qu'il raconte ! Peut-être qu'en lui donnant de quoi écrire ? Retournez à l'asile.

L'asile, l'arrière-cour

Récupérez le portrait déchiré de Sabrina.

L'asile, la cuisine

Récupérer une bûche carbonisée dans la cuisinière avec les pinces à saucisses.

La plage

Donnez le portrait et la bûche à Perez. Il dessine un symbole étrange sur la toile.

Chapitre 7 : Irlande (Max)

Le PUB, la route

Max s'est arrêté en moto à un PUB irlandais. Il pleut à verse, un panneau routier indique que la route est abîmée. Un drapeau flotte à l'entrée du PUB. Prenez-le. Par terre, le tableau d'inscription du menu est vide ! De l'autre côté de la route, un panneau publicitaire fait la promotion de promenades en bateau vers les îles. Empruntez-le. Un escalier en bois descend vers la rive. Entrez dans le PUB.

Le PUB, la salle

Le feu de cheminée donne dans toute la pièce. Il n'y a qu'un seul client, avachi sur une table. Face à lui, traîne un gobelet. Prenez-le. Engagez la conversation avec l'aubergiste. Il vous apprend que Ken Morangie vit sur une île. Vous remarquez une clé fixée par un clou sur le pilier du bar. Quittez l'auberge.

Le PUB, la rive

Au bas de l'escalier, vous rencontrez un pêcheur bien imbibé d'alcool. Des bouteilles vides jonchent le sol. Discutez avec lui. Il connaît Morangie et il est prêt à vous prêter sa barque, moyennant un peu de whisky. Le tonneau de poisson est bien rempli. Le pêcheur vous offre un de ses poissons. La porte qui se trouve sur le quai, est le cellier du PUB. Son propriétaire garde précieusement la clé du cadenas. Avant de remonter, ramassez la pierre qui est par terre et remplissez le gobelet d'eau de mer.

Le PUB, la salle

Pour réveiller le client endormi, il faut lui préparer un bon repas de poisson. Déposez le poisson sur le panneau publicitaire et mettez le tout au-dessus du feu de cheminée. Pour retirer le mets parfaitement cuit, il faut prendre la plaque avec un chiffon humide. Vous avez trois possibilités pour mouiller le drapeau : verser le contenu d'eau de mer du gobelet, tremper le drapeau directement dans l'eau de mer ou étendre le drapeau sous la pluie, sur le panneau routier. Présentez le poisson frit au client. Mais il veut du citron ! Demandez au barman, si par le plus grand des hasards, il n'en a point. Profitez-en pour obtenir du whisky. Mais c'est peine perdue ! Il y a une solution pour récupérer des fruits et légumes : attendre le passage du livreur. Allez déposer le drapeau humide sur le panneau de circulation routière et revenez attendre dans le PUB.

Le PUB, la route

Après le dérapage bruyant du camion, allez récupérer un citron dans la caisse, tombée au milieu de la route. Retirez le drapeau humide qui couvre le panneau de circulation.

Le PUB, la salle

Rapportez le citron au barman pour qu'il le découpe. L'aubergiste reste un moment avec son client. Il a quand même l'oeil sur sa clé ; impossible de la retirer de son clou. Déposez le gobelet rempli d'eau de mer dans la cheminée. Après évaporation de l'eau, récupérez le gobelet et le sel au fond du gobelet. Versez le sel dans le gobelet du barman. Sel et whisky ne font pas bon ménage. Lorsque la voie est libre, décrochez la clé. Rendez-vous au cellier.

Le PUB, la rive

Profitez de votre passage pour remplir à nouveau le gobelet d'eau de mer. Ouvrez la porte du cellier, avec la clé du barman.

Le PUB, le cellier

Au-dessus de l'établi, récupérez une bouteille de whisky. L'établi possède un étau, cela pourra servir plus tard. Prenez la torche, posée sur son support. Au fond du cellier, il y a une collection de tonneaux. Remarquez qu'il y a une planche de bois clouée sur le montant.

Le PUB, la rive

Donnez la bouteille de whisky au pêcheur. Il vous laisse la possibilité d'emprunter sa barque. La traversée se passe bien. Le château de Morangie se dresse sur son île déserte.

Le château, la cour

Lord Morangie est blessé et prisonnier au fond du puits. Il y a un accès par une porte secrète qui donne directement du château vers le fond du puits. Mais le Lord ne connaît pas ce passage. A côté du puits, une épée est plantée dans la roche. Prenez-la. Sur la fenêtre, il y a un vieux volet branlant. Enlevez-le de ses gonds. Remarquez qu'en haut du conduit de cheminée, il y a un couvercle en forme de casque de chevalier. Trois entrées s'offrent à vous : à droite, vers la crypte, au centre, vers la salle de réception et à gauche, vers la galerie desservant une chambre et la salle de tortures.

Le château, la salle de réception

Au beau milieu de la salle est planté un fauteuil. Ce n'est pas un rangement normal ! Face à la cheminée, il y a un petit tabouret. Mais le feu n'a pas crépité depuis longtemps. L'horloge indique une mauvaise heure, mais le pendule bat toujours la mesure. Enfin, un tableau de Lord William Morangie est fixé au-dessus du bureau. Le Lord est harnaché de sa parure de chevalier avec épée, bouclier, casque, jambières, médaille et bague. Un chandelier est suspendu au centre de la pièce. Montez à l'étage.

Le château, le balcon

Quelques livres sont rangés sur l'étagère. L'un d'entre eux, raconte que William Morangie n'a pas obtenu les funérailles liées à son rang. Il a été enterré dans un sarcophage, avec l'amulette familiale. Il hante les galeries du château ! Des lames sont bien disposées dans la vitrine. Prenez les fers de lance. Un levier est disposé sur la cloison. Son action permet de dérouler la chaîne de fixation du chandelier. Prenez la lampe à huile qui traîne sur la commode près de l'escalier.

Le château, la galerie

Au bout de la galerie, récupérez le fil qui pendouille au bougeoir. Entrez dans la chambre.

Le château, la chambre

Un lourd rideau orne le mur du fond. Il cache un passage sombre ! Le bout du passage est obstrué par plusieurs grilles successives. Un grand lit à baldaquin trône au centre de la chambre. Regardez de plus près dans la commode. Vous récupérez une pièce en or. Quelques tableaux ornent les murs de la salle. Et enfin, une statue est massivement plantée dès l'entrée. Elle représente à coup sûr un Morangie. Il y a une forte similitude avec le tableau de la salle de réception. Il ne lui manque plus que les ustensiles des chevaliers (épée, bouclier, casque, jambières, médaille et bague). Déposez l'épée sur la statue, pour voir ce qu'il se passe. Un bruit mécanique surgit du passage secret. La première grille s'est soulevée. Il faut probablement déposer l'ensemble des ustensiles sur le chevalier, pour dégager entièrement le chemin. Déposez alors le volet sur la statue, en guise de bouclier. La seconde grille du passage secret s'est soulevée. Poursuivez l'exploration du château vers la salle des tortures.

Le château, la salle des tortures

La salle est agrémentée d'une "vierge de fer", aux pointes bien aiguisées, d'un chevalet, d'un foyer et d'une cage. Récupérez la chaîne en fer qui est pendue sur le mur d'entrée. Prenez aussi les pinces qui reposent sur l'étagère du fond.

Le château, la crypte

Le cercueil des Morangie est bien scellé et recouvert d'une pierre massive. Versez l'huile de la lampe dans la rainure, autour du caveau. Prenez votre torche et allumez-la à l'aide de celle fixée au mur. Mettez le feu à l'huile répandue sur le sarcophage. La cire a fondu et laisse apparaître une petite ouverture. Il faut trouver un élément qui pourra pénétrer dans cet orifice. Retournez au niveau du foyer de la salle de tortures.

Le château, la salle des tortures

Avec la torche, allumez le feu dans le foyer. Prenez la pièce en or avec la pince. Déposez le tout dans le foyer brûlant. Récupérez la pince et enfoncez la pièce ramollie sur une des pointes de la "vierge de fer". Vous obtenez une pince avec anneau en or chauffé à blanc. Trempez la pince et l'anneau dans le gobelet rempli d'eau. Cet anneau en or sera parfait pour ornementer la statue du chevalier.

Le château, la chambre

Déposez l'anneau en or sur la statue et empruntez le passage secret. Le pont-levis est descendu, permettant d'accéder à la niche, située dans le mur. Récupérez une petite clé. C'est peut-être celle du caveau ?

Le château, la crypte

Utilisez la clé pour ouvrir le caveau. Récupérez l'amulette qui se trouve autour du cou du squelette. Associez le fil et l'amulette pour faire un pendentif. Il manque encore un casque (il faut récupérer le couvercle en haut du conduit de cheminée) et les jambières. Retournez en barque du côté du PUB.

Le PUB, la route

Vous remarquez qu'une partie de la gouttière du PUB est tombée par terre. Ramassez-la.

Le PUB, le cellier

Avec la pince, arrachez la grande planche du support des tonneaux de whisky. Elle est trop grande pour être transportée. Il faut la découper. Déposez les fers de lance sur l'étau. Sciez la planche, sur les pointes aiguisées. Maintenant, la planche est transportable. Retournez au château.

Le château, la salle de réception

Pour récupérer le couvercle du conduit de cheminée, il faut l'éjecter par l'intérieur. Déposez la planche en équilibre sur le tabouret. Placez la pierre à l'extrémité de la planche qui se trouve dans la cheminée. Montez à l'étage et actionnez le levier du chandelier. La pierre est alors projetée dans le conduit et expulse le couvercle dans la cour.

Le château, la cour

Ramassez le couvercle de la cheminée qui traîne par terre près du puits.

Le château, la salle des tortures

Pour réaliser les jambières, il faut séparer les deux morceaux de gouttière. Déposez la gouttière sur le chevalet et récupérez les deux morceaux de gouttière.

Le château, la chambre

Déposez les derniers éléments d'attirail sur la statue : couvercle et gouttière. En ce qui concerne l'amulette avec son fil, sa longueur ne suffit pas. Il faut assembler l'amulette et la chaîne en fer. Déposez l'amulette et sa chaîne autour du cou de la statue. Les six éléments sont maintenant en place.

Le château, le passage secret

Traversez le passage secret, les quatre grilles sont hissées, le pont-levis abaissé et la porte ronde débloquée. Vous rencontrez Lord Morangie.

Lord Morangie reconnaît le symbole tracé par Perez. Il y avait le même sur les fragments trouvés à Tunguska. De retour à Berlin, Max reçoit un appel téléphonique de l'inspecteur Kranski. Ils se donnent rendez-vous, à l'entrée du musée. Kranski est retrouvé mort et Max disparaît, kidnappé au passage d'une voiture.
Oleg confie à Nina qu'il a des doutes sur la franchise de Max, sa disparition est étrange. Nina poursuit sa quête et se rend sur la piste de l'Himalaya.

Chapitre 8 : Chine

Lisez les notes du Dr Evans. Il y fait mention de pouvoirs étranges de la tribu des Dzopa. A la fin des notes, il y a un dessin : plusieurs points sont reliés entre eux par des traits. Un disque bleuté se différencie des autres points.
Dans la paroi de la grotte, trois trous forment un triangle, pointe vers le bas. Récupérez le crâne de yak et le piquet de bois qui sont plantés au milieu de la grotte. Le piquet a le diamètre des trous. Poursuivez le chemin, jusqu'à la cascade. Des bas-reliefs sont gravés dans le roc. Un gros rocher est posé par terre. Utilisez le piquet pour le faire basculer au fond de la cascade. L'évacuation du bas étant bouchée, l'eau monte au ras du sol. Repêchez le sac qui flotte dans l'eau. Dans le sac, il y a un os. Il a une extrémité en forme de clé. Enfoncez l'os dans le trou du bas. Il reste coincé, mais un grondement indique que quelque chose a bougé.
Effectivement, le bas-relief a laissé la place à un dégagement. Entrez dans la pièce suivante. Regardez les symboles marqués sur les parois. Un bas-relief représente l'accident de Tunguska. Sous l'immense tête sculptée directement dans le roc, il y a une ardoise de pierre. Sur celle-ci, est représentée une grille de 8 lignes et 5 colonnes. 1 pion rouge et 11 pions blancs sont disposés dans des encoches. Cela vous rappelle le dessin qui se trouve dans les notes du Dr Evans. Reproduisez ce dessin en déplaçant les pions blancs, aux bons emplacements.

```
X
X
   X  0  X
      X
      X
      X
   X     X
X           X
```

Une fois le puzzle effectué, une trappe s'ouvre au niveau de la bouche de la tête. Il s'y trouve un disque de pierre. Oleg surgit à ce moment et assomme Nina. Vous vous réveillez dans une baignoire ! L'endroit est frigorifique.

Chapitre 9 : Antarctique

La station, salle des douches

Une baignoire immense est disposée dans cette pièce. Mais l'eau ne coule pas, tout est congelé ! La glace a envahi le sol et les canalisations. Une caméra est fixée au-dessus de la baignoire ; il est impossible de l'atteindre, sans disposer d'un marchepied dans la baignoire. Ramassez le débouchoir qui se trouve sur le rebord des douches. Prenez aussi du papier hygiénique, à partir de l'enrouleur près de la porte. Franchissez la porte.

La station, l'atelier

Vous trouvez une foreuse, en état de marche. Prenez tout ce que vous pouvez dans l'armoire : pince, silicone, et un objet non identifié. Prenez aussi la plaque de métal qui se trouve à côté de l'étau. Regardez de plus près l'incubateur où se trouvent des oeufs. Il faut une combinaison pour l'ouvrir. Attrapez la clé qui repose dans son coffret, à côté de la porte. Utilisez-la pour ouvrir la porte, mais la serrure est complètement gelée. Placez l'objet non identifié dans l'étau, pour tordre ses extrémités. Coincez la clé dans le bout de métal tordu. Déposez la plaque sur le plateau de la foreuse. Démarrez la foreuse. Cela provoque des étincelles. Déposez les feuilles de papier hygiénique, sur la plaque et actionnez la foreuse. Les papiers prennent feu. Passez la clé (pincée dans le morceau de métal) au-dessus des flammes, pour la faire chauffer. Utilisez la clé tiède pour ouvrir la porte. La voie est libre.

La station, le puits

Un clavier numérique fait face à une porte, au centre du puits. Il doit servir à commander une passerelle. Il vous manque la combinaison. Des pointes en métal entourent la pièce centrale, pour la protéger des ondes radio. De part et d'autre, se trouvent un ascenseur et un monte-charge. Dirigez-vous vers le passage d'où sortent des lueurs rougeâtres. C'est une salle de contrôle.

La station, salle de contrôle

Au travers des hublots de la salle, vous surprenez Oleg, Sergei et le Pr Charleroi poursuivre leurs expériences. Le panneau de contrôle est trop compliqué pour toucher au moindre bouton de commande. Un écran géant est relié aux multiples magnétoscopes. Mais, il n'y a aucune cassette. Une armoire contenant des produits dangereux est ouverte. Vous récupérez un pain d'explosif. Quittez la salle et traversez la passerelle qui contourne le puits.

La station, salle de chargement

La machine de commandes des pompes et du chauffage est hors service. Cela explique qu'il ne peut pas y avoir d'eau dans la baignoire. Le monte-charge est bloqué. L'interrupteur est inopérant. Sur la plate-forme, un sac est déchiré. Il a laissé couler du sel sur le sol. Empruntez la canne à pêche qui repose le long des rambardes. Il fait trop froid dehors, pour sortir dans cette tenue. Il faut trouver un équipement adapté. Remontez les escaliers jusque dans le puits.

La station, le puits

Utilisez la canne à pêche au-dessus du monte-charge. Vous récupérez un paquet contenant des vêtements d'hiver. Recommencez la pêche, une seconde fois. Vous obtenez un sac de linge. Maintenant, vous pouvez sortir de la station.

L'Antarctique, l'entrée de la station

La station de recherches est plantée au milieu de nulle part ; tout est recouvert de neige. Il y a quelques équipements lourds de déneigement. Une forêt d'antennes occupe une grande partie de la surface disponible. Ramassez le seau qui est perdu sous les flocons de neige. Passez devant le chasse-neige.

L'Antarctique, le glacier

Un pingouin monte la garde en couvant un objet. Il lui faudrait un vrai oeuf ! Une crevasse s'est formée dans le glacier. Un corps inanimé gît au fond sur une corniche. Le précipice est très profond. Un panneau d'avertissement balise le précipice. Prenez-le et placez l'explosif dans le trou. L'explosion a créé un passage pour descendre dans la crevasse. Fouillez le cadavre. Vous récupérez une amulette en forme de tête, comme celle rencontrée en Chine. Il y a aussi un briquet et le journal du Dr Charleroi. Le document évoque les travaux sur le cerveau humain. La dernière page parle de Vladimir et Nina ! Quittez cet endroit et passez devant l'entrée de la station.

L'Antarctique, le baleinier

Un immense bateau tueur de baleines est prisonnier des glaces. Son harpon de proue semble puissant. Sur le pont, un

tonneau contient de l'huile de baleine. Une veste est suspendue sur la cloison de la passerelle. Dans sa poche, vous récupérez un flacon d'alcool. Impossible de retirer le bouchon ! Une marque d'un trou dans la glace est très visible. Il faudrait une pioche ou du sel pour l'ouvrir à nouveau. Un sac de sel se trouve sur le monte-charge de la station. Le seul moyen de le récupérer est de défoncer la plate-forme. Déposez le sac de linge dans le tonneau d'huile pour l'imbiber. Retournez en haut du puits de la station.

La station, le puits

Lâchez le sac de linge trempé dans l'huile au-dessus de la plate-forme. Profitez de votre passage à ce niveau de la station, pour récupérer l'oeuf dans l'incubateur.

La station, l'atelier

Déposez le débouchoir sur la vitre de l'incubateur et découpez le verre, à l'aide du diamant incrusté sur l'amulette. Vous récupérez un oeuf. Déposez le flacon d'alcool sur le plateau de la perforeuse et actionnez-la. Vous obtenez un bouchon de liège et un flacon vide. Retournez vers la sortie.

L'Antarctique, l'entrée de la station

Remplissez votre seau de sel à partir du tas qui se trouve au pied du monte-charge.

L'Antarctique, le baleinier

Déposez le sel sur le trou prédécoupé. Il faudra un peu de temps avant que la glace ne se retire. Faites un aller-retour dans la station, pour que le trou soit à nouveau ouvert. Vous ne prendrez rien avec la canne à pêche sans appât. Associez le briquet et la canne pour pêcher. Après un court instant, vous ramenez un petit poisson.

L'Antarctique, le glacier

Donnez le poisson au pingouin. Pendant qu'il est distrait à manger, échangez votre oeuf avec ce qui se trouve dans son nid. Vous récupérez un objet métallique, en forme d'oeuf. Cet objet possède les dimensions pour l'introduire dans la machine des pompes et du chauffage.

L'Antarctique, l'entrée de la station

Déposez l'objet en forme d'oeuf dans le tableau de commandes des pompes. Tout fonctionne. L'eau des canalisations doit être décongelée.

La station, salle des douches

Commencez par boucher le trou d'évacuation de la baignoire, avec le bouchon de liège. Ouvrez le robinet pour remplir la baignoire d'eau. Allez retirer l'objet en forme d'oeuf du tableau de commandes des pompes et revenez. L'eau est maintenant congelée. Récupérez la cassette VHS de la caméra qui surplombe la baignoire. Dirigez-vous dans la salle de contrôle.

La station, salle de contrôle

Introduisez la cassette VHS dans le magnétoscope. A ce moment, le grand patron, Massimo Gartuso, arrive dans la salle d'expérimentations. Ouvrez votre carnet de notes et regardez de près la photographie du clavier numérique. Le code utilisé est : 2513.

La station, le puits

Entrez le code 2513 sur le pupitre. La passerelle se met en place. Franchissez-la.

La station, le vieux poste de contrôle

Un écran radar est au centre de la salle. Il détecte la présence d'un avion au-dessus de la région. Pour être secouru, il faut attirer son attention. Prenez une fusée de détresse et des allumettes dans la caisse sur le sol. Tous les équipements électroniques semblent obsolètes. Sortez à l'extérieur pour utiliser la fusée.

L'Antarctique, le baleinier

Associez la fusée aux allumettes. Mais, rien ne se passe, car la fusée est mouillée. Trempez la fusée dans le tonneau d'huile de baleine. Déposez-la sur le harpon. L'avion vous a localisé. Ce sont les retrouvailles avec Max. Mais, les personnes mystérieuses en robes noires sortent de l'avion. Max est obligé de s'expliquer.

La station, le puits

Les membres de la secte sont partis faire exploser l'émetteur de la base. L'ascenseur du puits est remis en fonction. Mais, une fois de plus, Max et Nina sont séparés. Empruntez l'ascenseur qui mène dans les sous-sols.

La station, les sous-sols

Un grand radiateur recouvre une partie du mur. Il est complètement froid. Une stalactite descend du plafond tant il fait froid ici. Utilisez le panneau récupéré sur le glacier pour faire tomber la stalactite. La vanne ne peut plus être manoeuvrée, faute de volant de commande. Une des caméras de surveillance filme aussi le sous-sol. C'est votre seul moyen de communication avec Max. Il y a du monde derrière la grosse porte ronde. Il vaut mieux ne pas entrer. Passez par la porte du fond.

La station, l'entrepôt

Un bidon de produit chimique est entreposé sur l'étagère. Son contenu ne doit pas entrer en contact avec de l'eau, car la réaction serait catastrophique. C'est au moins un premier élément pour détruire la base. Retirez la clé anglaise qui retient le couvercle du bidon. Accrochez la stalactite à la chaîne qui pend du plafond. Poussez le glaçon et coincez-le entre les tuyaux froids près de la porte. Lorsque la glace fondra, le balancier heurtera le bidon qui ira se briser sur le mur de glace. Au contact de l'eau, tout explosera. Ramassez l'écrou par terre sous la stalactite. Il faut maintenant réchauffer les tuyaux.

La station, les sous-sols

Placez la pince en forme de bras de levier, sur la vanne pour dégripper la tige. Fixez l'écrou sur la tige de vanne. Associez le panneau et la clé anglaise pour obtenir une clé allongée. Utilisez celle-ci pour ouvrir la vanne. Maintenant, le radiateur gargouille. Il faut l'alimenter en eau du poste de contrôle où se trouve Max.

La station, l'entrepôt

Sur le panneau de danger, il est inscrit "pas d'eau". Déposez une bonne couche de silicone et récupérez l'empreinte, avec l'inscription "pas d'eau".

La station, les sous-sols

Présentez l'empreinte devant la caméra pour que Max puisse lire l'inscription. Max rétablit l'alimentation en eau de la zone. Mais le radiateur ne chauffe toujours pas. Présentez le briquet devant la caméra. Max rétablit le chauffage. Mais, Oleg vous fait à nouveau prisonnière.

La station, la salle d'expérimentation

Vous rencontrez Massimo, mais il faut partir au plus vite, avant que la chaleur du collecteur d'eau ne fasse fondre la

stalactite. Terminez la conversation avec Massimo. Vous apprenez qu'il ne faut pas de radiation parasite pour valider l'expérience. Donnez l'objet en forme d'oeuf à Oleg. Jetez le téléphone portable sur la machine centrale. Cela provoque une alarme sur les panneaux d'affichage. Orientez la caméra de contrôle sur la grue pour faire comprendre à Max votre moyen d'évasion. L'explosion de la station est inévitable.

Tout est bien qui finit bien, Nina retrouve son père qui a été protégé tout ce temps par la secte. Ne ratez pas le bêtisier en fin de générique.

Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Alex Kidd

Gagner sur le stage spécial dans le tournoi de bronze en double.

Amy

Terminer le tournoi bronze en Simple.

Gillius

Terminer un tournoi avec 9 millions de points, puis battez Dr. Eggman dans le stage spécial.

Gum

Terminer le tournoi argent en Double.

MeeMee

Terminer le tournoi argent en Simple.

Pudding

Terminer le tournoi or en Double.

Reala

Terminer le tournoi bronze en Double.

Shadow the Hedgehog

Terminer le tournoi or en Simple.

MODE "BATS TES SCORES"

Finir toutes les missions d'un mini-jeu.

COURTS BONUS

Débloquer le court Jet Set Radio

Finir le niveau 1 du mini-jeu Jet Set Radio.

Débloquer le court OutRun

Finir le niveau 4 du mini-jeu Sonic.

Shakugan No Shana

© Media Works

+ D'INFOS FORUM

FOND D'ÉCRAN

Terminez le jeu pour débloquer un fond d'écran spécial.

Shantae : Risky's Revenge

© Wayforward Technologies 2011

+ D'INFOS FORUM

IMAGES DE FIN

Risky Boots sur son bateau pirate

Terminez le jeu en plus de 2 heures avec les 34 objets.

Rottytops

Terminer le jeu en moins de 2 heures avec les 34 objets.

Shantae

Terminez le jeu en plus de 2 heures sans avoir les 34 objets.

Shantae en bikini

Terminer le jeu en moins de 2 heures sans avoir les 34 objets.

GAGNER 100 GEMMES

Rendez-vous dans la salle Import en ayant téléchargé le jeu Mighty Flip Champs ou Mighty Milky Way sur votre DSi pour qu'une demoiselle vous donne 100 gemmes gratuites.

GAGNER 200 GEMMES

Rendez-vous dans la salle Import après avoir terminé le jeu Mighty Flip Champs ou Mighty Milky Way sur votre DSi pour recevoir 200 gemmes.

GAGNER 300 GEMMES

Rendez-vous dans la salle Import en ayant obtenu le rang S sur tous les niveaux du jeu Mighty Flip Champs pour recevoir 300 gemmes. Ou bien terminez le mode Time Bomb du jeu Mighty Milky Way.

Shin Megami Tensei : Devil Survivor

© Atlus

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminer le jeu une fois.

Shin Megami Tensei : Strange Journey

© Atlus

DÉMONS SECRETS

Alciel, Black Sun

Mot de passe : **ALCARMOR**

Cabracan

Mot de passe (sur 2 lignes) :
TRUSTIN SCALY
------- -----

Hare of Inaba

Pour débloquer ce démon dans une version plus puissante que la normale, entrez le mot de passe : **X-X!Hol**

Heqet

Mot de passe : **A toasty frog**

Jack Frost

Mot de passe : **You can't laugh OR cry now!**

Koppa Tengu

Mot de passe (sur 2 lignes) :
Left hand freeze
Right hand shock

Megami Ishtar

Pour débloquer ce démon de niveau 51, entrez le mot de passe suivant :
ISHTAR FIGHTS
TAMMUZ ANGELS

Mothman

Mot de passe : **Prophecy of wind**

Oni

Mot de passe : **Thick red skin**

Pixie L01

Mot de passe : **Madoka Ueno**

Promethius L57

Mot de passe : **Yu Namba**

Titania, Reine des fées

Mot de passe : **summon smt.queen**

Silky

Mot de passe : **Soothing ice**

Yatagarasu L59

Mot de passe : **HELP ME**

Shrek Smash n' Crash Racing

© Activision / Torus Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Boucle d'Or

Remportez la première place de la coupe Usine en mode Miroir.

Chat Potté

Remportez la première place de la coupe Marais.

Humpty Dumpty

Remportez la première place de la coupe Usine

Petit Chaperon Rouge

Remportez la première place de la coupe Dragon.

Pinocchio

Remportez la première place de la coupe Marais en mode Miroir.

Prince Charming

Remportez la première place de la coupe Fort Fort Lointain.

Theolonious

Remportez la première place de la coupe Dragon en mode Miroir.

Trois Petits Cochons

Remportez la première place de la coupe Fort Fort Lointain en mode Miroir.

MODE MIROIR

Terminer premier au "Conventional Tournament".

"FACTORY CUP"

Terminer premier de la "Swamp Cup" et de la "Far Far Away Cup".

CONTENU À DÉBLOQUER

Coupe usine

Remportez la première place de la coupe Marais et de la coupe Fort Fort Lointain.

Mode Miroir

Remportez la première place du tournoi conventionnel.

Sideswiped

© Majesco

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Bus Big Bang

Réussir tous les criterias du mode Mission pour débloquer le bus Big Bang.

Mini-jeu : Nerai

Réussir toute les missions pour débloquer ce mini-jeu.

Missions supplémentaires

Réussir toute les missions disponibles au départ pour débloquer des missions supplémentaires.

SimCity Creator

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

ANCIENT	Map : "Dawn of Civilization"
BEYOND	Map bonus : "Global Warming"
FEUDAL	Map bonus : "Asia Age"
HEREANDNOW	Map bonus : "Renaissance"
MONEYBAGS	+ 99 999 999 $
NEWWORLD	Le Nouveau Monde
SAMURAI	L'ère de l'Asie

SimCity DS

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONUMENTS CÉLÈBRES

Sur le menu principal, allez dans Museum et choisissez "Landmark Collection", puis entrez les mots de passe suivants.

kipling	Cathédrale (Angleterre)
gaugin	Arc de Triomphe (France)
kawabata	Dôme atomique (Japon)
orwell	Big Ben (Angleterre)
hanafuda	Château de Bowser (Nintendo)
gropius	Porte Brandenburg (Allemagne)
kerouac	Tour Coit
rodin	Conciergerie (France)
mishima	Daibutsu (Japon)
shonagon	Château d'Edo (Japon)
camus	Tour Eiffel (France)
twain	Arche Gateway (USA)
f.scott	Grand Central Station (USA)
mahfouz	Grandes Pyramides (Egypte)
ataturk	Hagia Sofia (Turquie)
kivi	Cathédrale d'Helsinki (Finlande)
hokusai	Château d'Himeji (Japon)
durer	Holstentor (Allemagne)
mlkingjr	Halle d'Independence (USA)
thompson	Mémorial Jefferson (USA)
soseki	Kokkai (Japon)
hemingway	LA Landmark
melville	Mémorial Lincoln
dickens	Liver Building (Angleterre)
dameme lba	Melbourne Cricket Ground (Australie)
austen	Cathédrale Métropolitaine (Angleterre)
allende	Moai (Chile)
hiroshige	Mt. Fuji (Japon)
yuantlee	National Museum (Taiwan)
beethoven	Château Neuschwanstein (Allemagne)
hugo	Nôtre-Dame (France)
bunche	Palais des arts (USA)
cervantes	Palacio Real (Espagne)
daumier	Opéra de Paris (France)
callas	Parthénon (Grèce)
zewail	Phare d'Alexandrie (Egypte)
phu	Parc royal de Rama IX (Thaïlande)
goethe	Reichstag (Allemagne)
dali	Sagrada Familia (Espagne)
basho	Château Shuri (Japon)
pauling	Château Smithsonian(USA)
haykal	Sphinx (Egypte)
defoe	Cathédrale St Paul (Angleterre)

tolstoy	Cathédrale St. Basil (Russie)
mozart	Cathédrale St. Stephen (Autriche)
pollack	Statue de la Liberté (USA)
bergman	Palais de Stockholm (Suède)
tagore	Taj Mahal (Inde)
maugham	Tour de Londres (Angleterre)
joyce	Trafalgar Square (Angleterre)
amnesty	Nations Unies
poe	Capitole
capote	Washington Monument
greene	Abbaye de Westminster (Angleterre)
steinbeck	Maison Blanche

POPULATION

Population requise	Récompense
100 habitants	Bureau de poste
3 000 habitants	Musée
5 000 habitants	Manoir du maire
25 000 habitants	Court House
80 000 habitants	Recherche médicale
100 000 habitants	Centre des arts

Skate it

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Ces codes sont à saisir sur l'écran des crédits.

Emo Crys

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite.

Jack Knife

X, A, X, Y, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Jay Jay

L, R, A, Gauche, Droite, Y, R, L.

Lil' Rob

L, Gauche, Y, R, Droite, A, Haut, X.

Spitball

Haut, Haut, Bas, Bas, L, R, L, R.

SNK vs. Capcom : Card Fighters DS

© SNK Playmore 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE MODE FREE BATTLE

Terminez les 13 étages pour débloquer le mode Free Battle où vous pouvez combattre les boss du jeu.

Snood 2 : On Vacation

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX BONUS

Snood Ball

Terminer le niveau USA dans le mode World Tour.

Snood Grab

Terminer le niveau Egypte dans le mode World Tour.

Snood Sideways

Terminer le niveau Pérou dans le mode World Tour.

Snood Stack

Terminer le niveau Royaume-Uni dans le mode World Tour.

So Blonde : Retour sur l'Ile

© DTP Entertainment AG / Wizarbox 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Wii, mais le cheminement est le même pour les deux versions (Wii et DS).

Vous incarnez Sunny qui assume très bien son statut de blonde. Suivez les indications et ramassez le sac à main de votre héroïne qui se trouve sur le lit.

Allez à droite vers la table de chevet et récupérez le téléphone. Allez ensuite vers le bureau et ouvrez le tiroir pour prendre la batterie de rechange. Ouvrez votre inventaire et combinez la batterie avec le téléphone pour que Sunny appelle sa meilleure copine. Sortez enfin de la cabine.

Chapitre 1 : L'île oubliée

Une fois sur l'île, prenez la gaffe qui se trouve sur le canot de sauvetage. Examinez l'embarcation et récupérez la ration de nourriture qui s'y trouve. Prenez ensuite la noix de coco qui se trouve sur le rocher, en bas de l'écran.

Avancez ensuite à droite, dans la zone suivante. Utilisez la gaffe pour atteindre et faire tomber le sac à main de Sunny qui est suspendu à un arbre.

Ramassez alors le sac à main et le caillou qui se trouve à coté de lui. Avancez vers la source d'eau et utilisez la noix de coco avec cette source pour remplir la coque. Vous pouvez jouer au mini jeu qui consiste à récupérer les gouttes d'eau qui tombent en déplaçant votre personnage à droite et à gauche.

Vous pouvez aussi ignorer ce jeu et remplir directement votre fruit. Allez ensuite à gauche et versez l'eau dans le rocher creux. Combinez ensuite le maquillage et la flaque d'eau pour faire de cette dernière un miroir.

Allez ensuite à l'épave qui se trouve à droite et prenez le drapeau pirate et la ficelle. Parlez ensuite à la personne qui se trouve en haut de la falaise, à droite. Lorsqu'elle vous ignore, revenez à la zone où se trouve le canot de sauvetage.

Utilisez le bout du drapeau sur le crabe pour l'attraper.

Allez ensuite à droite et utilisez le caillou sur le gros coquillage pour récupérer un morceau de coquillage. Combinez-le avec la ficelle pour fabriquer un couteau. Revenez ensuite à l'épave et utilisez le couteau pour couper le cordage et faire tomber le mat de l'épave. Passez sur le mat pour atteindre la plage sombre.

Dans la nouvelle zone, parlez aux deux pirates et épuisez les dialogues. Allez ensuite vers la porte de la grotte de Diablo puis revenez parler aux deux pirates qui vous conseillent d'insister en frappant à la porte. Revenez à la porte de la grotte et frappez jusqu'à ce que Diablo sorte. Parlez ensuite avec ce dernier et accompagnez-le jusqu'au capitaine Le Borgne.

Inspectez les lieux avant l'arrivée de Le Borgne. Parlez avec le capitaine et posez-lui toutes les questions disponibles. Acceptez ensuite de transmettre une lettre au maire, de lui trouver un cadeau et de rapporter son chapeau. Quittez ensuite la cabane et donnez le crabe au chien qui bloque le chemin du carrefour ténébreux.

Avancez dans le chemin de la clairière. Parlez au groupe de pirates qui s'entrainent. Discutez avec eux pour, qu'au final, ils vous attachent à un arbre la tête en bas. Parlez avec la petite bête pour essayer de la convaincre de ronger la corde.

Choisissez alors la deuxième option pour le premier dialogue, la deuxième option aussi pour le deuxième et la première option pour le troisième dialogue. La petite bête rongera la corde pour vous libérer. Si l'animal s'enfuit, vous serez libérée par un tir de flèche anonyme qui coupera la corde. Avancez ensuite dans la jungle et essayez de parler au fantôme avant que Sunny ne tombe dans les vapes.

Chapitre 2 : Nathaniel et le prêtre

Vous incarnez dans ce chapitre Nathaniel qui a vécu sur l'île bien avant l'arrivée de Sunny. Parlez à votre ami Hilary ensuite quittez la maison. Allez vers le mur qui se trouve à gauche de la porte et cachez-y la clé.

Allez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'au quai. Parlez au prêtre Sébastian qui vient d'arriver. Acceptez son offre ensuite parlez à Sancha. Revenez dans la ville et allez à la place haute où se trouve la banque et parlez au chaman et à son fils.

Faites un tour dans la banque et parlez à Guzman. Revenez ensuite au quai et parlez à Sébastian de l'esprit de l'île. Revenez encore une fois au chaman pour qu'il vous donne une amulette représentant l'esprit de l'ile. Assemblez les pièces de l'amulette avant de l'apporter à Sébastian.

Chapitre 3 : les trois tâches

Vous incarnez cette fois Sunny. Parlez à Maria avant d'aller à la place de la ville basse et allez à la mairie. Parlez à Miss Brown.

Sortez ensuite et allez à la place de la ville haute et parlez à Guzman et à Angelo ; le premier des triplets, qui tient un éventaire. Allez ensuite vers la zone de l'auberge et allez au mur de la maison où Nathaniel à caché la clé. Prenez cette clé et avant d'entrer parlez à Sancha. Entrez ensuite dans l'auberge et épuisez le dialogue avec Vasco. Prenez la bouteille vide qui se trouve sur le comptoir et sortez.

Utilisez maintenant la clé pour entrer dans la maison de Nathaniel. Prenez le seau qui se trouve près de la cheminée et la canne à pêche qui se trouve à droite.

Parlez à la petite bête que Sunny à appelé Max et donnez-lui la ration de nourriture trouvée dans le canot de sauvetage. Il vous donnera alors la carte de l'île. Vous pouvez utiliser cette carte pour aller plus rapidement d'un endroit à l'autre. Sortez de la maison et passez par la porte de la ville qui se trouve à gauche.

Parlez à Bibli qui garde le passage et à Amadeo le deuxième des triplets. Prenez les plumes et combinez-les avec la canne à pêche. Allez sur le pont et essayez de pêcher plusieurs poissons.

Allez à droite pour atteindre le quai et parlez aux pirates. Allez vers la jetée et prenez la cage à homards.

Allez vers Juan qui se trouve à droite et donnez-lui le message de Le Borgne. Parlez enfin à Pablo et quittez la jetée. Revenez à la ville près de la maison de Nathaniel et parlez au dernier des triplets, Enrico. Parlez ensuite à Sancha pour lui vendre les poissons. Passez voir Vasco dans l'auberge pour discuter un peu. Sortez et allez vers l'éventaire d'Angelo. Revenez voir Amadeo et achetez des graines.

Utilisez la carte pour aller au chemin de la jungle et continuez vers clairière où se trouvent des poules. Posez la cage à homards et placez des graines à l'intérieur pour attirer et capturer une poule.

Revenez alors voir Amadeo pour faire une course de poules. En contrôlant la poule, évitez les obstacles ou sautez par-dessus pour terminer la course et gagner des doublons.

Revenez ensuite sur la jetée, approchez-vous de Pablo et essayez de prendre le vernis avant de lui parler. Prenez

ensuite la boite de vernis et le pinceau. Utilisez le premier sur la plaque de métal et allez vers l'auberge. Placez cette plaque sur le plateau pour obtenir un miroir. Parlez encore une fois à Vasco et sortez.

Utilisez la carte pour atteindre la plage sombre et donnez le miroir à Le Borgne. Allez ensuite sur le quai et donnez le miroir à Morgane. Cette dernière vous défie dans un duel de blagues sur les blondes et les brunes.

Pour gagner le duel, choisissez dans les dialogues ; le deuxième choix, le troisième choix, le quatrième, le premier choix et enfin le troisième choix. Revenez voir Le Borgne sur la plage sombre et parlez au fantôme de Nathaniel. Parlez ensuite à Le Borgne avant d'aller dans le placard qui se trouve à gauche. Prenez le verre qui se trouve sur l'étagère ensuite dormez dans le hamac.

Chapitre 4 : Hilary et Diego

Vous incarnez encore une fois Nathaniel. Parlez à Guzman qui vous donne quelques courses à faire. Allez vers la chapelle en passant par la place de la ville basse. Parlez à Anani qui essaye de placer la cloche de la chapelle. Donnez-lui la lettre de Guzman et parlez avec elle.

Vous devez trouver un riche donneur pour aider la chapelle. Allez ensuite vers le quai et parlez au capitaine Alessandro Castillo. Allez ensuite à l'auberge et parlez à Diego, le second du capitaine Castillo. Parlez en même temps à Hilary et à Vasco avant de quitter l'auberge. Parlez à Sancha ensuite regardez son stand pour fabriquer un pendentif. Placez alors les pierres nobles dans les trous respectifs avant que les coccinelles ne les poussent. Retournez voir le capitaine sur le quai pour lui donner le ticket du pendentif et prendre l'or pour la chapelle. Revenez voir Anani et donnez-lui l'or.

Chapitre 5 : Magie et croyance païennes

De retour à Sunny, sortez du placard et parlez à Le Borgne. Allez vers la boutique qui se trouve sur la place de la ville basse et parlez à Olivia. Prenez le chapeau de Le Borgne en payant 10 doublons.

Revenez voir Le Borgne et donnez-lui son nouveau chapeau. Allez à la piste de la jungle où se trouve Maria et parlez-lui. Allez vers l'auberge de Vasco et parlez à miss Brown, à Vasco et à Elvis. Prenez les affiches de ses spectacles qui se trouvent sur la table et quittez l'auberge.

Allez dans la partie haute de la vile et parlez à Angelo. Revenez à la boutique de tissu et parlez à Olivia pour prendre les chutes de calicots. Combinez ces chutes avec le seau. Allez ensuite dans la piste de la jungle pour trouver Max. avec l'aide de Max, ramassez les fruits qu'il fait tomber avant qu'ils ne pourrissent.

Allez ensuite vers la jetée et utilisez le couteau sur l'iceberg pour prendre de la glace. Combinez ensuite le chiffon avec la glace. Utilisez ensuite la gaffe pour piller la glace.

Allez ensuite vers la fosse en passant par la clairière et le carrefour ténébreux. Utilisez la gaffe pour prendre la clé qui se trouve dans les orties.

Parlez aux deux gardes et revenez à la plage sombre. Prenez le vieux chapeau de Le Borgne qui se trouve sur l'arbre, à gauche. Continuez vers le récif noir et entrez par la porte en utilisant la nouvelle clé. Avancez dans le labyrinthe en ramassant les clés qui se trouvent en chemin. Une fois devant la cellule, ramassez le bâton et utilisez-le pour tâtonner l'ombre dans la cellule.

Dès que Le Borgne vous emprisonne dans le placard, utilisez le vers sur le trou de la porte pour espionner la conversation. Regardez ensuite par le trou pour contrôler Max.

Récupérez alors l'os qui se trouve sur le squelette situé à gauche et ouvrez la porte pour Sunny. Dès que vous incarnerez Sunny, regardez le trou qui se trouve en bas à droite pour contrôler Max à nouveau. Passez par ce trou, allez à droite et récupérez le seau puis allez prendre la clé sur la porte. Revenez ensuite dans le trou pour donner la clé à Sunny et l'aider à sortir.

Allez ensuite voir Vasco et donnez-lui le seau plein de fruits. Combinez la glace avec le cocktail aux fruits. Donnez le chiffon à Vasco qui s'en servira comme filtre pour son café. Allez ensuite à la mairie et parlez à Juan. Allez enfin vers la partie basse de la ville vers l'auberge pour rencontrer Vasco qui a besoin de votre aide.

Allez vers la bouche du volcan et parlez à Chemi'n le chaman. Ramassez ensuite le gros coquillage et parlez encore une fois au chaman pour prendre votre lecteur mp3. Combinez le coquillage et le lecteur et montrez-les au chaman pour sauver Elvis.

Chapitre 6 : la colle et les plumes

De retour à Nathaniel, prenez le seau qui se trouve dans le coin gauche, près de la porte. Sortez de la maison et allez près de la banque pour trouver Hilary attaché à un mat.

Vous devez chasser les frelons avant de le libérer. Prenez la culotte qui se trouve dans le coin inférieur, à gauche. Parlez ensuite à Sancha et regardez son stand. Parlez-lui du collier et quand elle l'essaye, prenez le présentoir en Y qui se trouve sur le stand.

Allez ensuite à droite et prenez le gravier qui se trouve dans le chantier de la boutique de tissu. Revenez à la maison de Nathaniel et utilisez la culotte et le clou qui se trouve au dessus de la cheminée pour obtenir un élastique. Combinez alors le support en Y avec l'élastique pour obtenir une fronde. Revenez voir Hilary et chassez les frelons avec cette fronde.

Allez ensuite sur la jetée et parlez à Javier qui vous dit comment dissoudre la colle. Utilisez alors le seau avec l'eau de mer. Revenez chez-vous et versez de l'huile de lampe, qui se trouve dans la jarre, dans le seau.

Allez à l'auberge et demandez du Rhum à Vasco, il coute deux doublons. Revenez voir Hilary et prenez les deux doublons de sa poche. Revenez voir Vasco et achetez le Rhum. Combinez ce dernier avec le seau et utilisez le mélange sur Hilary pour enlever la colle et le libérer.

Chapitre 7 : la nuit de la poésie

De retour à Sunny, allez voir Juan à la mairie pour récupérer les quatre affiches.

Parlez à miss Brown à propos des punaises. Allez alors vers la boutique de tissu et parlez à Olivia qui vous donnera des punaises. Revenez à la mairie et utilisez les punaises avec les affiches pour en accrocher une sur le panneau qui se trouve à droite. Allez ensuite dans la piste de la jungle, parlez à Maria et accrochez une affiche sur l'arbre qui se trouve au fond.

Allez vers le quai et accrochez la troisième affiche sur le panneau situé à droite. Allez enfin à droite de l'auberge et accrochez la quatrième affiche sur le panneau d'affichage. Entrez dans l'auberge et parlez à Elvis.

Allez ensuite vers la chapelle en passant par la piste de la jungle. Parlez à Javier et regardez le tableau qui se trouve au fond.

Montez les escaliers et regardez à travers le télescope. Descendez ensuite et parlez encore une fois à Javier. Regardez ensuite les graffitis qui se trouvent sur le mur à droite et ceux sur le mur à gauche. Lisez ensuite la bible. Vous obtiendrez alors la combinaison du coffre qui se trouve derrière le tableau du fond. Montrez enfin le tableau à Javier.

Quittez la chapelle et allez au village vaudou en passant par la piste de la jungle. Parlez au chef Chemi'n et revenez en ville. Allez à l'auberge pour assister au récital de Juan et aidez Vasco à servir les boissons aux clients.

Chapitre 8 : l'île au trésor

Prenez le colis et le cadeau de la part de Guzman et sortez de la banque. Vous incarnez cette fois Nathaniel. Allez à la partie basse de la ville et parlez à Anani. Allez ensuite à l'auberge et commandez du lait.

Rendez-vous ensuite sur le quai et parlez à Morgane pour lui donner la boite. Parlez à Hilary qui rapplique puis à Morgane à nouveau. Allez à la jetée et parlez à Diablo qui garde le coffre de Le Borgne. Parlez à Juan qui se trouve à droite et regardez le bateau.

Allez vers la ville basse et prenez les prunes chez Sancha. Combinez-les avec le lait puis entrez dans l'auberge et parlez à Vasco à propos de la pelle. Allez alors voir Javier et parlez-lui de la pelle. Revenez à l'auberge, parlez à Vasco ensuite allez à la porcherie pour prendre la pelle. Rentrez chez-vous et cachez la montre entre les livres de la bibliothèque située au dessus du bureau.

Revenez alors vers le quai et donnez le lait à Diablo.

Examinez le coffre et poussez-le sur le bateau. Evitez les obstacles en chemin vers l'île.

Allez à gauche sur la plage et utilisez la pelle pour creuser un trou. Placez le coffre dans le trou et utilisez la pelle pour le boucher. Revenez à votre île et allez vers le récif noir pour mettre la carte du trésor dans le coffre qui se trouve près du navire échoué.

Chapitre 9 : un cadeau du passé

De retour à Sunny, allez à la maison de Nathaniel et regardez sous les livres pour trouver et prendre la montre. Allez ensuite vers le récif noir et ouvrez la porte pour trouver un message de la part de Diablo qui indique qu'il a pris la carte au trésor.

Entrez ensuite dans la maison de Diablo, prenez le bandana situé sur le squelette et ouvrez ensuite le placard pour que Diablo rapplique. Donnez-lui le message trouvé dans le coffre.

Après la conversation, revenez à la maison et prenez la veste qui se trouve dans le placard.

Passez voir Morgane ensuite allez au village Vaudou et parlez au chaman. Visitez ensuite les marais maléfiques. Utilisez la gaffe sur le rocher et passez dessus.

Parlez à Jibaro et prenez les outils.

Allez vers la chapelle et réparez la machine volante. Utilisez-la pour rejoindre l'ile au trésor. Evitez les nuages noirs et les oiseaux pour pouvoir atteindre l'ile.

Une fois sur la plage, prenez la pelle et utilisez la carte au trésor pour trouver l'endroit où creuser. Utilisez la pelle pour creuser et faites sortir le trésor de son trou. Examinez ensuite la statue qui se trouve à gauche et prenez la broche qui se trouve dans le coffre. Placez-la dans creux de la statue puis parlez au gorille Bieke, l'esprit de cette ile. Regardez les morceaux de bois et demandez l'aide du gorille. Utilisez ensuite les outils avec le radeau.

Allez à l'auberge et donnez le pendentif à Morgane. Quand elle vous demande de lui raconter votre histoire, procédez dans cet ordre ; Nathaniel et le prêtre, Hilary et Diablo, la colle et les plumes et enfin l'ile au trésor. Sunny va s'évanouir juste après avoir fini de raconter.

Chapitre 10 : la malédiction

Vous incarnez Nathaniel pour la dernière fois. Prenez les ingrédients et sortez de votre maison. Parlez à Sancha et allez à la banque pour parler à Hilary et à Guzman.

Sortez et parlez au triplet qui tient le stand. Prenez le mortier et le pilon et combinez-les avec les ingrédients. Allez ensuite au village vaudou et parlez à Chemi'n le chaman. Allez ensuite vers la bouche du volcan et descendez vers le temple du volcan (qui se trouve tout en bas). Vous devez appuyer sur les boutons aux couleurs correspondantes en mémorisant l'ordre pour ouvrir la porte. Placez ensuite la poudre magique sur le cercle pour voir Le Borgne arriver et tout saboter. Allez enfin vers le creux de l'oiseau pour contrer Hilary.

Chapitre 11 : les requêtes des fantômes

De retour dans le corps de Sunny, parlez à Morgane, entrez dans la maison de Nathaniel et prenez le livre des sortilèges qui se trouve sur le bureau.

Sortez de la maison et parlez à Morgane puis à Sancha. Allez vers les ruines anciennes de Ku en passant par la piste de la jungle. Le chemin est pour l'instant bloqué. Allez alors voir Jibaro aux marais maléfiques. Prenez les feuilles qu'il vous donne et revenez aux ruines.

Pour ouvrir la porte, commencez par bruler la feuille bleue et la feuille rouge sur l'autel pour obtenir une flamme violette. Brulez ensuite la feuille jaune et la feuille bleue pour obtenir une flamme verte.

Brulez ensuite la feuille rouge et la feuille jaune pour obtenir une flamme orange. Brulez enfin les trois feuilles qui restent pour obtenir une flamme blanche et ouvrir le passage.

Avancez à droite et parlez aux trois fantômes qui apparaissent. Revenez ensuite vers l'autel et brulez votre trousse de maquillage. Revenez à la piste de la jungle et parlez à Maria. Revenez ensuite à la jetée et parlez à Carlo qui garde le coffre.

Prenez la boucle d'oreille et allez voir Javier dans la chapelle. Allez ensuite dans la mairie et demandez du miel à miss Brown. Utilisez le verre sur le pot de miel. Sortez et allez au récif noir. Allez à gauche et utilisez le couteau avec l'arbre. Utilisez ensuite le verre avec l'arbre. Dans l'inventaire, utilisez le couteau pour découper le pinceau.

Revenez ensuite voir Maria et donnez-lui le déguisement pour ressembler à Diablo. Allez à l'entrée de la fosse et parlez à Maria pour qu'elle vous conduise à l'intérieur.

Discutez ensuite avec Juan, Enrico et Reg. Essayez de prendre le marteau qui se trouve près de Reg. Revenez voir Maria et demandez-lui d'assommer Reg. Prenez alors le marteau et revenez à Juan pour que Maria le libère ainsi qu'Enrico. Demandez-lui ensuite de détruire la palissade pour vous.

Entrez dans ce labyrinthe et utilisez les échelles pour atteindre la sortie qui se trouve à droite avant la fin du temps imparti.

Entrez dans le temple du volcan et essayez de prendre la fiole de cristal. Utilisez ensuite le miroir avec la statue de serpent pour réfléchir son laser. Ramenez cette fiole aux fantômes qui se trouvent dans les ruines de Ku. Vous devez résoudre l'énigme suivante pour entrer dans le temple. Appuyez sur le symbole de l'enfant ensuite sur celui du peigne puis celui de la lune et enfin celui de la femme.

Entrez dans le temple et prenez le disque de métal et pour le combiner avec la boite de vernis. Utilisez ce disque avec l'oeil de pierre pour faire apparaitre un chemin. Traversez alors le pont et entrez dans l'arbre où se trouve Max. prenez l'oeil de Le Borgne, parlez à Max et donnez-lui le miroir.

Revenez voir Jibaro aux marais maléfiques et montrez-lui l'oeil de Le Borgne. Allez à gauche des marais et évitez les obstacles pour atteindre le lys blanc.

Revenez aux ruines de Ku et utilisez le marteau contre le rocher volcanique qui se trouve à droite.

Allez ensuite vers la jetée et remplissez la bouteille vide avec de l'eau de mer. Passez voir Chemi'n au village vaudou et revenez aux ruines de Ku pour appeler les fantômes. Entrez encore une fois dans le temple et prenez un morceau de l'arbre de Max.

Retournez enfin voir Jibaro. Placez les ingrédients dans le mortier qui se trouve à droite de Jibaro. Placez ensuite le lys blanc dans le mortier. Prenez enfin le mélange qui a la forme d'une poudre magique et donnez-la à Jibaro.

Revenez en ville, parlez à Morgane et entrez dans la maison de Nathaniel. Prenez la boite en métal qui se trouve sur

l'étagère de droite et mettez dedans l'oeil de Le Borgne.

Entrez dans l'auberge et parlez à Elvis pour qu'il vous donne sa teinture de cheveux. Allez enfin sur le quai pour parler à Morgane et préparer votre stratagème.

Chapitre 12 : un nouveau départ

Après le discours de Le Borgne, donnez-lui la boite en métal qui contient son oeil.

Utilisez ensuite la poudre du sort sur Le Borgne et assistez à la fin du règne de ce dernier.

Félicitations ! Vous avez sauvé l'île et son esprit de la malédiction. Comme récompense, Atabey l'esprit de l'ile vous aide à revenir chez-vous.

SolatoRobo : Red the Hunter

© Namco Bandai / CyberConnect2 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES FONDS D'ÉCRAN TITRE

Ecran titre du jour

Obtenu dès le départ.

Ecran titre du crépuscule

Disponible après avoir terminé la première partie.

Ecran titre de la nuit

Disponible après avoir terminé le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Première partie

Prologue : Emergence initiale

Vous commencez le jeu dans le vaisseau spatial Hindenburg. Partez à droite et montez les escaliers. Attrapez les tonneaux et lancez-les pour obtenir des objets. Entrez dans la pièce et dirigez-vous à gauche. Ouvrez la porte et combattez les ennemies. Vous devez les attraper puis les lancer dans l'air. Vous pouvez les lancer les uns contre les autres pour provoquer plus de dégâts.

Après le combat, ouvrez la porte qui se trouve à gauche. Pour tuer le Kurvaz, attrapez les missiles et renvoyez-les-lui. Ouvrez la porte qui mène à gauche puis descendez du robot. Dirigez-vous vers les machines et examinez-les. Allez à gauche puis en haut à droite. Franchissez la porte et examinez la zone qui brille pour obtenir 300 pièces. Revenez au robot et continuez votre chemin à gauche. Récupérez le morceau de viande et ouvrez la porte. Prenez l'ascenseur et descendez du robot. Examinez la machine pour vous rendre à l'étage inférieur. Remontez sur le robot et ouvrez la porte.

Tuez les adversaires et allez à droite. Entrez par la porte et descendez du robot. Marchez en bas et descendez en empruntant les échelles puis suivez le chemin et immobilisez l'ennemi. Ignorez ce dernier et montez via les échelles de droite. Entrez dans la pièce et examinez les machines puis revenez à Dahak et passez le pont, à droite. Ouvrez la porte et prenez le grand tonneau. Posez-le sur l'interrupteur pour l'activer et prenez la porte, à droite. Sauvegardez au point de sauvegarde puis ouvrez la porte de droite et montez sur l'interrupteur. Descendez du robot et prenez l'objet qui se trouve dans la pièce de droite. Tuez les adversaires pour assister à une cinématique.

Chapitre 1 : Un contrat

Choisissez Airedale comme destination, allez à droite puis en haut. Parler à Québec puis à Flo qui se trouve à gauche. Acceptez la quête " Exercice " et faites votre sauvegarde. Partez en haut et entrez par la porte qui est à gauche. Parler à Suzette et affrontez-la. Dès que vous en aurez fini avec elle, allez au menu et choisissez " Optimiser ". Placer la pièce de puissance et quittez le magasin. Retournez à l'Asmodeus puis reparlez à Flo. Choisissez " Appel aux combattants " comme quête et allez en bas. Parlez à Quentin deux fois puis discutez avec la réceptionniste et acceptez le défi. Affrontez l'ouvrier.

Reparlez à la réceptionniste après le combat pour déclencher un autre défi avec un ancien soldat de Kurvaz. Utilisez des combos aériens pour vaincre cet ennemi puis déclenchez un dernier combat. Pour gagner, attrapez l'ennemi par derrière. Une fois terminé, faites votre sauvegarde puis parlez à Flo et acceptez la quête " Recherche de photos ". Allez en haut et continuez à marcher puis tournez à droite et examinez la zone qui brille pour prendre 10 pièces avant de parler à Barry. Continuez à droite puis montez. Examinez la zone qui brille puis partez à droite. Allez en haut et montez les escaliers. Détruisez le tonneau à droite et essayez d'attraper le petit chaton puis les autres à l'intérieur dans les tonneaux. Sauvegardez votre partie et parlez à Flo.

Acceptez la quête " Rangement d'entrepôt " puis allez en bas. Partez maintenant à droite puis tournez à gauche. Montez les escaliers et parlez au marchand. Utilisez les tonneaux qui se trouvent en bas pour attraper ceux qui se trouvent en haut. Posez-les dans les endroits indiqués et sauvegardez la partie. Tuez les ennemis puis montez et détruisez l'obstacle pour atteindre les escaliers. Abattez les ennemis puis détruisez un autre obstacle. Montez les escaliers et examinez les zones qui brillent. Sauvegardez et montez les escaliers. Pour tuer le leader, jetez sur lui les ennemis qui l'accompagnent. Une fois terminé, faites votre sauvegarde.

Allez à Airedale et parler à Flo. Prenez la quête " Collecte de sons " et continuez en haut. Entrez dans la boutique (à gauche) puis montez les escaliers à droite. Parlez à Iggy puis quittez la boutique. Allez à droite et examinez la zone qui brille. Examinez maintenant la plante et continuez à droite. Entrez dans la maison en face et récupérez le son. Retournez voir Iggy dans la boutique puis Parlez à Flo pour accepter la quête " Extermination ". Dirigez-vous vers le bas puis tournez à droite et montez les escaliers à gauche avant de parler au marchand. Tuez les insectes qui se trouvent dans les tonneaux puis combattez le boss. Sauvegardez votre partie et revenez voir Flo.

Acceptez la quête " Containers à ranger " puis partez en bas. Tournez à droite et continuez en haut. Parlez à Alman puis placez les containers sur les plaques. Sauvegardez votre partie, revenez à l'Asmodeus et choisissez " le Navire des duels " comme destination. Parlez à Quentin et acceptez la quête " Force du guerrier ". Combattez les ennemis des trois manches pour gagner 800 pièces. Choisissez maintenant la destination Spinon.

Chapitre 2 : Attaque du Kurvaz

Après la cinématique, allez en haut et attrapez le chaton. Continuez à droite et faites votre sauvegarde. Parlez à Flo et prenez la quête " Trésor perdu ". Partez en haut puis parlez à Frito. Retournez près de l'Asmodeus et entrez dans les égouts. Suivez le chemin et détruisez les obstacles. Descendez du robot et nagez vers le haut. Activez la valve et revenez au robot. Descendez et engouffrez-vous dans l'ouverture. Tuez la grande souris et entrez par la porte de droite. Tuez le chef des souris puis entrez par la porte de droite.

Une fois dehors, allez en haut et parlez à Frito. Faites votre sauvegarde puis dirigez-vous en haut. Descendez du robot et prenez le canot. Examinez la zone qui brille puis prenez la note de musique. Parlez maintenant au garde et reprenez le canot. Rendez-vous près de l'office des quêtes puis continuez à droite. Descendez les escaliers et entrez dans les canaux.

Suivez le chemin et descendez les escaliers. Descendez du Dahak et allez à gauche. Montez les échelles et examinez le trésor, à droite. Allez maintenant à gauche et suivez le chemin. Faites attention lorsque vous traversez l'eau, nagez vers le haut et activez la valve. Descendez les échelles et examinez la zone qui brille, en bas à droite. Montez les échelles et allez à droite. Revenez à Dahak et allez à droite. Suivez le chemin et ouvrez la porte de gauche. Tuez les ennemis et entrez par la porte qui est à gauche. Sauvegardez la partie et continuez à gauche. Combattez maintenant Calua puis sauvegardez votre partie. Choisissez Spinon comme destination et parlez à Flo. Prenez la quête " Distribution de tracts " et allez en bas. Parlez à Mamoru puis distribuez les tracts aux villageois. Revenez à Mamoru et prenez votre récompense.

Revenez à Flo et prenez la quête " Nettoyage du canal ". Allez en haut et prenez le navire. Parlez au garde puis nettoyez les égouts. Après avoir terminé la quête, revenez près de l'Asmodeus et entrez dans la pièce qui mène à droite. Descendez les escaliers et entrez par le portail. Retournez à l'Asmodeus et allez au " Navire des duels ". Parlez à Quentin et prenez la quête " Journée des fans ". Gagnez les trois manches puis sauvegardez votre partie. Retournez à l'Asmodeus et prenez la destination Iles de Davren.

Chapitre 3 : Le clan des Braves

Après la cinématique, tuez les ennemis. Empruntez le Dahak, suivez la flèche et détruisez les trois navires de contrôle. Acceptez les réparations de Suzette et gagnez la course. Récupérez les pièces qui brillent en jaune au cours de la course pour améliorer votre turbo. Utilisez alors le bouton " B " pour accélérer. Vous pouvez prendre des objets pour paralyser les autres joueurs.

Lorsque vous aurez remporté le duel, sauvegardez votre partie. Rendez-vous maintenant à l'Airedale et prenez la quête " Merveilles du monde ". Partez en haut puis tournez à droite puis à nouveau en haut et à droite. Parlez à Quynne et acceptez la quête. Volez d'une île à l'autre en essayant d'atteindre la cible indiquée dans la carte (une flèche vous indiquera sa direction). Une fois sur l'île, approchez-vous du monument de pierre et examinez-le. Combattez maintenant les ennemis et réexaminez la pierre. Faites votre sauvegarde et retournez à Flo.

Acceptez la quête suivante et marchez vers le bas. Allez à droite et parlez à Alman. Trouvez les caisses en suivant les flèches. Une fois terminé, reparlez Alman pour récupérer votre récompense. Faites votre sauvegarde et revenez voir Flo puis prenez la quête disponible et reparlez à Alman. Placez les tonneaux sur les plaques puis combattez la recrue. Sauvegardez votre partie et retournez à l'Asmodeus. Partez maintenant vers Vizsla.

Chapitre 4 : La peur d'Elh

Partez à droite puis en haut. Parlez à Flo et acceptez la quête " Charmiflûte cassée ". Marchez à gauche et parlez à Dahmon. Entrez dans la maison en face et récupérez la note de musique, à droite. Examinez la zone qui brille en haut et allez à gauche. Passez les plantes et descendez rapidement du Dahak. Approchez-vous des armoires (à gauche) et examinez la zone qui brille. Revenez au robot et quittez la maison. Reparlez Dahmon et sauvegardez votre partie.

Retournez à Flo et prenez la quête restante " Fichues Scarabeilles ". Partez à gauche puis dirigez-vous en haut à gauche. Examinez la zone brillante ensuite parlez au chef. Retournez près de Flo et continuez à droite. Récupérez deux Cristal-P puis allez à droite. Marchez en haut et entrez dans la grotte. Détruisez le pot à droite et attrapez le chaton. Entrez maintenant par l'ouverture et continuez en haut. Tournez à gauche et continuez à marcher. Attrapez les abeilles et lancez-les sur la plante en forme d'étoile. Grimpez et sauvegardez. Montez jusqu'au sommet et tuez l'insecte géant. Pour esquiver ses attaques, sautez puis cliquez plusieurs fois sur la touche " B ".

Lorsque vous en aurez terminé, sauvegardez la partie et dirigez-vous vers la grotte à droite du village. Allez en haut puis à droite. Retournez à gauche et entrez dans la pièce. Tuez l'abeille et récupérez la Perle de miel. Rebroussez chemin et montez sur l'insecte. Suivez le chemin et examinez la zone brillante pour obtenir une Carapace de Scarabeille. Partez en haut à gauche et tuez l'ennemi. Descendez du Dahak puis descendez les échelles. Suivez le chemin et récupérez les Carapaces. Retournez au robot et allez en haut. Descendez des échelles et examinez la zone qui brille. Grimpez à droite et prenez les carapaces. Retournez près de l'insecte transporteur et examinez l'endroit brillant. Récupérez une Perle de miel et donnez-la à l'insecte transporteur. Montez sur ce dernier et sortez de la grotte pour sauvegarder.

Allez à Spinon et prenez la quête " Gros poissons " puis montez et allez au garde. Suivez le chemin et ouvrez la porte. Attrapez les petits poissons et approchez-vous du plus grand. Lancez-les sur ce dernier pour le tuer. Continuez à marcher et ouvrez la porte puis suivez le chemin et empruntez celle de gauche. Tuez Anna, le deuxième poisson, par la même méthode. Une fois terminé, examinez la zone qui brille puis retournez en bas à droite. Tuez maintenant Mary et sortez de la grotte. Sauvegardez votre partie puis rendez-vous aux Iles de Davren.

Parlez à Flo et choisissez la quête " Toujours plus vite ". Prenez votre décision puis essayez de gagner la course. Faites votre sauvegarde puis allez à Vizsla. Parlez à Flo et acceptez la quête " Protection du cargo ". Revenez en bas, parlez à

Alman et tuez les pirates du ciel puis faites votre sauvegarde. Allez à l'Asmodeus puis entrez Shetland comme destination.

Chapitre 5 : deux prisonniers

Une fois sur Shetland, dirigez-vous à gauche. Continuez en haut puis suivez le chemin. Après la cinématique, approchez-vous du bureau (en haut) et examinez-le trois fois. Récupérez le câble et utilisez-le pour ouvrir la porte de la prison. Sortez de la cellule et allez à gauche. Utilisez l'ascenseur pour descendre à l'étage inférieur puis continuez à droite. Montez dans le Dahak et utilisez la foreuse pour détruire les roches, à droite.

Approchez-vous maintenant du wagonnet et montez dedans. Evitez les rochers en sautant et récupérez les objets en route. Tuez les soldats de Kurvaz et ouvrez la porte. Prenez la foreuse et détruisez les roches à droite. Montez sur le wagonnet (à droite) et tuez les ennemis. Approchez-vous du bateau ensuite allez à gauche. Parlez au superviseur qui se trouve à gauche puis récupérez les tonneaux explosifs. Placez-les sur la zone bleue puis reparlez au superviseur. Montez sur le wagonnet puis sauvegardez la partie. Descendez l'ascenseur qui est à gauche et récupérez la foreuse. Déposez-la sur l'interrupteur qui se trouve à l'étage supérieur et ouvrez la porte.

Affrontez Gren et évitez ses attaques. Ouvrez ensuite la porte à droite et détruisez les tonneaux. Attrapez les chatons et entrez par l'ouverture qui apparait en haut. Tuez les ennemis et récupérez la note de musique. Rebroussez chemin et allez à droite. Partez en bas et faites votre sauvegarde.

Rendez-vous maintenant à Airedale et parlez à Flo. Choisissez la quête " Concours des containers " et allez à l'endroit indiqué. Parlez au marchand et acceptez la quête. Ce concours consiste à placer les containers sur les plaques. Lorsque vous aurez passé les trois manches, revenez à l'Asmodeus.

Allez maintenant aux Iles de Davren et parlez à Flo. Acceptez la quête " Livraison tarte " et apportez la livraison au client à temps. Dirigez-vous après à Shetland et prenez la quête " Recherche mineurs ! ". Parlez au superviseur et aidez-le. Récupérez la foreuse et détruisez les roches. Attrapez les mines et placez-les dans le container. Montez le wagonnet et récupérez les mines. Passez ensuite à la zone suivante (à droite) et utilisez les bombes pour détruire les roches les plus grandes. Une fois terminé, passez à la dernière zone. Dans cette zone, soulevez les roches qui bloquent l'entrée et récupérez les bombes. Placez-les dans la zone bleue et activez l'interrupteur. Sauvegardez la partie et allez au Navire des duels. Choisissez le duel " Démonstration de force ". Pour la première manche, utilisez un triple combo aérien sur l'ennemi. Vous devrez affrontez le deuxième ennemi en moins d'une minute. Pour la dernière manche, vous devez combattre l'ennemi sans avoir de dégâts. Une fois terminé, vous allez défier Cyan. Faites votre sauvegarde et allez à l'Asmodeus. Prenez maintenant " Royal Envy " comme destination.

Chapitre 6 : Un piège attirant

Vous commencez ce chapitre par un combat. Tuez le soldat de Kurvaz puis franchissez la porte de gauche. Abattez les ennemis et détruisez les obstacles. Ouvrez la porte à gauche puis éliminez les ennemis. Suivez le chemin et prenez la porte. Montez les escaliers et ouvrez la porte qui mène à gauche. Suivez le chemin et escaladez les échelles. Activez l'interrupteur et rebroussez le chemin. Passez le pont entrez par la porte puis allez à gauche et montez les échelles. Entrez dans la première chambre et récupérez une clé dans la zone brillante. Entrez ensuite dans la seconde et examinez la zone qui brille. Revenez au robot puis retournez à la salle des machines 1. Descendez les escaliers et prenez la porte. Tuez les adversaires et transportez-vous à l'aide de l'ascenseur. Entrez dans la pièce puis rebroussez chemin. Rendez-vous à la salle de bal et sauvegardez.

Entrez dans la salle de bal et combattez Opéra. Lancez sur cette dernière les bombes qu'elle vous envoie. Après le combat, sauvegardez votre partie. Allez maintenant à Spinon et parlez à Flo. Acceptez la quête " Opération de recherche " et entrez dans la maison de Flo. Prenez la note de musique puis reparlez à Flo. Entrez dans la chambre (à droite) et fouillez les armoires. Récupérez le disque puis parlez à Amélie. Cherchez maintenant dans la table de nuit et récupérez les miettes. Examinez la cheminée (à gauche) puis reparlez à Amélie. Allez en bas puis tournez à gauche. Entrez par l'ouverture et attrapez les quatre chatons qui se trouvent dans les égouts.

Sauvegardez puis rendez-vous à Shetland. Parlez à Flo et prenez la quête " Protection du cargo 2 ". Parlez à Alman et

acceptez son aide. Eliminez les pirates en utilisant les armes du vaisseau et sauvegardez la partie. Partez vers l'Asmodeus et choisissez Basset comme destination.

Chapitre 7 : La porte s'ouvre

Une fois sur l'île, attrapez le chaton et parlez aux villageois. Allez à gauche et examinez la zone qui brille. Parlez à Flo et acceptez la quête disponible. Tournez à droite et parlez à Collie. Choisissez un harpon et allez pêcher. Le guide vous aidera à pêcher les ermites. Faites votre sauvegarde et montez les escaliers puis partez à droite et continuez tout droit. Allez à gauche et parlez à Charlotte. Parlez ensuite à Arzane puis à Mme Fraisier. Retournez près de Collie et continuez à gauche.

Suivez le chemin et entrez dans la pièce, à droite. Descendez et allez à droite puis cassez l'écrou et passez à droite. Suivez la route qui mène en bas puis cassez l'écrou. Passez en haut et entrez dans la zone de pêche. Attrapez l'ermite au temple et allez tout droit. Récupérez le cristal pour assister à une cinématique, allez à droite et suivez le chemin. Détruisez les écrous puis faites votre sauvegarde.

Rendez-vous à Basset et parlez à Flo. Choisissez la quête " un certain navire " et montez dans la chambre à côté. Examinez le coffre puis montez les échelles, à droite. Entrez dans la chambre et récupérez une Cristal-P. Parlez à Galvan ensuite suivez le chemin. Détruisez les obstacles pour passer par la porte puis descendez. Ouvrez la porte et suivez le chemin. Continuez à droite puis descendez les escaliers. Attrapez le container et placez-le sous la barre. Montez sur le tonneau et continuez en haut. Allez à droite et attrapez l'ermite. Partez à gauche et continuez votre chemin. Détruisez les obstacles et entrez dans la chambre. Examinez la zone pour trouvez un carnet de vol et sauvegardez votre partie.

Débarquez maintenant au Navire des duels et parlez à Quentin. Choisissez le défi " vers le sommet " et essayez de gagner les trois manches. Faites votre sauvegarde et prenez la destination Samoyede.

Chapitre 8 : Trahison sur la Terre sacrée

Une fois sur la terre sacrée, parlez à Flo. Acceptez la quête " Bouquet de fleurs " et partez à droite. Parlez à Amare et examinez la zone brillante qui est en bas. Continuez votre chemin à droite et allez en haut. Cueillez la fleur puis détruisez le tonneau. Attrapez le chaton puis suivez le chemin vers le haut. Attrapez la fleur (à droite) et allez en haut. Prenez la note musicale et tournez à droite. Descendez et cueillez la fleur. Rebroussez chemin et reparlez Amare. Sauvegardez et partez en haut.

Portez la pièce et marchez en haut. Continuez votre chemin vers le haut et placez l'icône sur le piédestal. Partez à gauche et attrapez les chatons dans les tonneaux. Retournez à droite puis allez en haut. Tournez à gauche et récupérez l'icône. Rebroussez chemin et continuez en haut puis placez l'icône sur le piédestal et revenez en bas. Allez maintenant à droite et récupérez l'icône. Placez-la sur le deuxième piédestal puis sauvegardez. Marchez en haut et affrontez Béluga. Après la cinématique, faites votre sauvegarde à nouveau.

Allez aux Iles de Davren et réalisez la quête " Renforts ". Faites la course avec les sentinelles et essayez de la remporter. Sauvegardez votre partie et dirigez-vous vers Samoyede. Parlez à Flo et prenez la quête " Désherbage ". Partez vers la forêt (en haut) et parlez à Angéliste. Arrachez les herbes qui sont en haut et tuez les insectes. Continuez votre chemin en haut et enlevez les mauvaises herbes. Partez ensuite en haut et continuez à enlevez les plantes. Tuez l'énorme insecte après avoir nettoyé les lieux. Rebroussez chemin et sortez de la forêt puis sauvegardez et allez au Navire des duels. Parlez à Quentin et essayez la quête " Bataille sauvage ". Passez les trois manches et sauvegardez votre partie. Retournez à l'Asmodeus et choisissez Golden Roar comme destination.

Chapitre 9 : Un héros stupide

Descendez dans les égouts puis prenez l'ascenseur. Déplacez-vous pour esquivez le feu et abattez l'ennemi. Continuez en haut et évitez les sources thermiques. Entrez par la porte et montez les escaliers, en haut. Prenez le chemin de droite et attrapez la pièce et placez-la sur les plaques brillantes, à gauche. Entrez par la porte qui mène à gauche et examinez le coffre. Attrapez la pièce et placez-la sur la plaque brillante. Dirigez-vous en haut et ouvrez la porte. Montez

les escaliers en haut en esquivant les lames rotatives et récupérez la pièce verte. Entrez par la porte et tournez à droite.

Placez la lampe verte sur la plaque et récupérez celle de couleur rouge. Rebroussez chemin et placez-la sur l'ascenseur. Portez la deuxième pièce verte et placez-la sur la plaque qui se trouve dans la chambre de droite. Retournez à droite et laissez votre robot sur l'ascenseur. Retournez à gauche et suivez le chemin. Descendez les échelles et remontez sur le robot. Récupérez la lanterne et allez en haut. Enlevez l'écrou (à gauche) et tuez les ennemis. Continuez vers le haut et placez la lanterne sur la plaque.

Partez en haut et montez dans l'ascenseur. Montez et entrez par la porte. Tuez les soldats de Kurvaz et faites votre sauvegarde. Affrontez Opéra en utilisant les bombes de Calua et en jetant Gren sur elle. Faites votre sauvegarde et partez à Airedale.

Acceptez la quête " Chasse aux pirates " et partez vers le haut. Parlez au Marchand destiné et tuez les Hurleurs. Combattez maintenant leur chef Navara, éliminez-le puis sauvegardez et mettez le cap sur les Iles de Davren. Parlez à Flo et faites la quête " Défi ". Essayez de gagner la course puis revenez à l'Asmodeus. Choisissez Lares comme destination.

Chapitre 10 : La solution finale

Après la cinématique, examinez la zone brillante puis allez en haut. Tuez les ennemis et continuez votre route. Descendez du robot et donnez deux coups de pistolet électrique à l'organe qui bloque le passage. Examinez la zone qui brille puis continuez à droite. Tuez les ennemis et suivez le chemin. Eliminez les obstacles puis continuez en haut. Faites votre sauvegarde et prenez 300 pièces dans le lieu brillant. Partez en haut et affrontez Bruno. Essayez donc d'esquiver les attaques de laser et utilisez ses propres attaques contre lui. A la fin du combat, allez en haut et éliminez les obstacles. Suivez le parcours en haut jusqu'au coeur pour terminer la première partie.

Après la cinématique, rendez-vous au Navire des duels et parlez à Quentin. Prenez le défi " Tournoi avec handicap " et essayez de gagner les trois manches. N'attrapez pas l'adversaire dans la première manche. La deuxième manche consiste à ne subir aucun dégât, essayez d'attraper l'adversaire sans qu'il ne vous blesse. Les règles de la manche dernière consiste à appliquer la règle de la première et de la deuxième manche. Une fois vaincu, prenez la destination de Pharaoh.

Deuxième partie

Chapitre 1 : Concerto en noir et blanc

Parte en haut et parlez à Flo. Choisissez la quête " Réparation des machines " puis allez en haut. Continuez à marcher à droite puis dirigez-vous en haut. Prenez le train puis parlez au contrôleur. Quittez le train et allez à gauche. Réparez la première machine quand les étincelles disparaissent puis marchez à droite. Montez les escaliers et suivez le chemin. Débarrassez-vous des rats et réparez la deuxième machine. Retournez à gauche et entrez par la porte. Suivez le chemin puis allez en bas. Descendez les échelles et réparez la troisième machine.

Retournez à votre robot et continuez à droite. Attrapez l'entrepôt et entrez par l'ouverture puis posez-le sur l'interrupteur et détruisez les tonneaux. Attrapez les chatons puis rebroussez chemin. Continuez à gauche et activez l'interrupteur en utilisant votre robot. Réparez la quatrième machine puis retournez à votre robot puis sortez de la pièce et montez les escaliers. Partez à gauche et faites la même chose dans cette pièce. Réparez la dernière machine puis quittez les lieux. Reparlez au contrôleur et faites votre sauvegarde.

Retournez à l'office des quêtes et parlez à Flo. Prenez la quête " Inspection de train " et retournez au contrôleur. Acceptez sa quête puis allez à droite. Descendez les escaliers et détruisez les tonneaux. Attrapez le chaton puis entrez dans le train vert. Ouvrez la porte qui mène à droite et continuez votre chemin. Placez l'entrepôt à droite et montez jusqu'à l'ouverture de droite. Détruisez le tonneau et attrapez le chaton. Continuez en bas et prenez la note musicale. Montez au bord du vaisseau et examinez le coffre. Parlez à Diamundo puis retournez à gauche. Descendez les échelles qui se trouvent dans le deuxième wagon et fouillez le placard. Récupérez les outils puis retournez voir Diamundo.

Quittez maintenant le train vert et rendez-vous dans le train jaune, en haut. Tuez les adversaires et allez à gauche. Récupérez la note de musique puis allez à droite. Essayez d'ouvrir la cage puis retournez à gauche. Parlez à l'officier et ouvrez la porte qui mène à droite. Nagez à droite et activez la valve ensuite retournez vers votre robot et ouvrez la porte de droite. Affrontez les ennemis puis faites votre sauvegarde. Quittez le train et affrontez les deux adversaires. Sauvegardez et rendez-vous au Golden Roar.

Chapitre 2 : Fragment de temps

Parlez à Merveille et faites la " Simulation de test ". Tuez les insectes puis faites votre sauvegarde. Reparlez Merveille et acceptez la quête " Simulation nv. 1 ". Affrontez Nero et Blanck puis sauvegardez. Effectuez tous les niveaux de cette quête. Le niveau 2 consiste à tuer les soldats de Kurvaz puis de Béluga. Pour le troisième niveau, allez en haut à gauche puis entrez par la porte en supérieure. Partez maintenant à droite puis sautez sur le carré. Passez en haut et suivez le chemin. Entrez par le portail et faites votre sauvegarde.

Rendez-vous à Pharaoh et parlez à Flo. Prenez la quête " Garde du corps " et allez dans le parc. Parlez à Cocona et acceptez sa quête. Examinez la machine bleue et apportez le jus à Cocona. Retournez à gauche et prenez un Herbojus au distributeur. Rapportez-le à Cocona puis continuez à droite. Parlez à la vendeuse puis retournez à Cocona. Montez les escaliers à gauche et parlez à Barry.

Faites votre sauvegarde puis parlez à Flo. Choisissez la quête " Quiz de Pharaoh " et allez au parc. Parlez à l'animatrice et répondez à la première question par " Cocona " et la deuxième par " Herbojus " puis par " trois ". Répondez ensuite par " Point de vue " puis par " 21 ". Sauvegardez votre partie puis rendez-vous à Basset.

Chapitre 3 : Comme mère et enfant

Partez à gauche puis tournez à droite. Continuez à droite et entez dans l'orphelinat. Parlez à Mme Fraisier et allez à droite. Montez les échelles et cherchez charlotte derrière les casiers. Entrez dans la première chambre et fouillez derrière la bibliothèque. Allez à l'extrême gauche et regardez derrière la bibliothèque pour trouver Biscotte. Descendez les escaliers et entrez dans la chambre. Vous trouverez Arzane derrière l'armoire.

Retournez près de l'Asmodeus et allez à droite. Suivez le chemin et entrez par l'ouverture. Continuez votre route puis entrez par l'ouverture. Suivez le parcours puis descendez les échelles. Nagez à droite puis entrez par l'ouverture. Poursuivez en haut et sauvegardez votre partie.

Tuez les ennemies puis Nero et sauvegardez la partie. Rendez-vous à Airedale et parlez à Flo. Prenez la première quête et parlez à Dade. Volez jusqu'à l'endroit indiqué dans l'écran supérieur et entrez par la porte. Parlez à Vanille et fouillez les armoires. Récupérez la clé et la carte puis reparlez à la jeune fille.
Quittez la maison et allez à l'endroit indiqué. Entrez par la porte et tuez les insectes. Montez et prenez la grande boîte dans la zone brillante. Sauvegardez et retournez à l'Asmodeus.

Rendez-vous à Basset et acceptez la quête " Voyage à Samoyede ". Parlez à Mme Fraisier puis partez à gauche. Avant de prendre le piédestal, secouez l'arbre (à gauche) pour trouver Biscotte. Levez maintenant le piédestal et placez-le sur la pierre. Retrouvez Albert en haut et continuez votre chemin. Allez à gauche et enlevez l'herbe. Parlez à Charlotte ensuite enlevez l'herbe qui se trouve en haut à droite.

Faites votre sauvegarde puis partez au Navire des duels. Choisissez la quête " Tournoi palpitant " et gagnez les trois manches. Pour la première, ne sautez pas durant le défi. La deuxième consiste à ne pas tomber dans les pièges. La troisième sera d'appliquer les deux règles précédentes en même temps. Faites votre sauvegarde puis prenez " Mau " comme destination.

Chapitre 4 : Objectif Terre

Partez à droite puis en haut et entrez dans la maison. Récupérez la note musicale puis quittez le lieu. Parlez à tous les villageois puis allez à droite de la ville. Continuez à droite et parlez à Ozir. Retournez à l'office des quêtes et prenez les " Messages à remettre ". Allez à la maison en haut et parlez à Cerise. Partez maintenant à droite puis continuez à

gauche. Suivez le chemin en haut à droite. Continuez votre chemin et volez en haut à droite.

Tuez les soldats de Kurvaz et continuez à droite. Parlez à Chuck et rebroussez chemin puis parlez à Steven. Allez maintenant en haut et suivez votre chemin. Essayez d'éviter les pièges et parlez à Raisin. Faites votre sauvegarde et quittez la maison. Partez à droite et parlez à Ozir. Continuez en haut et récupérez la note musicale. Suivez le chemin et esquivez les coups de l'homme de bois. Dirigez-vous à gauche et montez les échelles. Examinez la pierre et revenez au Dahak. Allez en haut et faites votre sauvegarde. Examinez la fresque et continuez votre chemin. Tuez le gardien de la Flûte et sauvegardez.

Rendez-vous au Navire des duels et parlez à Quentin. Prenez la quête " Affrontement enflammé " et gagnez les trois manches. Sauvegardez votre partie et retournez à l'Asmodeus. Allez maintenant à Pharaoh et parlez à Flo. Prenez la quête disponible et allez à l'endroit indiqué sur l'écran supérieur. Parlez au Marchand et acceptez sa quête. Partez à droite et entrez dans le navire. Continuez à gauche et entrez par la porte. Attrapez les chatons et entrez par la porte de gauche. Utilisez l'ascenseur et prenez la porte. Suivez le chemin et entrez dans la cabine de droite. Attrapez les deux chatons et examinez la zone brillante.

Quittez la zone et allez en haut. Tournez à droite et entrez dans la deuxième cabine. Attrapez les autres chatons et allez à la cabine gauche. Capturez les chats et quittez la cabine. Entrez celle d'en haut et attrapez les chatons restants. Rebroussez chemin jusqu'à l'extérieur et affrontez le gang des chats noirs. Faites votre sauvegarde et rendez-vous à Mau.

Choisissez la quête " Entrainement rigoureux " puis allez à droite. Parlez à Steven et partez à droite. Parlez à Ozir et essayez d'atteindre le lieu indiqué. Faites votre sauvegarde puis choisissez Vizsla comme destination.

Chapitre 5 : Amis

Dirigez-vous près de la maison du chef et parlez-lui. Retournez à l'office des quêtes et parlez à Flo. Prenez la première quête et reparlez au chef. Allez vers la grotte de droite et entrez-y. Partez en haut puis entrez dans la pièce de gauche. Récupérez la boule de miel et allez à droite. Donnez le miel à l'insecte et accrochez-vous sur son dos. Récupérez une Perle de miel et continuez votre chemin. Donnez la perle à l'insecte et accrochez sur son dos. Attrapez maintenant les abeilles et lancez-les sur la plante en forma d'étoile. Escaladez la plante et faites votre sauvegarde. Combattez la Scarabeille puis allez à gauche. Récupérez la note musicale et le coffre puis parlez à Frantz. Sauvegardez votre partie puis récupérez la note musicale dans la maison du chef. Entrez dans la grotte et suivez le chemin. Faites votre sauvegarde et continuez votre chemin. Rebroussez chemin puis retournez près de l'impasse. Montez sur le dos de l'insecte et tuez le gardien de la flûte. Faites votre sauvegarde et rendez-vous à Airedale.

Prenez la quête " Hé, c'est moi ! " et partez à l'endroit indiqué sur l'écran. Parlez à la Recrue et combattez tous les ouvriers. Sauvegardez votre partie puis retournez à l'Asmodeus. Allez maintenant à Shetland et parlez à Flo. Choisissez la quête " Effondrement " puis allez à droite. Parlez au Mineur et acceptez la quête. Montez les escaliers à gauche et entrez dans la grotte.

Continuez à gauche et parlez au Mineur.
Jetez la roche qui bloque le wagonnet puis montez sur ce dernier. Tuez l'adversaire et parlez au deuxième mineur. Continuez votre chemin et éliminez les obstacles. Montez dans l'ascenseur et parlez au mineur, à droite. Entrez par l'ouverture de gauche et parlez au secouriste puis prenez la foreuse. Détruisez les roches à droite et montez sur le wagonnet. Esquivez les obstacles puis tuez l'ennemi. Retournez au wagonnet et combattez le gros monstre. Faites votre sauvegarde puis partez à Pharaoh.

Acceptez la quête " Infiltration " et dirigez-vous vers la station de trains. Parlez au contrôleur et quittez le train. Affrontez les pêches roses puis suivez le chemin, en bas. Eliminez tous les ennemis puis montez dans le train vert. Allez à gauche et examinez la machine. Quittez le train et suivez le chemin. Entrez par la porte et continuez votre parcours. Tuez toutes les pêches puis entrez par la porte. Récupérez le coffre et partez à gauche. Tuez la grande soeur Palma ensuite sauvegardez votre partie.

Rendez-vous maintenant au Navire des duels et choisissez la quête " Calua attaque ". Essayez de gagner les trois

manches et faites votre sauvegarde. Retournez à l'Asmodeus et choisissez Sealyham comme destination.

Chapitre 6 : Messager de la Terre

Une fois sur Sealyham, partez à gauche et parlez à Kouglof. Retournez à Flo et prenez la quête " Pêche en aquarium ". Reparlez Kouglof puis partez en haut. Détruisez les pots et attrapez les chatons. Attrapez maintenant la poubelle et suivez le chemin. Descendez au sous-sol et attrapez les poissons. Mettez-les dans la poubelle et continuez votre chemin. Après avoir pêché tout les poissons, retournez à l'ascenseur puis allez au deuxième sous-sol. Attrapez tous les poissons de ce niveau et descendez au troisième sous-sol. Attrapez les restes et quittez l'aquarium.

Sauvegardez puis parlez à Kouglof. Volez maintenant en bas à gauche en passant par les îles jusqu'à atteindre le vortex. Répondez par " je sais " puis combattez Nero. Faites votre sauvegarde et partez à Spinon. Choisissez la quête " Service de protection " puis allez à Cocona. Parlez au manager et quittez la chambre. Entrez par la porte supérieure et suivez le chemin. Tuez les Hurleurs et retournez à l'intérieur. Prenez la porte qui est en bas à droite et tuez le Hurleur. Placez le container sur l'interrupteur et prenez la porte de droite. Tuez tous les adversaires et retournez près de Cocona. Eliminez tous les Hurleurs et leurs Boss. Sauvegardez votre partie et allez à Sealyham.

Parlez à Flo et acceptez la quête " Poisson volant fantôme ". Parlez à Kouglof et essayez d'attraper les poissons-fantôme. Suivez leurs parcours et installez-vous sur l'île de laquelle elles s'approchent. Vous pouvez donc les attraper facilement avant de sauvegarder.

Rendez-vous maintenant au Navire des duels et acceptez le nouveau défi. Essayez comme d'habitude de remporter les trois manches et faites votre sauvegarde. Choisissez " Terre " comme destination.

Chapitre 7 : Gardiens des étoiles

Une fois sur Terre, allez en haut vers la tour. Récupérez la note musicale et continuez en haut. Examinez la clé de voie puis attrapez-la. Placez-la dans la zone blanche et entrez par la porte. Placez la clé qui se trouve à gauche dans la zone de gauche puis examinez la zone verte. Faites la même chose avec la clé de droite. Placez maintenant la clé au milieu dans son emplacement et attrapez celle de gauche. Continuez votre chemin vers le haut. Déposez-la et prenez l'autre clé de voie. Placez-la dans la zone blanche et reprenez l'autre clé. Placez-la dans la deuxième zone blanche et allez à gauche. Placez la dernière clé dans sa place et suivez le parcours.

Tuez les ennemis puis allez en haut. Prenez l'ascenseur et marchez en haut. Faites votre sauvegarde et entrez par la porte, en haut. Prenez la clé qui se trouve à droite et placez-la à droite. Attrapez la clé de gauche et posez-la sur la deuxième zone blanche, en haut. Placez la troisième dans la zone droite et récupérez la quatrième clé de voie en haut à droite. Déposez-la devant l'entrée puis récupérez la troisième. Mettez-la dans la zone blanche en bas à gauche. Puis mettez la quatrième dans la zone suivante. Récupérez la première clé et déposez-la dans la zone supérieure à gauche. Placez enfin la dernière dans sa place et entrez par la porte.

Rebroussez chemin et faites votre sauvegarde. Prenez l'ascenseur et entrez par la porte supérieure. Tuez l'ombre et quittez les lieux. Allez à gauche et récupérez le premier segment. Partez maintenant à gauche et récupérez le deuxième segment. Faites votre sauvegarde et allez à Mau.

Prenez la quête " Chasse au trésor " et parlez à Ozir. Retournez à l'Asmodeus et allez à Airedale. Partez en haut et parlez à la voyante.
Allez maintenant à Basset et parlez à Collie. Pêchez puis rendez-vous à Vizsla. Parlez à Dahmon puis au chef du village. Entrez dans sa maison et fouillez la bibliothèque en haut à gauche. Quittez les lieux et partez vers Samoyede. Entrez dans la forêt et allez tout en haut. Examinez la pierre de droite et retournez voir Ozir. Faites votre sauvegarde et allez à Sealyham.

Parlez à Flo et acceptez la quête " Bernacles toxiques ". Parlez à Kouglof et entrez dans l'aquarium. Allez au premier sous-sol et éliminez les Bernacles toxiques. Faites la même chose pour les niveaux restants. Sauvegardez et continuez votre aventure au Navire des duels. Choisissez le défi " Tournoi spécial " et gagnez les trois manches en appliquant les règles. Faites votre sauvegarde et allez à Pharaoh.

Chapitre 8 : L'appel des crocs

Prenez la quête " Sauvetage " dans l'office des quêtes puis parlez à Mamoru qui se trouve en haut. Attrapez la foreuse et détruisez le mur qui bloque le passage. Parlez à la victime et suivez le chemin en haut. Parlez à la deuxième victime et continuez le parcours. Entrez dans le train et tuez les fantômes. Entrez par la porte qui mène à droite et sauvez le petit enfant. Rebroussez le chemin et suivez la route en bas. Entrez dans le train et allez à droite. Suivez la dernière victime puis retournez à Mamoru.

Faites votre sauvegarde et partez à l'office des quêtes. Prenez " Explosifs à récupérer " et allez à l'endroit indiqué. Partez maintenant à gauche et entrez dans le train. Sortez par la porte du haut et suivez le chemin. Enlevez l'écrou puis attrapez le container. Suivez le chemin et mettez le container sur l'interrupteur. Allez à l'endroit indiqué et récupérez la bombe. Quittez le lieu puis sauvegardez votre partie.

Essayez de combattre Blanck et Nero à l'aide de l'arme à feu. Une fois vaincu, appuyez sur " A " pour continuer l'histoire. Faites votre sauvegarde et dirigez-vous à Sealyham. Acceptez la quête " Sus aux braconniers " et parlez à Kouglof. Suivez la flèche pour trouver les trois braconniers et tuez-les. Tuez ensuite leur chef et faites votre sauvegarde. Parlez à Flo et acceptez la quête suivante. Reparlez Kouglof et allez à l'aquarium. Récupérez la marmite et choisissez un ingrédient dans chaque niveau. Une fois terminés, mettez la marmite sur le feu et sauvegardez votre partie. Retournez à l'Asmodeus et rendez-vous au Lemeures.

Chapitre 9 : Le silence des dragons

Une fois à l'intérieur du Lemeures, suivez le chemin puis tuez les ennemis. Continuez votre chemin puis utilisez votre pistolet pour passer. Sautez d'une pièce à l'autre sans tomber dans l'acide. Continuez à suivre votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez au point de sauvegarde. Faites alors votre sauvegarde et partez en haut. Tuez les organes du coeur ensuite éliminez le coeur de Lemeures. Faites votre sauvegarde puis dirigez-vous à Tartaros.

Chapitre 10 : Rira bien qui rira le dernier

Après la cinématique, utilisez votre robot pour tuer les ennemis. Essayez de résister au coeur du Tartaros et attaquez-le en même temps. Affrontez maintenant Baion puis examinez le coeur du Tartaros pour voir la fin du jeu. Vous pouvez faire votre sauvegarde pour terminer les quêtes restantes.

Félicitations ! Vous avez terminé le jeu.

Sonic & Sega All-Stars Racing

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉPART TURBO

Pour prendre un super départ, attendez que le chiffre 2 du compte à rebours disparaisse et maintenez A au moment précis où vous entendez la troisième sonnerie.

Sonic Chronicles : La Confrérie des Ténèbres

© Sega / BioWare 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES OPTIONNELS

Cream

Après que Knuckles ait rejoint votre équipe, allez voir Cream dans la zone de Green Hill puis ramenez-lui le Chaos Cheese perdu dans la tour au sud-est.

E-123 Omega

Menez à bien la quête optionnelle au nord-est de Métropolis et volez dans la partie située au nord-ouest pour trouver Omega dans une petite grotte.

CHOISIR SES CHAOS

Dans la mesure où les Chaos éclosent de manière aléatoire, vous pouvez tricher de manière à choisir le type de Chaos qui va naître. Pour cela, sauvegardez votre partie juste après avoir récupéré un oeuf, et attendez qu'il éclose. S'il ne vous convient pas, rechargez votre partie et procédez ainsi jusqu'à obtenir le Chaos que vous préférez.

LISTE DES CHAOS

1. Barbo (commun) : Augmente le total de HP
2. Belgog (rare) : Renforce l'esquive
3. Bepke (rare) : Sert d'appât
4. Blayze (rare) : Inflige plus de dégâts
5. Bobo (rare) : Fait gagner un objet en plus à chaque combat
6. Cheese (unique) : Augmente grandement la chance du groupe
7. Cheezlet (commun) : Inflige plus de dégâts
8. Choo (commun) : Les PP se régénèrent à chaque tour
9. Choopaloo (unique) : Augmente les XP gagnés
10.Churdle (commun) : Augmente la précision des coups
11.Dusty (rare) : Augmente les chances de rattraper un adversaire qui fuit
12.Ferox (unique) : Les coups puissants réussissent à chaque fois
13.Fess (rare) : Augmente les chances d'avoir un Chaos rare ou unique
14.Ghise (commun) : Inflige des dégâts d'eau
15.Gibber (rare) : Meilleure résistance aux dégâts
16.Griff (commun) : Inflige des dégâts de glace
17.Hayda (rare) : Les PP se régénèrent à chaque tour pour tout le monde
18.Jirna (commun) : Bouclier de terre
19.Joy (rare) : Les HP se régénèrent à chaque tour pour tout le monde

20.Kayla (rare) : Réduit les risques d'être pris en embuscade
21.Keroyo (rare) : Augmente les chances de voir les ennemis prendre la fuite
22.Knickt (commun) : Bouclier de foudre
23.Koolet (commun) : Le personnage devient plus difficile à toucher
24.Korus (commun) : Bouclier de feu
25.Luunan (rare) : Augmente grandement le total de PP
26.Oldarg (rare) : Augmente les chances de toucher l'ennemi
27.Oolean (commun) : Augmente le total de PP
28.Ovus (unique) : Le personnage ressuscite une fois par combat
29.Perty (commun) : Bouclier d'eau
30.Pyras (commun) : Inflige des dégâts de feu
31.Radu (rare) : Augmente grandement le total de HP
32.Rugle (commun) : Augmente la chance
33.Seeri (commun) : Bouclier de vent
34.Seggo (commun) : Inflige des dégâts de vent
35.Spartoi (unique) : Les atatques de base peuvent s'avérer mortelles
36.Stebsly (commun) : Les HP se régénèrent à chaque tour
37.Stiglin (commun) : Inflige des dégâts de terre
38.Velk (commun) : Meilleure résistance physique
39.Zimba (commun) : Inflige des dégâts de foudre
40.Zousar (rare) : Augmente les chances de prendre l'ennemi en embuscade

NEW GAME +

Terminez le jeu une première fois.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici un des RPG les plus originaux qu'il nous ait été donné de voir depuis la sortie de notre chère DS. N'en déplaise à certains, toute action, de la plus minime qu'elle soit, sera à effectuer au stylet. Il en sera de même concernant les combats qui s'enchaîneront en explorant les diverses cartes et qui mettront vos réflexes à rude épreuve. Ainsi, il vous faudra faire preuve de timing et de rythme pour éviter une attaque adverse, ou bien pour effectuer un de vos coups spéciaux. Par exemple, lorsque des ronds apparaîtront à l'écran, il s'agira d'appuyer pile-poil au moment où leur cercle extérieur touchera leur cercle intérieur afin d'annuler ou déclencher un coup. Dans le même ordre d'idée, il vous sera demandé d'effectuer à bonne vitesse une ou plusieurs lignes dont les trajectoires seront représentées par des pointillés, ou encore d'appuyer très rapidement sur un rond comportant plusieurs petits points rouges pour le faire disparaître. Tel est le concept de ce Sonic Chronicles, qui, comme tout RPG classique, proposera d'engranger expérience et argent, vous permettant ainsi d'acquérir de nombreux items d'équipement ou de soutien, tout ceci ayant pour objectif d'augmenter les capacités de vos personnages. Sachez enfin que ces derniers, soit dit en passant, ne disposent pas forcément des mêmes atouts. L'un pourra voler lorsque l'autre pourra briser des caisses ou encore grimper aux murs, ce qui vous permettra de découvrir certains recoins d'une carte que vous pensiez jusqu'alors inaccessibles.

Chapitre 1 - Réception Hostile

Suite à la séquence, commencez par ramasser vos premiers rings, puis tâchez de récupérer le contenu du coffre situé

en haut à gauche, vous permettant ainsi d'acquérir une graine de santé.
Parlez au vieil homme pour entamer une petite quête annexe, durant laquelle il vous suffira simplement de couper 3 bûches, avant de revenir lui parler et qu'il vous offre en cadeau un bonbon fortifiant. Avancez ensuite sur le ponton pour vous placer sur le bouton rouge, puis sautez sur le radeau qui vient d'apparaître sur la gauche. Vous pourrez ainsi atteindre la rive d'en face, où débutera bientôt votre premier combat, durant lequel un tutorial vous expliquera les différentes manoeuvres à effectuer. Après votre victoire, le fonctionnement des phases de dialogue et de changement de personnage vous sera également expliqué, puis vous pourrez ramasser quelques rings, avec un oeuf du Chao sur la droite. Avancez vers le sud de la carte afin de monter sur diverses structures de pierre et trouver notamment deux nouveaux oeufs du Chao au sommet de deux d'entre elles. Continuez de ramasser vos rings en effectuant davantage de combats, puis vous pourrez également acquérir les gants de boxe au sommet d'une structure. Inutile de parler à l'homme près des deux interrupteurs rouges pour le moment, mais sauvegardez donc votre partie pour vous diriger ensuite face au pont, au sud de la carte. Vous allez affronter un Maraudeur.

Boss : Maraudeur
Utilisez à bon escient le coup puissant que vous devriez posséder avec chacun de vos personnages, puis frappez-le ensuite de manière normale, à moins que vous n'utilisiez un tour pour recharger vos PP à l'aide d'un bonbon fortifiant. Soyez vif au moment où il vous lancera ses 3 grenades, car vous pourrez éviter d'en subir les dommages en appuyant au bon moment sur les cercles à l'aide du stylet.

Après avoir vaincu ce premier boss, traversez le pont pour prendre la direction de Central City. Une fois à cet endroit, entrez donc dans la forteresse de droite en suivant les quelques rings au sol, puis vous verrez vos PV et PP se restaurer automatiquement. Parlez alors à Tails avant de quitter ce bâtiment, puis un nouveau combat s'engagera contre des robots d'Eggman. Eliminez tout d'abord les deux drones situés de part et d'autre du grand robot, afin qu'ils ne puissent pas ressusciter ce dernier. Après avoir ensuite récupéré des rings et un oeuf sur la droite, allez au sud-ouest pour rencontrer Rouge et accepter de la suivre au Q.G. des GUN...

Chapitre 2 - A la recherche de Knuckles

Sortez du Q.G, puis parlez au soldat situé non loin de là, sur la droite de l'écran. Acceptez de l'aider pour entamer une des quêtes annexes de ce chapitre, puis il s'agira de vous rentre au niveau de la pente située quasiment au centre de la carte, légèrement sur la droite, à côté d'une maison au toit vert. Sonic va alors utiliser une roulade pour se retrouver de l'autre côté, sur la gauche de la carte. Affrontez ensuite les deux rambots accompagnés des deux drones (à détruire en priorité en sachant que les deux rambots doivent être abattus lors d'un même tour, afin qu'ils ne puissent pas récupérer de l'énergie), puis le soldat vous remettra votre récompense suite à votre victoire. N'oubliez pas de récupérer l'oeuf du Chao dans le coin gauche avant de reprendre la pente, puis rendez-vous donc au magasin, situé plus bas à gauche et représenté sur la carte par un sac bleu. Vous pourrez y dépenser vos rings, dans le but d'obtenir quelques items ou d'autres objets d'équipement susceptibles d'augmenter vos points de capacités. Traversez la rue à droite du magasin pour trouver une personne près d'une voiture bleue. L'homme vous assignera alors une deuxième quête annexe. Vous aurez à éliminer la reine des guêpes se trouvant sur les toits, accompagnée de ses gentilles fifilles.

Pour rejoindre ces hauteurs, allez donc parler à l'homme situé plus au nord de la carte, entre la grue et la grande pente grise. Il vous dira que vous aurez à fixer la partie de tuyau manquante sur le reste de la structure. Acceptez sans payer pour lui demander conseil, étant donné que nous sommes là pour vous expliquer la marche à suivre. Tout d'abord, placez un personnage sur chacun des deux boutons rouges, puis positionnez-en un troisième au niveau du panneau de contrôle du crochet (l'écran situé en haut de la petite pente de droite). La grue va alors pivoter vers le morceau de tuyau. Allez placer le dernier personnage à cet endroit afin qu'il fixe le crochet, puis contrôlez ensuite celui qui manipule la grue pour la faire pivoter à nouveau à gauche. Une fois le travail terminé, récupérez une petite récompense et entrez dans le tuyau. Laissez-vous guider en effectuant les roulades demandées pour finalement atteindre les toits et commencez à vous occuper des guêpes. Utilisez Tails pour rejoindre les toits suivants en volant grâce à sa queue (ceux de gauche pour aller vers la guêpe, tandis que le fait d'aller à droite vous permettra d'obtenir un oeuf et quelques rings), puis continuez de vous occuper des vilains insectes jusqu'à faire face à la reine. Utilisez si besoin un insecticide pour gagner avec plus de facilité, puis ramassez les butins situés dans le secteur après vous être occupé de son cas. N'oubliez pas d'aller reparler à l'homme près de la voiture pour obtenir votre récompense.

Toujours en restant sur les toits, suivez le morceau de toit circulaire rouge de gauche pour bientôt franchir une porte et

vous retrouver sur un étroit passage. Sautez pour atteindre le secteur du bas et pénétrez dans le bâtiment de gauche après vous être chargé de l'éventuel ennemi qui rôde dans le coin. A l'intérieur, vous affronterez deux rambots avant d'obtenir un communicateur. Il vous restera enfin à aller trouver un autre communicateur sur le côté droit de la carte, là où se trouve la dernière étoile. Il vous faudra simplement pénétrer dans l'écoutille située derrière le bâtiment au toit vert (contournez-le) puis vous aurez à affronter à nouveau deux rambots. Il est temps de revenir à Green Hill.

Avancez vers l'homme qui se trouve près de deux interrupteurs rouges, à peu près au centre de la carte. Parlez-lui, puis choisissez de relever le pont sans son aide. Positionnez Sonic sur le premier bouton rouge, Amy sur le deuxième, puis faites avancer Tails jusqu'à l'extrémité de la moitié de pont déjà abaissée. L'icône d'une aile apparaîtra alors, ce qui lui permettra d'atteindre l'autre côté, afin de se placer sur l'un des deux autres boutons rouges. Envoyez enfin Rouge se positionner sur le dernier bouton, puis obtenez votre récompense après avoir abaissé totalement le pont. Avant de le traverser, utilisez Tails ou Rouge pour voler vers la tour située à gauche du personnage à qui vous venez de parler, puis entrez à l'intérieur. Vous y trouverez un communicateur supplémentaire après avoir éliminé deux rambots. Le dernier communicateur se trouvera au niveau de la dernière île que vous trouverez à l'extrême sud-est de la carte. Utilisez donc Tails ou Rouge pour voler jusqu'à cet endroit et vous occuper de deux nouveaux rambots dans la caverne.

Si vous avez fouiné un peu partout sur la carte, vous avez alors sûrement rencontré Cream et le professeur Madden. Vous ne pourrez effectuer aucune de ces deux missions annexes pour le moment.
Rejoignez donc Central City, dans le but d'atteindre ensuite les ruines mystiques. Suivez l'étoile indiquée tout à fait au sud, mais le soldat vous bloquera la route. Retournez donc à l'atelier. Après avoir discuté avec Tails et sauvegardé, sortez et approchez de l'avion sur votre droite. Utilisez-le en pointant sur le point d'exclamation avec le stylet, puis pointez sur les ruines mystiques, au sud de la carte du monde.

Après avoir atterri, dirigez-vous sur la droite pour rencontrer Big et le joindre à l'équipe. Il sera conseillé de garder Amy dans l'équipe et de choisir entre Tails et Rouge pour celui ou celle qui n'en fera momentanément plus partie. Avec Big à vos côtés, vous pourrez utiliser son bouclier pour passer à travers cette fumée verdâtre. Profitez-en pour aller explorer quelques coins accessibles sur la carte et récupérer ainsi de nombreux items. Quoi qu'il en soit, il vous faudra parler à l'homme situé un peu plus au sud de votre avion, après avoir traversé la fumée de droite et descendu les escaliers. Acceptez de résoudre l'énigme sans son aide, puis il s'agira tout d'abord de placer un premier personnage sur le bouton rouge situé en bas à gauche, puis un deuxième sur le bouton haut-droite. Allez récupérer l'objet qui va alors sortir de l'ouverture gauche avec un troisième personnage, puis placez maintenant vos deux premiers personnages sur les boutons qui n'ont pas été touchés (haut-gauche et bas-droite). Allez donc placer l'item au niveau de l'autre ouverture, puis ôtez vos personnages des interrupteurs pour réussir l'épreuve. Sautez alors sur le piédestal au centre pour ensuite voler automatiquement sur la gauche et entrer dans une bâtisse, après avoir récupéré un oeuf et des rings. Vous aurez à affronter deux séries de maraudeurs qui pourraient se révéler être assez coriaces si vous n'avez pas optimisé votre équipe au maximum. Sachez que dans les deux pièces de gauche, Amy vous permettra de récupérer deux nouveaux oeufs, et que Knuckles vous attendra dans la pièce de droite. Le chapitre se clôturera après l'avoir retrouvé.

Chapitre 3 - Chasse à Eggman

Dans l'atelier, parlez à Big et acceptez de l'aider à retrouver Norton (une des quatre grenouilles disséminées dans Green Hill), ce que nous ferons un peu plus tard, puis sortez en ayant sélectionné Knuckles, Amy et Big dans votre équipe. En sortant, vous obtiendrez le détecteur Eggman, puis il vous faudra vous rendre au sud, en direction des ruines mystiques. Une séquence se déclenchera durant laquelle Shadow apparaîtra, et Tails conseillera alors de le suivre. Avant cela, sautez sur le bâtiment de droite et utilisez les capacités de Knuckles, puis d'Amy, pour rejoindre le sommet et récupérer les sandales d'alliage, ainsi qu'un oeuf supplémentaire. Rendez-vous ensuite au nord-ouest de la carte, juste à gauche du QG, afin d'utiliser la capacité de Knuckles qui vous permettra de passer derrière la façade et repérer ainsi un signal. Après avoir vaincu (ou non, car le combat n'est pas obligatoire selon votre réponse) le robot d'Eggman qui se trouve dans le coin gauche, vous empocherez l'appareil d'Eggman. Rendez-vous maintenant à gauche du magasin, afin de détecter un autre signal et d'entrer dans le bâtiment d'où il provient. Dites à l'homme qui se trouve à l'intérieur que vous acceptez de lui retrouver son agrafeuse et prenez ensuite la direction des ruines mystiques (en ayant de préférence échangé Amy avec Tails dans l'équipe à l'atelier), car nous nous occuperons plus tard de son cas.

Arrivé aux ruines, avancez jusqu'aux ventilateurs activés dans le chapitre précédent pour voir apparaître un signal, puis suivez la direction de l'étoile pour rencontrer Shadow. Sachez que si vous lui répondez " A moi l'honneur " durant la

discussion, vous engagerez un combat contre lui. Il disposera de 225 PV et vous obtiendrez un autre appareil d'Eggman suite au combat. Toutefois, vous pourrez également récolter cet objet en évitant le combat et en lui disant que vous ne voulez pas vous battre avec lui. A vous de choisir donc. Suite à ceci, utilisez les ventilateurs avec Tails pour vous rendre dans la pièce où vous aviez trouvé Knuckles et y récupérer un oeuf. Une fois dehors, utilisez Big puis la roulade de Sonic pour vous rendre dans le bâtiment sud-est de la carte afin d'y trouver un oeuf et engager un combat contre des mille-pattes. En sortant, entrez dans la porte du bas après avoir ramassé un autre oeuf, puis vous ressortirez par la porte la plus au sud. Dirigez-vous alors sur la gauche pour affronter des guêpes géantes, ainsi qu'un ver colossale lorsque vous souhaiterez vous emparer du ring de gauche. Après avoir nettoyé le secteur, prenez la direction de votre avion pour détecter un autre signal (près de la statue située un peu plus au sud de l'appareil), puis affrontez donc ces Robotatous avant de suivre la route qui mène à l'étoile apparue sur la carte. Vous entrerez alors dans un bâtiment où vous aurez une fois de plus à faire à des Robotatous, grâce à qui vous pourrez récupérer un nouvel appareil d'Eggman. Vous pouvez maintenant rentrer à Central City (ou explorer encore un peu le nord-est des ruines mystiques pour d'autres oeufs) pour vous restaurer et prendre ensuite la direction de Green Hill.

De retour à Green Hill, montez sur la structure en pierre blanche de gauche grâce à Knuckles pour y récupérer un oeuf, puis parlez au personnage qui tourne en rond sur la droite de la carte (une étoile devrait vous indiquer son emplacement). Vous pourrez récupérer l'agrafeuse de l'homme situé dans le bâtiment à gauche du magasin de Central City. Ramenez-lui donc pour obtenir un nouvel appareil d'Eggman. Revenez à Green Hill, puis traversez le pont que vous aviez rabaissé en vous plaçant sur les interrupteurs. En avançant un peu plus au nord, vous capterez un signal. Un enfant appelle à l'aide et est pris au piège par des scorpions géants (225 PV chacun) dans la caverne située plus haut. Sauvegardez, puis allez donc relever ce challenge pour récolter un nouvel appareil d'Eggman.

Occupons-nous maintenant de la mission de Cream, cette lapine que nous avions rencontrée dans le chapitre précédent. Son Chao, Cheese, se trouve en réalité au sommet du temple situé au sud-est de cette grande île principale et ce sera grâce à Knuckles que vous pourrez y accéder. Une des quatre grenouilles relatives à la mission de Big acceptée en début de chapitre se trouvera à l'extrême sud-est (nous chercherons les 3 autres dans peu de temps). Une fois au sommet du temple, outre le fait de récupérer Cheese, vous pourrez trouver également un Gris-gris sacré. Le fait de ramener Cheese à Cream ajoutera cette dernière à l'équipe.

Le docteur Madden, rencontré également dans le chapitre précédent, nous avait donné lui aussi sa mission. Vous aurez besoin d'Amy, de Knuckles, de Tails (ou Rouge) et de Sonic pour mener à bien cette mission.
Commencez par sauter sur le rocher en forme d'emprunte de patte, puis volez vers la droite. Grimpez ensuite avec Knuckles, brisez les caisses avec Amy, puis poursuivez avec Sonic. Vous trouverez bientôt la deuxième des 4 grenouilles en rapport à la mission de Big, puis un des émetteurs de Madden vous attendra au sommet de cette montagne, après avoir utilisé le tremplin. Un faucon rapace interviendra pour vous empêcher de désactiver le système. Suite au combat, rendez-vous donc au sud-ouest de la carte pour trouver un second émetteur. Comme précédemment, préparez-vous à affronter les faucons lorsque vous choisirez de désactiver le système. Allez donc trouver la troisième grenouille à droite de là où Cream vous attendait, en haut de la pente, sur le plan d'herbe de gauche, puis revenez à l'est de la carte pour utiliser le radeau qui vous avait mené ici au début de l'aventure. Montez au nord de l'île sur laquelle vous débarquerez pour trouver la dernière grenouille, Norton, puis vous récolterez une feuille de santé. Le troisième émetteur sera situé quant à lui à l'extrême nord-ouest de la carte, sur l'île la plus à gauche. Après avoir vaincu le faucon, rejoignez donc le docteur Madden pour obtenir notamment un spray de guérison.

Les 5 appareils en poche, rendez-vous au niveau de la pente ouest de la carte pour trouver l'entrée d'une caverne au sommet. Affrontez les drones laser, puis sauvegardez avant de combattre contre 3 rambots de 2ème génération très coriaces. Après les avoir vaincus, une discussion avec Eggman démarrera et le chapitre prendra fin.

Chapitre 4 - Un loup dans l'ombre

Suite à la discussion, Eggman rejoindra l'équipe. En sortant de l'atelier, ajoutez Knuckles, Tails (par exemple, mais vous pourriez mettre Rouge ou Cream) et Eggman. Dirigez-vous vers votre avion pour mettre le cap sur Zone Blue Ridge, au sud-est de la carte du monde. Une fois arrivé, vous trouverez un magasin sur la droite (achetez donc le journal pour une petite quête) et un homme à qui parler sur la gauche. Acceptez de vous charger de sa requête à propos des disjoncteurs, furetez dans les environs et sur les toits pour récolter quelques items, puis remontez le chemin vers le haut et à gauche pour trouver Shadow et engager un combat. Après l'avoir vaincu, sonic le poursuivra et engagera un

second combat contre lui. Rattrapez-le alors qu'il tentera de fuir le duel, puis suite à votre discussion, il rejoindra l'équipe. Ensuite, approchez des toilettes rouge sur la gauche, puis la personne à l'intérieur vous demandera un journal. Donnez-lui celui que vous aviez acheté dans le magasin, puis il vous remettra un jus de prune.

Traversez le pont et filez à droite après avoir vaincu les Dragodons. Vous serez ensuite confronté à deux faucons si vous continuez sur la droite, puis vous pourrez enfin gagner l'usine située plus au nord. Dites donc à l'ouvrier de ne pas allumer les interrupteurs, observez les alentours pour quelques rings supplémentaires et un oeuf sur la droite, puis revenez ensuite parler à Johnson pour obtenir votre récompense et clôturer la mission. Franchissez à nouveau le pont pour utiliser les deux spirales de droite avec Sonic, puis récupérer un oeuf derrière les caisses situées à droite (cassez-les avec Knuckles). Empruntez alors la prochaine piste avec Sonic, puis le tremplin, afin de trouver un nouvel oeuf. Affrontez le soldat blindé en retombant au sol, puis après l'avoir vaincu, parlez à l'homme qui se trouvera un peu plus sur la gauche. Acceptez d'escorter cet officier, en sachant qu'il faudra juste l'emmener vers votre avion (ce que vous ferez un peu plus tard), puis suivez le chemin vers le sud pour rencontrer un faucon à éliminer. Au niveau de la pancarte publicitaire, sautez sur le rocher de droite pour affronter un autre faucon au sommet et récupérer quelques rings. Redescendez au sol, puis dirigez-vous plus au sud pour trouver un vieil homme qui vous demandera de l'aide. Acceptez, puis passez derrière la pancarte publicitaire pour ensuite remonter au nord vers un puits. Vous trouverez Timmy à l'intérieur, ainsi qu'un oeuf Chao. Ramenez donc le fiston auprès de son papa pour réussir cette mission.

En passant au sud de la cabine du vieil homme, récupérez un nouvel oeuf après avoir vaincu le soldat blindé. Passez ensuite sur le plateau de droite grâce à un tremplin, puis récupérez les deux oeufs qui s'y trouvent. Rejoignez maintenant le nord-est de cette carte pour affronter Shade après avoir sauvegardé.

Boss : Shade
Il sera accompagné de deux de ses sbires et ne sera pas particulièrement difficile à battre, du moment que vous concentrez vos plus puissantes attaques sur ce dernier. Occupez-vous des deux autres après l'avoir mis K.O.

Suite à la séquence, le passage à l'est se verra encombré de rochers et vous vous retrouverez à l'ouest. Parlez donc à Timmy pour débuter l'énigme des six boutons rouges. Ne dépensez pas vos rings inutilement, mais lisez plutôt ce qui va suivre. Approchez de la porte une première fois et pointez sur le point d'exclamation pour voir apparaître un code de cases rouges. Vous avez remarqué les cases rouges positionnées différemment au-dessus de chacun des 6 boutons rouges ? Il s'agit de reproduire le code affiché au-dessus de la porte en vous positionnant correctement sur les boutons adéquats, à l'aide de deux, trois, ou quatre personnages. Après avoir découvert 3 codes, vous pourrez franchir la porte et clôturer le chapitre.

Chapitre 5 : Bataille pour Angel Island

Allez donc parler à Knuckles comme vous le demande Tails, puis discutez avec ce dernier pour procéder à la suite des évènements. Vous allez devoir former deux équipes de quatre personnages, puis suite à ceci, c'est avec l'équipe de Sonic que vous débuterez votre avancée. Allez donc sur la gauche pour récupérer un oeuf, avant de remonter les escaliers pour vous retrouver à l'extérieur. Vous passerez alors à l'équipe de Tails. Empruntez cette fois la porte de droite, puis dans cette nouvelle pièce, récupérez le contenu du coffre, qui détenait notamment des gants en gomme. Avancez jusqu'au bout de la salle pour trouver le défragulateur à ions, qui s'ajoutera à votre inventaire en tant que " pièce d'arme ".

Vous repasserez alors à l'équipe de Sonic, puis vous aurez à rejoindre l'étoile indiquée au nord de la carte, tout en furetant quelque peu les environs pour quelques items (après avoir grimpé le mur de gauche avec Knuckles), au risque de vous frotter à certains gros robots qui patrouillent. Une fois l'étoile rejointe à l'aide Knuckles et après avoir sauté dans le hangar, nous repasserons à Tails et son équipe. Descendez plus bas dans cette pièce pour affronter deux gros robots, puis ouvrez le coffre de gauche pour récupérer son contenu. Suite à ceci, montez les escaliers de droite pour vous retrouver à l'extérieur.

Vous trouverez un coffre contenant des griffes émoussées sur le toit du bâtiment d'où vous sortez (en volant par la gauche). Revenez face à la porte de sortie et avancez jusqu'au pilier d'en face entouré par des rings, puis parlez au vieil homme pour accepter son énigme. Il s'agira de placer chacun de vos personnages devant un des panneaux de contrôle éparpillés dans le secteur. L'un doit se trouver devant le panneau de commande principal situé au sol, puis les trois

autres devront se placer sur les panneaux dont la base sera jaune, rouge et bleu (le bleu est situé à l'opposé du panneau principal, de l'autre côté de la structure). Une fois tout le monde en place, actionnez le panneau principal pour faire apparaître une série de lumières. Reproduisez alors la séquence en sélectionnant les personnages adéquats et en leur faisant actionner leur panneau, puis après avoir réussi la manipulation à trois reprises, l'échelle s'élèvera et vous aurez rempli cette mission. Montez cet escalator, puis vous pourrez choisir ensuite de vous rendre à différents endroits de la carte, grâce au vol de Tails et aux ventilateurs. Tout en vous baladant où vous le pouvez et en affrontant ou esquivant les nombreux robots, récupérez quelques rings et autres oeufs, mais allez surtout récupérer la pièce d'arme dans le coffre situé au nord et représenté par une étoile.

Suite à cela, vous pourrez remplir une mission en pénétrant dans le bâtiment situé à gauche de la carte, accessible par des escaliers. Vous devrez sauver le robot Oméga en éliminant des drones. Vous le retrouverez un peu plus tard... Enfin, il s'agira de rejoindre la dernière étoile affichée au centre de la carte (en passant par le bas de celle-ci et en revenant sur le sol de droite), pour trouver l'ancien labo d'Eggman et passer à l'équipe de Sonic. Dirigez-vous en haut à droite pour aller battre le capitaine, puis vous reviendrez ensuite sur le groupe de Tails, après vous être approché des maraudeurs. Dirigez-vous au bas et à droite du chemin pour emprunter les escaliers et vous retrouver sous terre, à l'endroit du début de chapitre. Rejoignez la porte au bout du chemin le plus à droite, puis sortez par la porte de droite dans cette nouvelle pièce. Vous revoici au nord de la carte. Allez donc emprunter à nouveau l'escalator, puis volez vers la tour de gauche. Sautez une fois, puis utilisez l'icône de vol le plus à droite pour bientôt rejoindre le canon situé en haut des escaliers et affronter un soldat gardien de 210 PV accompagné de deux drones. Après les avoir vaincus, vous vous retrouverez bientôt à diriger l'équipe de Sonic.

Vous voici à Angle Island. Explorez les environs un maximum, histoire de faire le plein de rings et d'oeufs comme vous en avez l'habitude (équipez le Chao Fess si vous l'avez en votre possession, afin d'avoir plus de chance d'obtenir des Chaos rares), puis rejoignez la seule rampe existante, à traverser avec Sonic et située quasiment au centre de la carte (grâce à un tremplin). Vous ne pourrez ensuite plus faire marche arrière et devrez être prêt à affronter plusieurs ennemis à la suite. Veillez donc à optimiser votre équipement au maximum, puis montez les escaliers. Suite à votre premier duel, vous reprendrez le contrôle de l'équipe de Tails et aurez à revenir à l'atelier dans lequel vous vous trouviez au tout début du chapitre (après avoir descendu les escaliers situés en bas à droite de la carte, empruntez la porte la plus à gauche).
Suite à la séquence, vous reprendrez le contrôle de Sonic et un deuxième combat débutera. Après l'avoir remporté, Tails vous rejoindra et vous pourrez réorganiser l'équipe pour entamer le combat contre Ix. Notez qu'Oméga a maintenant rejoint le groupe.

Boss : Empereur Ix
Utilisez les personnages disposant des attaques spéciales les plus puissantes, puis concentrez-les toutes sur Ix, jusqu'à vider vos PP dès le premier tour. Ix ne devrait pas en réchapper et il vous restera simplement à vaincre ses deux sbires avec ce qu'il vous reste de PP ou bien vos attaques normales. Prenez garde toutefois aux attaques spéciales de Ix, car il faudra faire preuve de réflexes et de sang-froid si vous souhaitez les contrer, étant donné leur rapidité. Une séquence se déclenchera, marquant la fin du chapitre.

Chapitre 6 - Soleil Noir

Tout en récupérant un maximum de rings et autres items, dirigez-vous vers les 3 étoiles indiquées sur la carte pour activer les 3 générateurs. La 4ème étoile, la plus basse, représente l'atelier dans lequel vous pourrez vous restaurer. Après avoir réactivé tous les générateurs, retournez à l'atelier pour sélectionner Amy dans votre équipe, car elle dispose d'un Impact de niveau 3, ce qui nous sera utile pour la suite. Rejoignez l'étoile apparue sur la droite de la carte, puis entrez dans le bâtiment après avoir sauvegardé. Suite à la séquence, un combat débute...

Boss : Eggbot
Occupez-vous en priorité des deux drones qui l'entourent, car ces derniers ont pour rôle de ressusciter Eggbot. Comme d'habitude depuis le début de l'aventure, ne passez pas par 4 chemins pour obtenir la victoire : utilisez vos plus puissantes attaques un maximum.

Suite au combat, vous obtiendrez le régulateur dimensionnel. Cassez les caisses avec Amy pour récupérer également un oeuf Chao, puis des griffes en fer, un spray de guérison et une boisson tonique dans le coffre de gauche.

Chapitre 7 - A la recherche des Chaos Emeralds

Après avoir formé votre équipe, vous affrontez d'emblée un guerrier Kron à l'extérieur. En descendant plus au sud de la carte, un autre combat obligatoire contre un Kron aura lieu, puis suite à votre victoire et à votre discussion, dirigez-vous vers la nouvelle étoile apparue plus au sud. Vous pouvez explorer également une bonne partie de la carte pour obtenir rings et oeufs supplémentaires. Dans cette caverne, avancez en faisant face aux Kron, puis vous finirez par vous retrouver à l'extérieur, sur un chemin qui vous permettra de gagner le magasin. Vous pourrez discuter avec Frag avant de faire quelques emplettes auprès d'un autre Kron. Redescendez le long du chemin vers le sud, puis empruntez cette fois celui qui donne le plus à l'ouest. Vous y trouverez un tremplin qui vous permettra d'atteindre le secteur de l'étoile, au nord-ouest. Parlez au Kron pour débuter l'énigme. Pour la couleur bleue, placez-vous devant son écran puis réglez le tout sur le symbole " = ". Pour le jaune, choisissez " + ", puis pour le rouge, entrez " l ". Traversez ensuite cette piste grâce à la roulade de Sonic, puis une fois de l'autre côté vous ferez face à des gizoïdes plutôt coriaces. Explorez les environs tout en vous dirigeant vers l'étoile, puis une fois dans cette caverne, coupez le générateur de droite. Sortez alors par la porte du haut, pour ensuite rencontrer Frag en vous dirigeant au sud, une fois à l'extérieur. Suite à la discussion, entrez dans la caverne de droite. Vous trouverez la Chaos Emerald 1 en vous dirigeant à droite au bout du couloir, puis en empruntant le chemin de gauche, un coffre vous offrira une relique Nocturnus. Sortez de cet endroit pour rejoindre le vaisseau duquel vous étiez parti au début du chapitre, puis sélectionnez la flèche jaune pour prendre la destination de la colonie N'rrgal ou bien de remplir la mission citée ci-après.

Avant cela, il vous sera possible de remplir une mission en allant parler à Rouge, qui se trouve dans le coin gauche du vaisseau. Elle va vous demander de lui ramener du matériel Nocturnus (clairement, des " Techno Nocturnus "). Vous pourrez en gagner après avoir remporté des combats contre les divers Nocturnus que vous rencontrerez sur la carte. Obtenez un rang A pour augmenter vos chances d'obtenir cet objet plutôt qu'un autre et rapportez-lui-en 6 ou 7 pour ensuite lui promettre de ne plus lui en rapporter, clôturant ainsi cette mission.

Vous pourrez également aller parler à Nestor, qui se trouve tout à fait au sud-est de la carte. Il va vous demander de lui rapporter des éléments de la Nocturne, que vous pourrez récolter à divers endroits un peu plus tard dans le jeu. Vous devriez déjà avoir en votre possession une relique Nocturnus. Remettez-lui, puis revenez le voir lorsque vous en aurez récolté d'autres.

Chapitre 8 - Secteur Scylla

D'entrée, vous pourrez choisir d'affronter ou non des guerriers N'rrgal, puis il vous sera demandé d'en suivre un jusqu'à la reine, dont l'emplacement sera indiqué par une étoile sur la carte. Allez tout d'abord sur la gauche après avoir sélectionné Big dans votre équipe, puis passez au travers des lasers onduleux pour trouver un coffre renfermant une nouvelle relique Nocturnus dans le fossé, à remettre à Nestor un peu plus tard. Revenez vers le vaisseau pour emprunter la route nord, puis avancez sur le chemin de droite lorsque celui-ci se sépare en deux, après la plante rouge. Vous trouverez au bout un N'rrgal qui vous donnera pour mission de désinfecter les bassins. Rejoignez alors l'étoile indiquée sur la droite en sautant dans le bassin, puis une fois dans cette caverne, vous aurez à affronter un rambot accompagné de deux drone N'rrgal. Après les avoir vaincus, vous obtiendrez une première tablette précurseurs, qui fera l'objet d'une nouvelle quête annexe et à remettre à Nestor, comme toutes les autres que vous trouverez plus tard. Quittez les lieux sans oublier d'ouvrir le coffre de gauche, puis revenez parler au N'rrgal qui vous avait confié la mission afin de la clôturer.

Pour maintenant rejoindre la reine, située au niveau de l'étoile nord, utilisez la rampe qui se trouve au sud-ouest de la carte, à gauche du vaisseau. Rejoignez votre vaisseau après lui avoir parlé (utilisez les tremplins de gauche), puis prenez la destination de la colonie Zoah.

Une fois arrivé, sortez pour affronter vos premiers zoah sur la gauche, puis avancez davantage pour parler à l'un d'eux. Il vous parlera du talisman d'Haniman et une étoile s'ajoutera à la carte à l'est. Allez ensuite plus bas et à droite pour trouver un second zoah à qui parler, puis il évoquera les pirates, à qui vous aurez à faire plus tard. Rejoignez donc dans un premier temps l'étoile à l'est, qui représente l'emplacement d'Haniman. Récupérez un talisman de sa part, puis éliminez le dragodon apparu suite à la discussion pour finalement obtenir entre autres une nouvelle tablette précurseurs. Rejoignez la caverne située en haut à droite pour trouver les gants maudits, une vague régénératrice et un jus de prune dans le coffre situé à cet endroit. En sortant, avancez vers le sud et tournez à gauche pour parler à un

Zoah qui vous donnera quelques informations sur les pirates (une mission annexe à venir) et les défis officiels. Entrez dans la caverne de gauche pour trouver un téléporteur Voxai, un élixir immunisant et un émetteur médical dans un coffre. Un peu plus au sud-ouest de la carte se trouvera une petite bâtisse dans laquelle vous pourrez trouver un coffre renfermant d'autres items de ce genre. Rejoignez maintenant la pièce située tout à fait au centre de la carte, puis ouvrez le coffre pour récupérer une nouvelle relique pour Nestor. Une autre pièce renfermant 4 rings sera située plus bas, puis vous pourrez ensuite rejoindre l'étoile indiquée au sud-ouest pour lancer le fameux défi dont vous avait parlé un des zoah... Dès lors, soyez prêt à enchaîner plusieurs combats à la suite.

Boss : Général Raxos
Ouvrez les coffres situés de part et d'autre de l'ennemi, récupérez ainsi des forces si besoin, puis affrontez ce zoah de 600 PV appelé " Gentleman ". Suite à ceci, une autre brute interviendra pour vous éliminer. Gagnez le combat pour faire face au général Raxos, qui vous fera alors combattre son commandant dans un premier temps. Après avoir vaincu ce commandant Syrax accompagné de ses deux brutes, vous pourrez enfin affronter le général. Sonic combattra tout seul dans ce duel. Tout résidera dans votre agilité à parer les attaques ennemies et à réussir les vôtres grâce au stylet... Après avoir vaincu le général, vous obtiendrez la Chaos Emerald 2.

Rejoignez la colonie N'rrgal après avoir regagné le vaisseau. La reine viendra directement vous trouver une fois à l'extérieur de votre engin, puis elle vous remettra la Chaos Emerald 3. Vous pourrez toutefois entamer une quête annexe en allant trouver le marchand N'rrgal au nord-est et en acceptant de transporter sa cargaison jusqu'à la colonie Kron. Une fois là-bas, vous devrez remettre le tout au marchand du coin, puis il vous récompensera. Retournez voir également le marchand N'rrgal pour lui remettre le paiement des Kron et pour vous voir davantage récompensé.

Lorsque vous rejoindrez votre vaisseau pour quitter la colonie N'rrgal, des pirates vous attaquerons à l'intérieur. En les battant, une nouvelle tablette précurseurs fera partie de votre inventaire. Direction : la colonie Kron. Allez trouver Nestor pour lui remettre tout ce que vous avez trouvé, puis pour éventuellement effectuer la quête du marchand N'rrgal évoquée plus haut.

Mettez maintenant le cap sur la colonie Bêta Voxai.

Chapitre 9 - Secteur Charyb

Explorez cette carte du mieux que vous pouvez afin de récupérer un maximum de rings et d'oeufs, en sachant que vous aurez besoin de Shade ou Shadow pour récupérer deux d'entre eux grâce à leur fonction de téléportation. Des sortes de bulles vous permettront de vous téléporter à différents endroits de la carte. Une relique Nocturnus sera située dans la tour la plus au nord parmi les deux situées à l'ouest. Vous rencontrerez un voxai du nom de Thebes qui viendra automatiquement vous parler au nord-ouest, puis ce dernier vous demandera de le rejoindre chez lui dans la tour la plus à l'est, représentée par une étoile. Approchez de l'endroit où est située l'étoile sur la carte, plus haut à gauche (grâce à la rampe au nord-est), mais vous ne pourrez pas faire grand-chose pour le moment. Pour atteindre la maison de Thebes, il faudra utiliser la double spirale à prendre au sud-ouest. Une fois chez lui, vous devrez accepter de l'aider, mais vous tomberez dans un piège. Combattez alors ces voxai soumis, puis suite à votre victoire, récupérez des forces avant de rejoindre à nouveau l'étoile située au nord-ouest. Une fois là-bas, un nouveau combat débutera.

Boss : Thelxe
Abattez-le avec ses deux sbires de la même manière que d'habitude, en mêlant attaques puissantes et agilité au stylet. Tâchez d'éviter leurs attaques d'ondes et soyez prêt à dépenser quelques antidotes si ces dernières vous atteignent.

Suite au combat, la précieuse Emerald vous sera remise, et il est fortement conseillé de revenir au vaisseau pour vous constituer une équipe comprenant Amy, Tales et Shadow ou Shade, avant de revenir à cet endroit et utiliser le téléporteur de gauche.

Le téléporteur vous ayant fait aboutir sur la colonie Alpha, utilisez Shadow et Tails pour vous déplacer sur la gauche, puis vous trouverez une relique Nocturnus dans le coffre situé en bas à gauche. Continuez de progresser sur la droite en utilisant la téléportation lorsque cela est nécessaire, puis vous trouverez un ami de Thebes sur la droite de la carte. Pour réussir son énigme, commencez par appuyer sur le panneau de contrôle du haut, puis placez trois personnages sur chacun des trois socles du bas. A chaque socle correspond une lumière. Vous verrez un chiffre au centre, allant de

8 à 1. Lorsque une seule lumière s'allume, sélectionnez le personnage adéquat et appuyez sur le " ! ". Le chiffre passera à 7. Si deux lumières clignotent, ne faites rien. N'agissez que si une seule lumière clignote en choisissant le personnage correspondant et ce, à 8 reprises.

Pour rejoindre l'étoile du milieu, passez par le haut de la carte, puis avancez jusqu'à l'extrémité de la crête de gauche (par rapport à votre point de départ, le téléporteur). Sautez alors à l'endroit où se trouve l'étoile, puis une séquence se déclenchera. Un combat va débuter entre Sonic et 3 ennemis.

Boss : Leucosia, Ligaia, Riadne
Etant plus particulièrement sensibles au feu, il est judicieux de les combattre avec des Chao possédant cette propriété. Si ce n'est pas votre cas, faites preuve d'agilité au stylet et prévoyez d'user de vos antidotes en cas d'erreur. Le reste consistera essentiellement à utiliser vos plus puissantes attaques contre ces 3 voxai, comme d'habitude. Vous serez récompensé des Emerald 4 et 5 suite à votre victoire.

Retournez ensuite sur la colonie Bêta Voxai, puis dans votre vaisseau pour déclencher une discussion et clôturer le chapitre.

Chapitre 10 - L'assaut de la Citadelle

Profitez du fait d'être encore à Bêta pour effectuer une mission annexe, en allant trouver Croesus au sud-ouest de la carte. Après avoir discuté avec lui, une étoile apparaîtra au nord, et vous pourrez la rejoindre avec le téléporteur de droite. Eliminez les Nocturnus qui se trouveront à cet endroit, puis retournez vers Croesus pour clôturer la mission. Vous aurez une tablette précurseurs à trouver dans le coffre de la maison de Thebes, en utilisant les spirales du sud de la carte avec Sonic. Prenez ensuite la direction de votre vaisseau pour mettre le cap sur la colonie Kron. Allez remettre vos reliques et la dernière tablette à Nestor, puis obtenez votre récompense avant de vous diriger vers le repère de Krag, au bout de la grotte du marchand. Suite à cette réunion, dirigez-vous vers le vaisseau pour enfin rejoindre la Nocturne après la séquence.

Vous allez une fois encore devoir former deux équipes. Tandis que vous commencez avec celle de Sonic, empruntez la porte de droite pour aller actionner l'interrupteur dans le fond de la pièce. Récupérez le contenu du coffre en hauteur, puis sortez pour emprunter la porte plus haut à gauche, maintenant déverrouillée. Ce sera ensuite l'équipe de Knuckles que vous contrôlerez, puis il s'agira de vous diriger vers la droite pour qu'une séquence se déclenche. De retour avec Sonic, avancez vers la gauche pour trouver une sortie sur la droite. De retour dehors, allez tout d'abord sur la droite pour trouver un oeuf, puis revenez pour emprunter la pente. Franchissez la porte en haut de celle-ci, puis avancez jusqu'au bout de la pièce suivante pour trouver un oeuf grâce à la capacité de vol de Tails. Descendez les escaliers, puis sortez par la porte de gauche. De retour à l'extérieur, utilisez l'icône de vol apparaissant en haut à gauche (celui du bas vous mène à un oeuf mais également à votre point de départ), puis actionnez l'interrupteur pour repasser à l'équipe de Knuckles.

La tourelle étant détruite, volez donc sur la droite pour entrer dans une pièce et récupérer le contenu du coffre qui s'y trouve. Montez les escaliers de cette salle pour rencontrer ensuite des centurions gizoïdes et les affronter. Attention, vous perdrez obligatoirement ce combat, donc pas la peine de gaspiller vos PP inutilement. De retour avec l'équipe de Sonic, revenez en arrière avec le vol de Tails, puis rentrez à nouveau dans la pièce de droite. Observez le gizoïde immobile de gauche, puis prenez les escaliers de droite. Observez ensuite les deux gizoïdes immobiles se trouvant à cet endroit, puis ressortez par la porte de droite. Entrez ensuite dans la pièce au bas de la pente de droite, puis examinez le dernier gizoïde immobile. Suite à cela, vous vous retrouverez avec Knuckles et aurez à effectuer le même combat que précédemment, mais sans le bouclier de vos ennemis. Après les avoir vaincus, empruntez les tremplins de droite, puis allez à gauche pour trouver quelques rings et un oeuf. Ensuite, revenez face au mur et grimpez en haut de ce dernier. Suite à la discussion, vous repasserez à l'équipe de Sonic.

Remontez au niveau du panneau qui vous avait permis de détruire la tourelle pour Knuckles, puis utilisez la rampe avec Sonic. Après avoir récupéré un oeuf supplémentaire, utilisez la seconde rampe, puis entrez dans la pièce située au sommet de la pente bleuâtre de gauche. Suite à la séquence, la salle se verra inondée et vous aurez à avancer vers la droite pour utiliser les bulles d'air afin de respirer. Vous perdrez vos PP avant vos PV, et sachez que les bulles ne restaurent que les PP. Autrement dit, tâchez de ne jamais avoir vos PP à zéro avant de trouver une nouvelle source

d'air. Sachez que durant les combats qui suivront, vous ne pourrez en aucun cas utiliser vos attaques spéciales. Continuez entièrement sur la gauche pour trouver un oeuf du Chao au bout, puis revenez au niveau des bulles pour emprunter le passage de droite. Vous trouverez un autre oeuf au bout du couloir sur la droite, puis la sortie sera située en haut à gauche. Dirigez-vous maintenant en bas à gauche de cette salle pour faire face à Charyb. Survivez quelques rounds pour ensuite passer à l'équipe de Knuckles...

Boss : Perfect Scylla
Du moment que vous faites bien attention à parer ses attaques au stylet, vous garderez votre statut normal et pourrez enchaîner avec vos meilleurs coups. Si toutefois vous ne parvenez pas à un moment donné à parer un de ses coups, préparez-vous à retrouver un ou plusieurs de vos personnages endormis et à utiliser par conséquent quelques antidotes...

Suite au combat, vous obtiendrez la Chaos Emerald 6. Franchissez la porte qui vous fait face, puis allez actionner la valve de contrôle pour drainer l'eau de la pièce dans laquelle se trouve Sonic, après avoir récupéré quelques rings, un oeuf sur la gauche et le contenu d'un coffre à droite de cette valve.
Vous pourrez enfin affronter Perfect Charyb avec vos pouvoirs...

Boss : Perfect Charyb
Il s'agit d'un combat sensiblement identique à celui qui vous a opposé à Scylla. Evitez son attaque grâce à votre agilité au stylet et pensez également à utiliser des items fortifiant votre attaque si vous en disposez.

Suite au combat, l'Emerald 7 sera à vous, puis il s'agira de vous rendre dehors avec Knuckles pour suivre la séquence. Faites de même avec Sonic en revenant en arrière et empruntez cette fois l'ascenseur maintenant actif situé au centre, à droite de la petite arche. En sortant de celui-ci, dirigez-vous plus bas, puis utilisez les tremplins pour récupérer un oeuf Chao de plus. Entrez ensuite dans la pièce où vous attend Ix, sur la droite.

Boss : Empereur Ix
Eliminez tout d'abord les deux pylônes de pouvoir qui entourent Ix, car ces derniers le régénèreront sans cesse dans le cas contraire. Après avoir effectué ceci, occupez-vous d'Ix en utilisant vos plus puissants coups, jusqu'à ce que la suite du combat se déroule avec l'équipe de Sonic. Les choses seront un peu plus simples ici, car vous pourrez au contraire concentrer toutes vos attaques sur Ix, sans vous soucier des pylônes, qui seront détruits en même temps qu'Ix perdra le combat. Suite à celui-ci, vous aurez le loisir de sélectionner la plus puissante équipe que vous souhaitez utiliser dans le nouveau duel qui va suivre. Commencez par rattraper vos ennemis, puis éliminez-les tous les trois par la suite avec comme d'habitude vos coups les plus dévastateurs. Lorsque le combat sera remporté, Ix affrontera Super Sonic dans un ultime combat qui ne requerra ici que vos talents au stylet. En effet, si vous parvenez à éviter au maximum les assauts d'Ix et que vous placez ensuite la plupart de vos attaques grâce au stylet, vous ne ferez qu'une bouchée de ce boss. Il ne vous restera plus au final qu'à observer la séquence finale.

Sonic Classic Collection

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SONIC THE HEDGEHOG

Choix du niveau de départ

A l'écran titre, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite**. Un son confirmera la validité du code. **Maintenez Y et appuyez sur Start**. Vous pourrez ensuite choisir votre niveau de départ.

Mode Debug

Faites : **Haut, A, Bas, A, Gauche, A et Droite**. Un son confirmera la validité du code. **Maintenez A et appuyez sur Start**. Choisissez un niveau tout en continuant à maintenir A pour accéder au mode Debug.

SONIC & KNUCKLES

Choix du niveau de départ

Dans la première zone du jeu (Mushroom hill), sautez sur les élévateurs et faites : **Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut**. Vous entendrez un son. Laissez-vous mourir pour aller à l'écran du game over et revenir à l'écran titre. **Maintenez Y et appuyez sur Start**. Vous aurez alors accès au choix des niveaux.

Sonic Colours

© Sega / Sonic Team 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VRAI BOSS DE FIN

Pour affronter le véritable boss de fin du jeu, Nega-Mother Wisp, vous devez d'abord trouver toutes les émeraudes avant de terminer le niveau Terminal Velocity. Attendez la fin des crédits, puis revenez dans le jeu pour voir une nouvelle cut-scene. Le tout dernier niveau sera alors accessible en haut de la carte du monde.

BOOST INFINI

Récupérez tous les anneaux rouges cachés dans les 6 zones du jeu pour obtenir une jauge de boost illimitée. Cette option peut être activée ou non dans les options, et elle ne fonctionne pas en mode Time Attack et Versus.

Sonic Rush

© Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ZONE EXTRA

Terminez le mode histoire avec Blaze et Sonic en ayant les sept émeraudes du Chaos pour dévérouiller la zone spéciale dans laquelle vous jouerez avec Super Sonic et Super Blaze. Une fois celle-ci finie, vous aurez de nouvelles pistes accessibles dans le sound test (110 à 127).

TOUS LES MODES

Sound Test	Terminez le jeu
Time Attack	Terminez le jeu
Zone X	Terminez le jeu

Note 1 : Les niveaux de la Zone X sont disponibles uniquement en Time Attack.
Note 2 : Pour obtenir les pistes 110 à 127 dans le Sound Test, vous devez terminer la Zone Extra.

JOUER AVEC BLAZE

Battez le premier boss du jeu pour contrôler Blaze.

Sonic Rush Adventure

© Sega / Sonic Team 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC BLAZE

Ce nouveau personnage se débloque une fois terminé le monde 3.

Soul Bubbles

© Eidos Interactive / Mekensleep 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AGARTHA

Pour atteindre ce huitième monde caché, vous devez trouver 50 calebasses dans les niveaux précédents. Les esprits prendront la forme de coeurs quand vous vous en approcherez. Vous devez également avoir libéré au moins 15 esprits dans chaque monde.

NIVEAUX BONUS ET ARTWORKS

Terminer le jeu. Vous trouverez les niveaux supplémentaires dans le menu des options. Les artworks apparaîtront dans la Galerie.

RÉVÉLER TOUTES LES CALEBASSES

Mettez le jeu en pause en cours de partie et faites : **A, L, L, R, A, Bas, A, R** pour révéler les emplacements de toutes les calebasses du niveau.

TOUS LES NIVEAUX DÉBLOQUÉS

Faites : **L, Haut, X, Haut, R, Y** pour débloquer la totalité des niveaux.

GALERIE

Faites : **B, Haut, B, B, L, Y** pour débloquer toutes les entrées de la Galerie.

Soul of Darkness

© Gameloft 2010

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal pour débloquer le mode Difficile.

Space Invaders Extreme

© Square Enix / Taito 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTRA

Terminer le mode Arcade dans n'importe quel niveau de difficulté.

CHOIX DES NIVEAUX

Terminez le premier niveau pour débloquer le Stage Mode qui permet de rejouer n'importe quel niveau déjà terminé.

MODE SANS FIN

Finir tous les niveaux du mode Arcade.

Space Invaders Extreme 2

© Square Enix / Taito 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTRÊME

Terminez l'ensemble des niveaux du jeu pour débloquer le mode Extrême plus difficile.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu pour accéder au choix des niveaux depuis le menu principal. Seul les niveaux déjà complétés sont disponibles.

Spectrobes

© Disney Interactive / Jupiter 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DES CARTES

Ces codes peuvent être entrés dans la machine à cartes, débloquée par le cube Upsilon et située à coté du musée. Voici les emplacements des caractères utilisés pour les codes :

```
[1]----------------------[2]
----(A)--(B)--(C)--(D)----
----(E)--(F)--(G)--(H)----
----(I)--(J)--(K)--(L)----
[3]----------------------[4]
```

Et les codes eux-mêmes :

2134 DAL	Aobasat Apex
3412 HCI	Cyclone Geo (après avoir fini le jeu)
1243 AHE	Danaphant Tuska
4123 CHK	Danilob
2134 BGJ	Emerald Mineral
1243 BED	Grilden Biblad
3412 IDG	Grildragos Drafly
2134 AFJ	Gristar
1243 AHD	Hammer Geo (après avoir fini le jeu)
4123 EHI	Harumitey Lazos
3412 DAG	Ice Geo (après avoir fini le jeu)
1243 ECD	Inataflare Auger
1243 CHL	Inkalade
1243 KDA	Iota Cube
3412 DIF	Komainu
4123 HKA	Kugaster Sonara
2134 FIH	Mossax Jetspa (couleur 1)
1243 AFI	Naglub
2134 GHA	Plasma Geo (après avoir fini le jeu)
2134 LJE	Rho Cube
3412 BGK	Ruby Mineral
1243 KEH	Samukabu
2134 HDI	Samurite Voltar
1243 BFK	Sapphire Mineral
3412 GED	Segulos Propos
3412 CGL	Seguslice
4123 IHG	Shakor Bristle
3412 LIH	Sigma Cube
2143 DEI	Spiko
4123 HEB	Tau Cube
4123 IAH	Thunder Geo (après avoir fini le jeu)
4123 AEJ	Vilagrisp (customisé)
2134 JHI	Vilakroma

3412	HFE	Vilakroma (couleur 1)
4123	ACL	Vilakroma (couleur 2)
1243	ICL	Windora
4123	ADC	Windora (couleur 1)
3412	FLI	Windora (couleur 2)
2134	ELC	Windora Ortex
1243	ILD	Windora Ortex (couleur 1)
4123	ICD	Windora Ortex (couleur 2)
3412	LAK	Windora Sordina
2134	IKD	Windora Sordina (couleur 1)
1243	HAJ	Windora Sordina (couleur 2)
4123	IJL	Wing Geo (après avoir fini le jeu)

Spectrobes : Les Portes de la Galaxie

© Disney Interactive / Jupiter 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GEOS ET FORMES ULTIMES

Flame Geo : Tindera

Obtenu automatiquement après la bataille contre Dolgon et Dolgan.

Cyclone Geo : Zorna

Terminer la bataille séquence niveau 1.

Thunder Geo : Fulvina

Terminer la bataille séquence niveau 2.

Hammer Geo : Larrup

Terminer la bataille séquence niveau 3.

Plasma Geo : Voltorn

Terminer la bataille séquence niveau 4.

Ice Geo : Artezza

Terminer la bataille séquence niveau 5.

Wing Geo : Shulla

Terminer la bataille séquence niveau 6.

Speed Racer : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Virtuos 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Classe Pro

Complétez le mode Facile.

Mach 5

Complétez le mode WRL en Facile.

Mode Quick Battle

Complétez le mode WRL en classe Pro AM.

Mode Quick Stunts

Complétez le mode WRL en Facile.

Mode Time Attack

Complétez le mode WRL en classe Pro.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Nb de fans	Personnage débloqué
30 000	Sonic Renaldi (Chalk-head)
60 000	Gray Ghost (Fumee)
100 000	Kellie Kalnikov (Matryoshka)
140 000	Cannonball Taylor (GRX)
200 000	Booster Mbube (Surge Box)
275 000	G. Danneskjold (Taangrisnir)
350 000	Delia (Chichi)
425 000	S. Storm (Nukeshot)
500 000	Mariana Zanja (Petrobras-1)
600 000	Taejo Togokahn (Hangul)

Spider-Man 2

© Activision / Vicarious Visions 2005

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES MOUVEMENTS

Commencez le jeu en ayant inséré la cartouche GBA de Spider-Man : Mysterio's Menace pour débloquer tous les mouvements spéciaux.

RECHARGE D'ÉNERGIE

-Pour accélérer la recharge d'énergie permettant d'utiliser les coups spéciaux, vous devez terminer le chapitre 14 et donc le jeu.
-Pour que cette jauge soit illimitée, vous devez terminer le jeu à 100 %.

CHOIX DU NIVEAU

Après avoir terminé le jeu à 100%, recommencez une nouvelle partie et entrez FLUWDEAR en guise de nom.

Spider-Man 3

© Activision / Vicarious Visions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Terminez le jeu afin de débloquer des Cheat Codes que vous devrez acheter dans le magasin (5000 points chaque). Activez-les ensuite par le biais du menu Extra.

Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Artificial Mind & Movement 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Black Cat	Terminer le tutorial
Blade	Dépenser 1000 crédits à la boutique
Docteur Octopus	Dépenser 500 crédits à la boutique
Bouffon Vert	Dépenser 750 crédits à la boutique
Sandman	Dépenser 1250 créditts à la boutique
Venom	Dépenser 1500 crédits à la boutique

Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft / Gameloft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu vous débloquerez les munitions illimitées, les items illimités et des skins alternatives pour votre personnage.

Spotto!

© Nintendo 2010

MODES BONUS

Challenge Mode

Terminer 10 niveaux en mode Histoire.

Mode Histoire Pro

Terminer le mode Histoire.

Star Trek : Tactical Assault

© Bethesda Softworks / QuickSilver 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer à partir du menu principal, à chaque fois que vous relancez le jeu.

Améliorations supplémentaires pour l'équipage (5 points de promotion)

Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, Select

Campagne Klingon débloquée

Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, X

Tous les vaisseaux disponibles en Escarmouche et Multijoueur

Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, Y

Toutes les missions disponibles sur l'écran de briefing

Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, Start

Tous les vaisseaux disponibles en Mission

Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Start, B

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts / n-Space 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la sections des Codes du menu Extras et saisissez les codes suivants.

`cploolkbf`	Pouvoirs de la Force au maximum
`cplzkmztd`	Tenue du côté obscur de la Force
`cursezrux`	Tenue du côté clair de la Force
`eedopveng`	Tenue de Kento
`holocron`	Tenues Sith
`hrmxrkven`	Vador
`lightsaber`	Sabre laser plus puissant
`mandalore`	Général Rahm Kota
`momiroxiw`	Dégâts amplifiés avec le sabre
`qsspvenxo`	Plus d'énergie
`sithlord`	Energie de la Force illimitée
`tvencvmjz`	Pouvoirs de la Force infinis
`wookiee`	Tenue du père de Starkiller
`zwsfvenxa`	Robes des Siths

TENUES ET PERSONNAGES

Dark Vador (multijoueur)

Terminer le jeu.

Robes de Jedi

Terminer le jeu en choisissant le côté clair de la Force.

Costume de Sith Stalker

Terminer le jeu en choisissant le côté obscur de la Force.

Star Wars : Lethal Alliance

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPEED RUN

Terminer le jeu une fois.

Star Wars Episode III : La Revanche des Sith

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES VAISSEAUX

Battez les personnages suivants avec les paramètres par défaut pour débloquer les vaisseaux indiqués en mode multijoueur.

Starfighter (Anakin)
Gagnez contre le bot de Anakin Skywalker.

TIE Fighter (Dark Vador)
Gagnez contre le bot de Dark Vador.

Starfighter (Grevious)
Gagnez contre le bot du général Grevious.

Faucon Millenium
Gagnez contre le bot de Han Solo.

Slave I
Gagnez contre le bot de Jango Fett.

X-Wing
Gagnez contre le bot de Luke Skywalker.

BONUS

Mission spéciale 1
Terminez la mission d'Obi-Wan "Utapau Control Center".

Mission spéciale 3
Terminez la mission d'Obi-Wan "Jedi Temple Entrance".

Difficulté Maître pour Obi-Wan
Battez Anakin.

Difficulté Maître pour Anakin
Battez Obi-Wan.

StarFox Command

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TITRE ALTERNATIF

Terminez toutes les missions pour entendre une nouvelle musique au niveau de l'écran titre.

LA CLÉ DU DESTIN

Terminez le jeu une fois pour débloquer la Clé du Destin qui vous permet d'accéder à de nouveaux embranchements et de nouvelles fins.

LES 9 FINS DU JEU

Voici les différents parcours à suivre pour obtenir les 9 fins du jeu. D'autres possibilités existent, mais les parcours indiqués vous permettent de débloquer toutes les missions. Les choix à faire sont proposés entre crochets. A noter que la difficulté augmente à chaque fois que vous terminez le jeu.

Fin 1 : Fox and Krystal

The Adventure Begins (Corneria), [contact Slippy] Reunion with Slippy (Corneria), [set course for Fichina] Fog of War (Fichina), [gather intelligence] Missile Threat (Asteroid Belt), [say good-bye to Fox] Hold Firm, Katina ! (Katina), The Worm (Titania), Fox and Krystal (Venom).

Fin 2 : Good-bye, Fox

The Adventure Begins (Corneria), [contact Slippy] Reunion with Slippy (Corneria), [set course for Fichina] Fog of War (Fichina), [fight Oikonny] Oikonny Strikes Back ! (Fichina), [check out Corneria] Father and Son (Corneria), [head for Titania] Andross's Legacy (Titania), Good-bye Fox (Venom).

Fin 3 : The Anglar Emperor

The Adventure Begins (Corneria), [contact Slippy] Reunion with Slippy (Corneria), [set course for Fichina] Fog of War (Fichina), [fight Oikonny] Oikonny Strikes Back ! (Fichina), [go to Amanda] Beneath the Waves (Aquas), We Meet Again (Sector X, Y, Z), The Anglar Emperor (Asteroid Belt).

Fin 4 : Star Wolf Returns !

The Adventure Begins (Corneria), [attack advance guard] Decision Time (Corneria), [meet up as planned] The Meteorite Trap (Asteroid Belt), Octoman's Ruse (Aquas), [bring her back] Krystal (Katina), [leave without Fox] Star Wolf Returns ! (Venom).

Fin 5 : Lucy and Krystal

The Adventure Begins (Corneria), [contact Slippy] Reunion with Slippy (Corneria), [set course for Fichina] Fog of War (Fichina), [fight Oikonny] Oikonny Strikes Back ! (Fichina), [check out Corneria] Father and Son (Corneria), [say farewell to Peppy] Lucy and Krystal (Corneria).

Fin 6 : Dash Makes a Choice

The Adventure Begins (Corneria), [attack advance guard] Decision Time (Corneria), [go to Fichina instead] Former Rivals (Fichina), The Red-Hot Planet (Solar), The Ultimate Weapon (Solar), [sorry, I'm out of here] Dash (Titania), Dash Makes a Choice (Venom).

Fin 7 : Slippy's Resolve

The Adventure Begins (Corneria), [contact Slippy] Reunion with Slippy (Corneria), [locate Peppy first] General Peppy (Corneria), [join the hunt on Aquas] Amanda (Aquas), Slippy's Resolve (Aquas).

Fin 8 : Pigma's Revenge

The Adventure Begins (Corneria), [where is Falco ?] Falco to the Fore ! (Katina), Falco's Decision (Asteroid Belt), [search for Krystal] Pigma's Revenge (Sector X, Y, Z).

Fin 9 : The Curse of Pigma

The Adventure Begins (Corneria), [attack advance guard] Decision Time (Corneria), [go to Fichina instead] Former Rivals (Fichina), The Red-Hot Planet (Solar), The Ultimate Weapon (Solar), [let's find that weapon !] Wolf's Plot (Titania), [go after Fox] The Curse of Pigma (Sector X, Y, Z).

TECHNIQUES CONTRE LES BOSS

Vaincre la team StarWolf

Vos adversaires sont aussi coriaces que dans Lylat Wars et vous donneront du fil à retordre si vous ne procédez pas correctement. Gardez toujours un oeil sur le radar pour garder une cible en ligne de mire, et essayez de locker un ennemi à distance pour booster la puissance du lock au maximum. Comme il est fréquent que les vaisseaux adverses passent derrière vous, utilisez le looping sans modération pour les prendre à leur propre piège. Le demi-tour et les accélérations vous seront également d'une grande utilité pour les empêcher de deniver vos trajectoires. N'hésitez pas à tirer sur les bombes pour récupérer des bonus de temps.

Vaincre Pigma

L'affrontement se déroule de manière assez particulière, puisque vous devez tirer sur les différentes cases d'un puzzle pour les retourner. L'objectif est de tirer jusqu'à reconstituer le visage de Pigma, tout autre motif conduisant à une contre-attaque. Ceci fait, vous n'avez que quelques secondes pour tirer sur la cible au centre avant que le puzzle ne se reforme. Le plus simple est de ne pas utiliser le lock qui risque de cibler les cases au lieu du coeur. Tirez dès que possible, car si vous attendez d'éviter la première attaque de Pigma, vous ne pourrez plus toucher le coeur.

Vaincre l'arme ultime

A la fin de la deuxième mission qui se déroule sur le soleil, vous devez vaincre un boss qui exige une méthode bien précise. L'engin dispose de deux réacteurs que vous devez détruire en passant par derrière. La difficulté vient du fait qu'il faut éviter à la fois les attaques des vaisseaux et les traînées laissées par les réacteurs. Placez-vous légèrement au-dessus et tirez sans discontinuer sur le réacteur apparent. Après les avoir détruits, aucune cible n'est visible.

L'astuce consiste à tirer sur la partie supérieur de l'engin pour le faire pencher la tête la première dans la lave en fusion. C'est à ce moment-là seulement que celui-ci commencera à perdre de l'énergie. Tenez bon jusqu'à sa destruction totale.

Vaincre Andross

Le véritable combat commence après avoir éliminé le ver géant. Andross est protégé par trois boules d'énergie qu'il faut détruire le plus rapidement possible tout en évitant les projectiles. Lorsque les trois sphères sont neutralisées, placez-vous en face d'Andross et tournez sur vous-même pour lui renvoyer son laser. Il se peut que vous deviez le faire deux ou trois fois de suite avant de pouvoir viser la petite boule rouge qui apparaît alors au-dessus de sa tête. Recommencez l'opération ndepuis le début juqu'à ce que l'énergie d'Andross soit descendue de moitié. A ce moment-là, le boss change de tactique et vous oblige à passer par une série d'obstacles que vous devez à tout prix éviter tout en détruisant une nouvelle fois les trois sphères. Si vous y parvenez, vous accèderez à la dernière phase du combat qui consiste à tirer sur la boule rouge tout en freinant au maximum lorsqu'Andross tente de vous aspirer.

Steal Princess

© Marvelous Interactive / Climax Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES MAPS

Allez dans le mode de création de cartes et saisissez les codes suivants pour débloquer des maps créées par les développeurs du jeu.

`0106-3927-4200`	Map "Demon Palace"
`0101-4649-5963`	Map "Grassland"
`0102-3864-7530`	Map "Mountain"
`0104-6456-5607`	Map "Seashore"
`0103-5410-1192`	Map "Shrine"
`0105-7777-7777`	Map "Volcano"

MAPS EX

Map EX n°1

Obtenir au moins la médaille de bronze sur les 25 maps d'un pays.

Map EX n°2

Obtenir au moins la médaille d'argent sur les 25 maps d'un pays.

Map EX n°3

Obtenir la médaille d'or sur les 25 maps d'un pays.

Sudoku Master

© Nintendo / Hudson Soft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ECHELON

Obtenir 60 étoiles pour débloquer ce mode chronométré.

MAXIMUM D'ÉTOILES

Pour remporter le maximum d'étoiles à chaque grille en allant très vite, il existe une méthode très simple. Lorsque vous terminez le puzzle une première fois, notez les réponses sur un papier, ainsi vous n'aurez plus qu'à les recopier directement la seconde fois.

COURONNES

Couronne en mode Facile

Terminez la grille en moins de 10 minutes.

Couronne en mode Normal

Terminez la grille en moins de 20 minutes.

Suikoden Tierkreis

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Sus au Laggarts de l'Est

Après la scène cinématique du début et la longue discussion avec Marica, sortez de la pièce et choisissez d'aller vers le panneau du plan de la ville. Avancez à droite vers la cour, discutez avec les trois personnages puis poursuivez à droite et allez à la maison de l'ancien.

Après la discussion avec Sisuka, quittez la maison et choisissez d'aller à l'épicerie. Discutez avec Jale, prenez les quatre médicaments qu'elle vous offre puis discutez avec le marchand et achetez deux antitoxines. Ensuite, quittez l'épicerie et retournez au plan de la ville. Après la scène habituelle et la petite discussion, effectuez une sauvegarde et quittez le village.

Maintenant que vous êtes sur la carte du monde, dirigez-vous vers le sud. Vous affrontez divers ennemis sur le chemin. Apprenez alors comment vous battre, effectuez des attaques manuelles ainsi que des attaques en groupe et éliminez-les. Poursuivez vers le sud-est puis remontez au nord de la carte pour atteindre la Colline Est.

Dès que vous arrivez à la colline, vous allez affronter deux Laggarts. Effectuez des attaques à l'épée, éliminez-les puis accédez à la colline. Suivez le chemin de droite et allez au nord au croisement. Ouvrez le coffre, prenez les vitamines puis continuez vers la gauche. Ouvrez un second coffre, plus loin, rebroussez chemin et allez maintenant à droite, au même croisement.

Avancez le long de la montagne, éliminez les Laggarts que vous rencontrez et continuez jusqu'à ce qu'une discussion se déclenche. Rebroussez chemin et allez à gauche après la scène cinématique. Sauvegardez votre progression puis accédez aux ruines.

Les ruines

En entrant dans les ruines, vous allez affronter un monstre assez coriace. Utilisez les soins en cas de blessures et attaquez constamment le monstre. Une fois que ce dernier est achevé, une courte scène se déclenche, choisissez de fuir. Poursuivez à gauche jusqu'au bout, éliminez les ennemis que vous rencontrez puis regardez la scène cinématique.

Maintenant que vous avez acquis le pouvoir des étoiles, utilisez-le pour attaquer les Cranes vaillants et les éliminer. Ensuite, revenez sur vos pas et quittez la colline. Sauvegardez votre progression en chemin et revenez vers le village.

Chapitre 2 : Poursuite de l'autre Marica

Allez à l'épicerie, discutez avec la femme qui est dans le coin droit et vendez les peaux de Laggarts. Ensuite, discutez avec le marchand qui se trouve à gauche et achetez de nouvelles armes. Enfin, quittez le village, accédez à la carte du monde et partez pour Flesaria Sud (cela prendra 2 jours).

Flesaria Sud

Suivez le chemin de droite jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche. Ensuite, continuez à droite et suivez le chemin vers le nord. Eliminez les monstres que vous rencontrez et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. A présent, suivez le chemin du sud, dégommez les monstres que vous apercevez et continuez vers le nord. A mi-chemin,

une autre scène se déclenche. Après cette dernière, avancez jusqu'au croisement et continuez à gauche.

Dans la prochaine section, allez à gauche, éliminez les monstres grâce aux Marques des étoiles et avancez jusqu'à la section suivante. A présent, avancez jusqu'au croisement et allez d'abord au nord. Suivez le chemin, éliminez les monstres et prenez le contenu du coffre. Revenez sur vos pas, suivez le second chemin (à droite) et continuez jusqu'à un second croisement. Allez d'abord à droite, prenez le contenu d'un second coffre et revenez sur vos pas. Allez maintenant au nord, sauvegardez votre progression et poursuivez jusqu'à la prochaine section. Eliminez les monstres, poursuivez à gauche et choisissez d'aller aux ruines de la forteresse.

Ruines de la forteresse

Allez à gauche, suivez le chemin puis allez au sud pour atteindre la forteresse. Avancez à gauche, montez les marches, au sud, et atteignez ainsi le portail. Après la scène cinématique, revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée et retrouvez ainsi le Martin scieur qui n'est autre que le renégat. Affrontez cet ennemi, effectuez des attaques grâce à vos nouvelles armes et utilisez aussi les Marques des étoiles. Soignez vos blessures grâce à la magie de Marica et reprenez les assauts. Par la suite, retournez au portail et regardez les scènes cinématiques. Quittez ensuite le portail et allez à gauche.

Chapitre 3 : Bibliothèque mondiale

Après la discussion, allez à gauche et choisissez d'aller à Fleseria Nord.

Fleseria Nord

Suivez le chemin de gauche, éliminez les ennemis que vous rencontrez et poursuivez encore à gauche au croisement. Eliminez d'autres ennemis, avancez jusqu'à un autre croisement et suivez la voie du sud.

Maintenant, prenez le chemin de droite et remontez jusqu'au panneau. Prenez à nouveau à droite et remontez jusqu'à la nouvelle section. Ensuite, allez simplement à gauche, éliminez les ennemis qui vous attaquent et rejoignez Crêtegrise.

Crêtegrise

Dès que vous arrivez à Crêtegrise, allez à l'auberge. Après la discussion, allez à droite pour sauvegarder puis revenez su vos pas. Ensuite, quittez l'auberge et allez voir le marchand. Après la scène, effectuez quelques achats si vous avez de l'argent et sortez. Allez vers la délégation, avancez à gauche et discutez avec la personne qui se trouve devant la porte. Après la scène, retournez à l'auberge. Discutez avec les deux nouveaux personnages pour qu'ils se joignent à vous et allez à la mine de Crêtegrise.

Chapitre 4 : Les méfaits de Macoute

Après la discussion qui se déclenche à l'entée de la mine, avancez vers le nord puis suivez le chemin de droite. Avancez le long de la grotte jusqu'au au croisement et allez en premier lieu vers le sud. Suivez le chemin, éliminez les monstres que vous rencontrez et descendez via l'échelle. Poursuivez le long du chemin, éliminez d'autres monstres, prenez le contenu du coffre et revenez sur vos pas jusqu'au croisement.

A présent, prenez le chemin de gauche et avancez jusqu'au prochain croisement. Allez au nord jusqu'au nouveau croisement et prenez à droite. Suivez le chemin jusqu'au coffre qui se trouve à droite. Ensuite, rebroussez chemin et prenez à gauche.

Après la courte discussion, suivez le chemin de gauche et avancez jusqu'à la section suivante. Maintenant, descendez, suivez le chemin de droite et continuez à droite au premier croisement. Au second croisement, ignorez aussi le chemin du sud et poursuivez à droite. Avancez ensuite vers le sud et poursuivez jusqu'au fond. Prenez le contenu du coffre et revenez au dernier croisement. Allez à gauche, suivez le chemin jusqu'à la prochaine bifurcation et allez à gauche. Avancez le long du couloir jusqu'à ce que vous atteigniez la fin de la section. Descendez à l'échelle, sauvegardez votre

progression et préparez-vous à affronter un grand ver de terre.

Pour battre ce boss, attaquez-le grâce à votre arme et utilisez les soins de temps à autre. Utilisez aussi des médicaments si Marica est empoisonnée. Répétez les attaques à coups de lames, soignez vos blessures et éliminez ce monstre. Une fois que ce boss est achevé, continuez à droite de l'ascenseur et obtenez un livre. Après la scène, revenez en arrière et prenez l'ascenseur. Sortez de la mine et préparez-vous à affronter Giliam.

Ce combat est assez facile. En effet, vous devez d'abord éliminer les deux gardes puis attaquez Giliam grâce aux Marques des étoiles. Si vous êtes blessé, utilisez des objets (ou le Reflet de soin de Marica) pour remplir votre jauge de santé. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit abattu. Une fois que vous êtes à l'auberge, allez à droite et sauvegardez votre progression. Ensuite, sortez et allez à la délégation extérieure. Allez à droite, discutez avec les soldats et entrez. Après la scène cinématique, allez vers le marchand de Crête grise. Vendez des objets pour gagner de l'argent et achetez de nouveaux équipement et des médicaments puis quittez Crêtegrise en direction de Front Arc.

Chapitre 5 : Enfin la bibliothèque

Avancez simplement vers le nord, suivez les séquences et montrez votre laisser passer aux soldats pour continuer. Une fois que vous êtes de l'autre côté, sélectionnez Cynas sur la carte du monde et atteignez-la.

Après les scènes cinématique, allez à l'auberge pour vous reposer. Vous apercevez un homme malade dans la chambre. Allez voir le réceptionniste, discutez avec lui puis revenez voir le malade.

Après une autre scène dans la bibliothèque, vous affrontez deux ennemis très puissants. Toutefois, le combat se termine automatiquement après quelques tours pour laisser place à une scène cinématique.

Chapitre 6 : Fuir l'ordre

Après la scène, retournez à Front arc, fuyez les soldats de l'ordre et continuez jusqu'à Crêtegrise. Une fois que vous êtes à Crêtegrise, allez à la délégation externe puis rejoignez l'auberge. Lors de la discussion, choisissez de retourner au village et sauvegardez votre partie.

Chapitre 7: Avertir le village

A présent, entrez dans la mine et suivez le chemin à droite. Avancez jusqu'au croisement, ignorez la voie du sud et longez le chemin de gauche. Poursuivez jusqu'à la bifurcation, prenez vers le nord puis tournez à gauche. Avancez, descendez les échelles et atteignez ainsi les Ruines de la forteresse.
Après quelques scènes, allez à droite et montez à l'étage supérieur. Allez dans la pièce de gauche pour déclencher une nouvelle scène. Ensuite, discutez avec le personnage qui se trouve près de la fenêtre, choisissez parmi les personnages qui défendent les ruines et préparez-vous au combat.

Chapitre 8 : Défendre Citro

Vous affrontez deux soldats de Cynas. Effectuez des attaques grâce à votre arme et éliminez-les rapidement. Après une courte scène, vous affrontez encore une fois Conon et Fergus. Le combat s'achève également après quelques tours et vous battez en retraite dans les ruines. Après la scène, descendez les marches et quittez la zone par l'accès sud. Allez à gauche jusqu'à l'entrée des ruines et regardes les scènes cinématiques.

Maintenant, discutez avec les personnes qui se trouvent dans la pièce voisine et descendez. Allez à droite, dépassez le tunnel et parlez à Dirk. Ensuite, revenez aux ruines et remontez à l'étage. Discutez avec Asad et acceptez de créer l'Alliance. Donnez un nom de votre choix à la compagnie, quittez les ruines et dirigez-vous vers la rivière Mislato.

Chapitre 9 : Le magistère de Janam

Une fois que vous arrivez à la rivière de Mislato, avancez simplement à droite et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Au croisement, évitez le garde qui est à gauche et allez à droite. Continuez toujours à avancer à droite,

sauvegardez votre progression, éliminez tous les autres ennemis et rejoignez El-Qaral.

Allez à la place impériale, regardez les scènes cinématiques puis allez à l'Académie des Arcanes. Une autre scène se déclenche après laquelle vous quitterez l'académie et retournerez aux ruines de la Forteresse.

Avancez dans le tunnel, rejoignez la forteresse et parlez à Moana. Montez à l'étage supérieur, entrez dans la grande pièce de gauche et renommez le château. À présent allez recruter quelques personnages.

Recrutement

Anya
Après le changement du château, allez à Crêtegrise, retrouvez-la à gauche de l'ascenseur de la Mine et discutez avec elle pour la recruter.

Selen
De temps à autre, elle apparait à la sortie du château et vous devez la battre en utilisant Jale pour pouvoir la recruter.

Chapitre 10 : Enquêter sur Ladzaa

A présent, retournez voir Moana à l'intérieur de la forteresse et discutez avec elle. Acceptez la mission de la 1ère impératrice et dirigez-vous vers El-Qaral.

Allez à la place impériale, discutez avec l'impératrice et organisez votre groupe. Ajoutez des membres à votre équipe, quittez el-Qaral et allez à la rivière Mislato.

Avancez simplement à gauche jusqu'à la bifurcation, éliminez les ennemis que vous rencontrez et suivez le chemin qui est au nord. Dans la section suivante, sauvegardez votre progression et poursuivez à gauche jusqu'au croisement. Prenez le chemin de gauche, avancez puis allez au nord. Eliminez les ennemis que vous rencontrez et avancez jusqu'à la prochaine bifurcation. Allez en premier lieu à gauche, prenez le contenu du coffre qui est au fond puis rebroussez chemin. Allez cette fois à droite, refaites la même chose au prochain croisement et poursuivez à droite jusqu'à un autre croisement. Allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la section suivante.

Après la courte scène, avancez au nord et suivez le chemin de la montagne. Au prochain croisement, allez à gauche et suivez le chemin qui est au nord. Après la scène, combattez les soldats de Cynas et défendez ainsi Cougar. Après une autre scène, revenez sur vos pas jusqu'à la rivière Mislato et allez à El-Qaral. Une fois que vous êtes dans la ville, allez à l'auberge pour rencontrer le docteur puis quittez l'auberge et allez à la forteresse.

Chapitre 11 : Ramener Cougar chez lui

Dès que vous arrivez à la forteresse, plusieurs scènes cinématiques se déclenchent. Allez vers le château et acceptez l'aide de Zahra et Eunice puis entrez. Ensuite, préparez votre groupe à défendre le bastion. Sortez et prenez la sortie de gauche.

Effectuez des attaques grâce aux Marques des étoiles (et aussi en utilisant votre arme) et éliminez les trois créatures qui attaquent le château.

Ensuite, revenez à l'intérieur du château, montez à l'étage et entrez dans la pièce de droite. Après la scène cinématique, poursuivez Dirk à travers la forêt. Pour cela, avancez à gauche et continuez à gauche au croisement. Avancez légèrement, prenez le chemin du sud lors à la prochaine bifurcation et avancez jusqu'à la section suivante.

A présent, avancez en prenant à droite, suivez le chemin de Crêtegrise et atteignez la prochaine zone. Après la courte scène, vous affrontez Nova et le combat s'achève après quelques tours.

Recrutement

Sisuca
Allez au village de Citro, entrez dans la maison de l'ancien et discutez avec elle. Ensuite, rejoignez-la dans la taverne du château.

Tongahiti
Accédez au couloir du portail, allez à droite et parlez-lui. Acceptez les missions qu'il vous assigne puis revenez le voir une fois que les avez complétées. Même si vous échouez, il se joindra quand même au groupe.

Chapitre 12 : Analyser les chroniques

Une fois que vous êtes de retour au château, descendez les marches et discutez avec Moana. Acceptez la mission de la 2ème Impératrice et voyagez vers El-Qaral.

Choisissez d'aller à l'Académie d'Aracanes puis sélectionnez le Palais du prince comme destination. Discutez avec ce dernier puis rendez-vous à l'académie. Après la discussion avec Rizwan, acceptez la mission et préparez-vous à affronter un Dragon.

Effectuez des attaques grâce aux Marques des étoiles et grâce aux armes. Utilisez constamment les soins et attaquez-le en groupe pour lui infliger un maximum de dégâts. Répétez cette technique jusqu'à ce que le Dragon soit anéanti.

Ensuite, allez vers la porte de droite, ouvrez-la et entrez. Avancez, descendez les escaliers et franchissez la porte qui se trouve en bas. Après les scènes cinématiques, revenez sur vos pas, montez les marches et rejoignez le palais princier. Après la discussion, acceptez la demande du prince et quittez el-Qaral.

Chapitre 13 : Escortez-moi à Salsabil

A présent, retournez à la forteresse et rencontrez Moana. Acceptez la 3ème mission de l'Impératrice et retournez au palais princier à El-Qaral. Après la discussion, quittez El-Qaral et allez à la rivière Mislato.

Avancez directement au sud, accédez à la section suivante, prenez le contenu du coffre et revenez sur vos pas. Ensuite, allez à gauche jusqu'à la bifurcation et poursuivez au sud. Récupérez le contenu du coffre en chemin et continuez au sud jusqu'à la prochaine zone.

Descendez le long de la piste jusqu'à la bifurcation. Repérez le coffre au nord, récupérez son contenu puis prenez l'autre chemin au croisement. Avancez, traversez le pont en bois et remontez vers le nord. Eliminez les ennemis, prenez la grande lame de fer dans le coffre puis traversez le pont à gauche. Allez au nord, traversez un autre pont et quittez cette section par la droite.

A présent, suivez le chemin, éliminez les ennemis que vous rencontrez et descendez jusqu'à la bifurcation. Allez en premier lieu à gauche et affrontez trois voyous. Battez-les grâce à des attaques armées, avancez le long du chemin et prenez le contenu du coffre. Revenez sur vos pas, allez à droite, quittez la rivière et allez à Salsabil.

Allez au manoir du vice-roi, acceptez de passer la nuit à l'auberge et sortez. Revenez à l'auberge, discutez avec la personne qui se trouve près de la porte puis retournez au manoir du vice-roi. Avancez à gauche pour déclencher une scène puis quittez Salsabil. Enfin, retournez au palais princier d'El-Qaral pour achever cette mission et retourner à la forteresse.

Chapitre 14 : Défendre le château

Dès que vous arrivez à la forteresse, Moana vous informe que le château est attaqué pas les troupes de Cynas et que vous devez le défendre. Par conséquent, montez les marches, entrez dans la grande pièce de gauche et choisissez vos coéquipiers. Sélectionnez des guerriers puissants, répartissez les combattants sur les trois groupes et essayez de les équilibrer.

Une fois que vous êtes prêts, préparez-vous au premier combat contre Jale. Gagnez ce combat grâce à des attaques Marques des étoiles puis effectuez le combat mené par Logan. Enfin, gagnez le combat mené par votre dernière équipe, battez le capitaine des Cynas et gagnez ainsi bataille.

Après la courte scène, descendez voir Moana et discutez avec elle. Effectuez quelques missions secondaires si vous voulez puis remontez à l'étage et entrez dans la pièce de gauche.

Chapitre 15 : Siège de Ladzaa

Après la scène cinématique, organisez votre groupe de combattants et partez pour la nouvelle mission. Une fois à la rivière Mislato, suivez le chemin de la montagne et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Juste avant la première courbe, à gauche, vous affronterez deux archers et un capitaine de Cynas. Eliminez-les, continuez votre progression et remontez au nord. Avant la seconde courbe, à gauche aussi, vous affronterez à nouveau un capitaine de Cynas, un archer et un mage. Eliminez dans l'ordre le capitaine, le mage puis l'archer. Ensuite, poursuivez à gauche jusqu'à la prochaine section et atteignez ainsi la forteresse de Ladzaa.

Après la scène cinématique, vous affrontez deux combattants très puissants. Heureusement que le combat ne dure que trois tours, alors concentrez-vous sur la défense et les soins jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Après les scènes, allez au portail de la forteresse et discutez avec Atrie. Ensuite, retournez au château et montez à l'étage. Entrez dans la grande pièce qui est à gauche et discutez avec Liu.

Après la discussion, choisissez vos meilleurs combattants, quittez la forteresse et partez pour la Vallée de Gineh.

Chapitre 16 : S'allier au Porpos

Dès que vous arrivez à la Vallée de Gineh, avancez à gauche jusqu'au croisement et allez en premier lieu à gauche. Suivez ce chemin, prenez le contenu du coffre puis revenez sur vos pas. Prenez maintenant le chemin de droite, avancez jusqu'à la seconde bifurcation et suivez d'abord le chemin de droite. Avancez le long de la courbe vers le nord, prenez le contenu du coffre et rebroussez chemin. Prenez maintenant le chemin de gauche et avancez jusqu'à la prochaine section.
Poursuivez le long du chemin de gauche, éliminez les ennemis en route et rejoignez le croisement. Ensuite, suivez le chemin qui mène vers le sud et atteignez la prochaine zone.

Dans cette section, avancez à gauche jusqu'au croisement et allez d'abord à gauche. Prenez le contenu du coffre, revenez sur vos pas et allez au Nord. Au prochain croisement, allez en premier lieu à droite et accédez à la zone suivante. Avancez, prenez le contenu du coffre puis rebroussez chemin jusqu'au croisement. Allez désormais à gauche, éliminez les ennemis que vous rencontrez et quittez ainsi la Vallée.

A présent, entrez dans le village de Tehah et allez à la grande place. Achetez de nouveaux équipements chez le marchand puis quittez le village et allez aux Monts Ch'olui.

Monts Ch'olui

Avancez au nord le long de la montagne et allez à gauche au premier croisement. Ensuite, allez à droite au second croisement puis à gauche au troisième croisement. Prenez le contenu du coffre, revenez sur vos pas et suivez le chemin de droite. Ensuite, remontez le long de la montagne et atteignez la section suivante.

Après la scène, remontez légèrement vers le nord jusqu'à la pancarte en bois et suivez le chemin de droite. Regagnez la section suivante, avancez jusqu'au croisement et allez d'abord vers le nord. Suivez le chemin, prenez le contenu du coffre qui est au fond et rebroussez chemin. Suivez maintenant le chemin du sud, récupérez le contenu d'un second coffre (au fond) et revenez au croisement. Éliminez un monstre de neige, allez à droite vers le chalet et discutez avec Dogha.

Après la scène, rebroussez chemin jusqu'à la pancarte en bois et suivez maintenant le chemin de gauche.

Dans la section suivante, avancez et allez complètement à droite jusqu'au coffre. Récupérez son contenu puis revenez et suivez le chemin de gauche. Continuez à avancer vers la gauche tout le long du chemin et rejoignez ainsi la prochaine section.

Avancez vers le sud et allez à gauche au croisement. Suivez le chemin vers le nord, éliminez les monstres qui vous attaquent et poursuivez jusqu'à la prochaine zone.

Avancez à gauche jusqu'au croisement, suivez d'abord le chemin de gauche, récupérez le contenu du coffre et revenez au croisement. Allez maintenant vers le sud puis à droite, accédez à la section suivante, prenez le contenu du coffre et revenez. Allez à gauche du dernier croisement, quittez ainsi Monts Ch'olui et allez à Naineneis.

Naineneis

Après la scène cinématique, avancez vers le coquillage et discutez avec Rekareka. Ensuite, allez au temple, allez à l'auberge pour sauvegardez avant de sortir. A présent, sélectionnez la Grotte Côtière sur la carte et allez-y.

Grotte côtière

Avancez au nord, éliminez les ennemis qui vous attaquent et récupérez des perles avant le premier croisement. Lorsque vous arrivez à ce croisement, allez à droite, au sud puis à gauche pour récupérer le contenu d'un coffre. Ensuite, retournez au croisement et avancez vers le nord.

Lorsque vous arrivez à un second croisement, allez à gauche puis au sud. Suivez le chemin jusqu'au coffre, récupérez son contenu et rebroussez chemin. A présent, allez au nord du second croisement et atteignez ainsi plusieurs sources de vapeur. Chacune d'elles vous mène vers une nouvelle section.
D'abord, placez-vous sur la source de vapeur qui se trouve à l'extrême gauche et avancez au nord. Allez à gauche au croisement, récupérez le contenu du coffre et rebroussez chemin.

Ensuite, mettez-vous sur l'avant dernière source (à droite) et montez. Avancez, ignorez le premier croisement puis tournez à droite au second. Suivez le chemin, récupérez l'Armure dorsale dans le coffre et rebroussez chemin.

Maintenant, mettez-vous sur la source qui se trouve au milieu et avancez jusqu'à la prochaine section.

A présent, avancez vers le nord et allez à droite au premier croisement. Suivez le chemin, récupérez le contenu du coffre et revenez sur vos pas. Avancez vers le nord, poursuivez vers le nord au croisement et récupérez le Médoc Mystique à la fin du chemin. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au second croisement et suivez le chemin de gauche. Dans la prochaine section, avancez à droite dans la grotte et préparez-vous à affronter un Crabe géant.

Pour battre ce dernier, effectuez des soins à chaque tour pour ne pas perdre de soldats. Utilisez l'un de vos personnages pour distribuer les médicaments, ou les vitamines, afin de remplir la jauge des points de vie des autres combattants. Effectuez des attaques grâce à vos armes, ou aux Marques des étoiles, et infligez-lui ainsi des dégâts à chaque tour. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce que le crabe soit achevé.

Ensuite, avancez à droite pour récupérer les perles et rebroussez chemin. Dans la section suivante, vous affronterez Conon. Effectuez les mêmes techniques que précédemment et battez-le. Enfin, revenez sur vos pas vers la gauche et avancez toujours vers le sud pour quitter la grotte.

A présent, retournez à Naineneis et allez au temple. Après la discussion, retournez aux Ruines forteresse.

Recrutement

Luvais
Après le changement du château, allez à Crêtegrise, accédez à la délégation et discutez avec lui. Ensuite revenez au château à pied et combattez-le pour qu'il vous rejoigne.

Muro
Acceptez la mission Chasse au démon à Gineh, allez au sud-ouest de Gineh et discutez avec lui pour le recruter

Chapitre 17 : Ladzaa de nouveau assiégée

Montez à l'étage supérieur, entrez dans la pièce de gauche puis sélectionnez les combattants des deux groupes. Quittez la forteresse, voyagez vers El-Qaral et allez à la Place impériale. Après la scène, allez à l'avant-poste Lames, revenez à la Place impériale et acceptez de partir en mission.

Maintenant que vous êtes à la rivière Mislato, suivez le chemin qui vire vers la droite puis dirigez-vous au nord puis allez à gauche au croisement. Enfin, avancez jusqu'à la section suivante et rejoignez la forteresse de Ladzaa.

Avancez à gauche, éliminez les trois soldats postés sur le pont et affrontez deux autres adversaires assez coriaces. Ce dernier combat ne dure que trois tours alors contentez-vous de défendre.

Après la scène, vous incarnez l'équipe de Nimni et vous affrontez un capitaine de Cynas, un mage et un soldat. Effectuez des attaques grâce aux Marques des étoiles et éliminez-les. Après les scènes cinématiques, allez à gauche vers la zone suivante et repérez le portail à gauche.

Recrutement

Semias
Trouvez-le à Crêtegrise, dans les mines de Crêtegrise, à Janam, dans la boutique de Naineneis et enfin retrouvez-le dans l'auberge de votre QG.

Wustum
Allez parler à l'aubergiste du village de Tehah et goutez à la soupe qu'elle vous propose. Appréciez la soupe pour que Wustum apparaisse. Plus tard, acceptez la mission de la 2ème reine à propos d'un cuisiner et parlez-en avec Asad. Ensuite, parlez à l'aubergiste de Tehah et allez en direction du sommet des Monts Ch'olui pour retrouver Wustum.

Chapitre 18 : Sauver les prisonniers

Après les scènes cinématiques, allez de nouveau à gauche et regardez d'autres scènes. Ensuite, sortez par la droite et partez avec les deux autres personnages. Sortez, traversez le pont et regardez d'autres scènes cinématiques.

Chapitre 19 : Adieu le Magistère

Après les scènes, rebroussez chemin vers la rivière Mislato et retournez vers El-Qaral. Allez à l'auberge, discutez avec le réceptionniste. Après la scène, choisissez les deux groupes de soldats et sortez de l'auberge. Allez à l'Académie des Arcanes puis prenez à droite et combattez trois soldats de Janam. Descendez les escaliers, allez à gauche et rencontrez Manaril. Ensuite, rebroussez chemin et préparez-vous à combattre un grand Dragon.

Le combat contre ce dragon peut s'avérer facile si vous prenez le temps de soigner vos personnages à chaque tour. Si vous disposez de Zahra, utilisez Vague de soins pour guérir tous les personnages d'un coup. Aussi, réalisez les différents types d'attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Ensuite, quittez l'académie et allez au palais princier. Après la scène, quittez El-Qaral et allez la rivière Mislato.

Après la scène, trois combats se succèderont. Dans chaque combat, vous incarnerez une équipe et vous devez éliminer les soldats de Janam. Les combats sont assez faciles si vous utilisez les Marques des étoiles.

Après la scène, quittez la rivière Mislato en partant à gauche et rejoignez la forteresse. Descendez à l'étage inférieur et entrez dans la pièce de droite. Après la scène, descendez jusqu'à Moana et partez à gauche. Montez les petites marches au nord et trouvez un coffre contenant un nouveau costume.

A présent, allez au portail pour discuter avec Atrie puis retournez au château. Montez au troisième étage et entrez dans la grande salle de réunion (à gauche). Ensuite, descendez voir Moana et effectuez des missions secondaires si elles sont disponibles.

Chapitre 20 : En Route pour l'Ouest

Recrutement

Nomno
Nomno dort tout le temps, allez voir Nemne puis Wustum et vous pourrez enfin avoir Nomno.

Yadima
Parlez-lui à son village situé au sud-ouest de Citro. Après le changement du château, retournez le voir dans son village pour qu'il apparaisse par la suite au nouveau château. Ensuite, effectuez la mission "Labourer le champ" puis retournez le voir pour qu'il rejoigne le groupe.

Icas, Morrin et Yovel
Finissez la première mission assignée par Morrin et réussissez la deuxième en n'envoyant que des femmes à la recherche d'Icas. Après cette mission, Icas, Morrin et Yovel vous rejoindront.

Geschutz, Minen et Buchse
Effectuez les deux missions "Visite de l'Académie" et "Adieu le Magistère" pour que ces personnages vous rejoignent.

Khemia
Une fois que vous avez recruté Geschutz, Buchse et Minen, allez avec eux à Citro et retrouvez Khemia sur la place du village.

Hafin
Allez à la rivière Mislato en compagnie d'Asad après la mission "Adieu le Magistère !". Trouvez-le et recrutez-le.

Maintenant, voyagez vers le village de Tehah et accédez à la grande place pour discuter avec Nhazu. Ensuite, quittez le village et allez à la Plaine de Marsinah.

Avancez à gauche, affrontez un porc sauvage et éliminez-le. Après le combat, une scène se déclenche après laquelle vous devrez aller au sud-ouest, vers Cragbark. Mais avant cela, recrutez d'autres étoiles.

Sotah
Vous le trouverez dans la résidence de Tehah, après la mise à jour du QG, consultez plusieurs fois son savoir, vous finirez par pouvoir lui proposer de vous rejoindre.

Nhazu
Après le changement de votre château, allez aux Monts Ch'olui et allez vers le sommet. Après que le héros ait commenté le changement de la montagne, allez voir Nhazu sur la place du village de Tehah. Ensuite, retournez voir Dogha aux Monts Ch'olui puis vous recevez une mission indiquant que Nhazu a disparu. Acceptez cette mission et retournez voir Dogha pour le recruter.

Dogha
Une fois que vous avez recruté Nhazu, vous trouverez Dogha à la sortie de votre château, parlez lui pour qu'il vous rejoigne.

Maybelle
Vous la trouverez au sommet des Monts Ch'olui après le changement du château et après avoir constaté que la montagne a changé. Elle posera une requête, acceptez-la et retrouvez Maybelle dans votre chambre au 3ème étage à

droite (sans Jale ou Marica dans votre équipe). Ensuite, vous la retrouverez sur la carte, au niveau du QG, ne l'ignorez pas. Vous retournerez dans votre chambre pour une nouvelle scène, sortez de la pièce puis retournez la voir.

Sphiel
Après avoir recruté Nhazu et Dogha, acceptez la mission "Fée des neiges" et allez chez Dogha aux Monts Ch'olui. Retrouverez Sphiel au nord-ouest de la maison, retournez voir Dogha par la suite pour qu'il vous indique la bonne réponse ("Je n'en peu plus"). Retournez la voir au même endroit et répondez correctement pour qu'elle vous rejoigne.

Balsam, Yod
Après le changement du quartier général, allez en haut du château pour que le héros commence à s'apitoyer sur son sort. Allez voir Balsam dans la mine de Crêtegrise près de l'ascenseur. Répondez par "Passionnant" puis emmenez-le à votre QG. Ensuite, vous devez aller au comptoir de commerce de Naineneis et récupérer un objet qui se trouve dans un coffre. Balsam vous joindra avec Yod dix jours plus tard.

Nuzhat
Après le changement du chateau et le recrutement de Balsam, allez dans la cave du château en compagnie de Mubal. Ensuite, allez à Salsabil, entrez dans la résidence et recrutez Nuzhat.

Rekareka
Après le changement du château, rencontrez-la au comptoir de commerce de Naineneis et réussissez les deux missions qu'elle vous demande pour qu'elle vous rejoigne.

Nakil
Une fois que vous avez recruté Asad et Hafin, rentrez et sortez de votre QG en compagnie d'Asad jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, promenez-vous longuement sur la carte du monde, n'hésitez pas à faire des centaines de jours de déplacement, puis revenez au QG pour qu'une scène se déclenche.

Numnu
Vous le rencontrez à l'entrée de Naineneis. Ensuite, effectuez la mission concernant un Porpos disparu et accomplissez-la pour qu'il vous rejoigne.

Dromon, Xebec et Felecca
Après la mission 'L'ordre près de Naineneis' et la mission du Porpos disparu. Retournez au même endroit pour recruter Dromon et ses amis.

Gorno
Allez à Mont Svatgol en compagnie de Vaslof et avancez au sud-ouest. Rencontrez-le et parlez avec lui pour le recruter.

Cragbark

Une fois que vous êtes à l'entrée de la ville, allez à droite et accédez à l'auberge. Après la scène, allez à la demeure du roi puis retournez à l'auberge. Après la scène, vous allez affronter Nova et Sophia. Ce combat s'achève dès que vous battez Nova. Par conséquent, réalisez des attaques à l'aide des Marques des étoiles et concentrez-vous sur lui. Après les scènes cinématiques, quittez Cragbark et rentrez au château.

Chapitre 21 : Aider les Rugisseurs

De retour au château, discutez avec Moana et effectuez les quêtes disponibles. Ensuite, montez au troisième étage et entrez dans la salle de réunion (à gauche). Après la discussion, réorganisez les deux groupes de combattants et partez vers Marsinah.

Marsinah

Avancez légèrement, éliminez les monstres puis combattez les soldats de Cynas. Avancez au nord et allez à droite.

Poursuivez vers le nord et affrontez encore une fois deux gardes et un Capitaine de Cynas puis éliminez-les. Après les scènes, vous affrontez Fredegund. Cette dernière dispose d'une épée très puissante. Le combat ne dure que trois tours. Par conséquent, essayez de bloquer ses attaques et effectuez des soins en cas de blessures.

De retour à Cragbark, sortez de l'auberge et allez dans la demeure du roi Diulf. Après la scène, retrouvez tout le monde dans la plaine du village et acceptez l'aide des Rugisseurs. Enfin, passez par l'épicerie pour acheter de nouveaux équipements et objets. Quittez ensuite Cragbark et retournez à la forteresse.

Recrutement

Autar
Parlez-lui à Cragbark, accomplissez la première mission qu'il vous confie puis retournez à Cragbark pour le recruter.

Chein
Prenez Lycia dans votre équipe, allez à Cragbark puis sur la plaine de Marsinah. Ensuite, promenez-vous sur la carte jusqu'à déclencher une scène. Après le combat, retournez à Cragbark et retrouvez Chein dans la demeure du roi.

Une fois que vous êtes au château, discutez avec Moana puis montez au troisième étage. Entrez dans la pièce qui est à droite, descendez au premier étage après la scène et entrez dans la salle de gauche. Ensuite, remontez au troisième étage et entrez dans la salle de réunion (à gauche). Descendez voir Moana pour qu'elle vous parle d'une lettre puis remontez au second étage. Entrez dans la pièce de droite puis retournez vor Moana après la scène. Remontez dans la salle de réunion, organisez les deux groupes de combattants et partez vers une nouvelle mission. Vérifiez les Marques des étoiles, affectez-les à chacun, sauvegardez et sortez.

Chapitre 22 : Le siège de Pharmond

Dès votre arrivée à Pharmond, une scène se déclenche et vous devez battre des soldats avec le groupe de Diulf. Battez les soldats qui vous bloquent le chemin, avancez à droite et accédez au château.

Poursuivez à droite, ignorez l'accès au nord et descendez les marches. Avancez, éliminez les deux créatures qui bloquent le chemin puis entrez dans la salle qui se trouve à droite.

Après la scène cinématique, vous incarnez Chrodechild et vous devez battre Fredegund. Le combat est assez difficile. Après chaque attaque, prenez des médicaments ou des vitamines pour ne pas perdre le combat. Effectuez des attaques grâce à votre épée, alternez avec une cure de soins et battez ainsi votre adversaire.

Après les scènes cinématiques, descendez les marches et revenez à la salle du trône. Ensuite, quittez Pharamond et retournez à votre château.

Recrutement

Ouragan
Il apparaîtra à votre QG après que vous ayez recruté Icas, battez-le pour qu'il s'enfuie. Ensuite, rencontrez-le au comptoir de commerce de Naineneis, votre QG, la boutique de Cragbark, et votre QG à nouveau suite à la libération du royaume d'Astrasie.

Ensuite, discutez avec Moana, montez au troisième étage et entrez dans la salle des réunions. Après la discussion, sauvegardez et repartez à Pharamond.

Chapitre 23 : Coincer les intrus

Après les scènes, sortez de la chambre et allez à droite. Repérez les marches qui se trouvent au nord de la salle du trône et entrez. Suivez le chemin pour déclencher une scène et affrontez Fergus. Utilisez les vitamines, les antitoxines

pour empêcher le poison, et effectuez des attaques grâce aux Marques des étoiles. Utilisez aussi des attaques avec votre arme et effectuez des soins tous les deux tours.

Après le combat, continuez le long du chemin et atteignez la section suivante. Après la scène, éliminez le Cyclope puis affrontez Nova, Diadora et Sophia. Ce dernier combat s'achève après quelques tours et une scène se déclenche.

Par la suite, avancez au nord à chaque fois que vous êtes dans les airs jusqu'à ce que vous atteigniez le village forestier.

Village Forestier

Une fois que vous êtes dans le village, entrez dans le menu du village et accédez à la maison vide. Après la discussion, sauvegardez votre progression et allez à l'épicerie pour acheter de nouvelles armes et objets. Ensuite, sortez et choisissez de prendre le chemin du grand arbre.

Avancez jusqu'au croisement, partez à gauche puis à droite et entrez dans le château. Après la discussion avec la vieille femme, sortez du château, battez les robots de Diadora puis retournez au château. Ensuite, sortez et rebroussez chemin jusqu'au village forestier. Affectez les Marques des étoiles, sauvegardez votre progression pus quittez le village.

Maintenant que vous êtes dans la forêt de Noslaw, ignorez le chemin au sud et partez à gauche. Avancez jusqu'au croisement, suivez d'abord le chemin de droite, récupérez le contenu du coffre puis revenez sur vos pas et suivez l'autre chemin (à gauche). Avancez jusqu'à la prochaine bifurcation, suivez le chemin au sud-ouest et atteignez la prochaine section.

A présent, avancez simplement à gauche et suivez le chemin qui est au nord lors du prochain croisement. Poursuivez toujours à gauche, éliminez les monstres qui vous attaquent et avancez le long de la forêt jusqu'à la prochaine zone.

Maintenant, suivez le chemin au sud-ouest et avancez jusqu'au prochain croisement. Allez en premier lieu en haut à droite, récupérez le contenu du coffre puis revenez sur vos pas. Ensuite, suivez le chemin de gauche, quittez ainsi la forêt de Noslaw et allez à Pharmond. Une fois que vous arrivé dans cette ville, plusieurs scènes se déclenchent et vous vous retrouvez dans votre château.

Chapitre 24 : Défendre Pharamond

De retour au château, récupérez les récompenses des quêtes grâce à Moana puis allez à la salle des réunions (au troisième étage). Ensuite, organisez les deux groupes de combattants.

Landes de Veile

Maintenant que vous êtes à Landes de Veile, avancez à droite au croisement puis suivez le chemin du milieu. Après la scène, éliminez les trois soldats d'Auster. Ensuite, utilisez le groupe de Chrodechild puis battez Beardsley et deux de ses gardes. Après la scène, poursuivez au Nord-est et accédez à la zone suivante.

A présent, suivez le chemin jusqu'au croisement et partez à droite. Une autre scène se déclenche puis affrontez Vaslof et deux soldats d'Auster. Utilisez les Marques des étoiles, les attaques aux armes et battez-les. Une fois que ces ennemis sont battus, retournez au château.

Recrutement

Yula
Après la libération du royaume d'Astrasie, vous la trouverez devant le château de Pharamond. Retournez la voir en compagnie de Chrodechild et battez-la pour qu'elle vous rejoigne.

Mourgent

Une fois que Yula est recrutée, allez au 1er étage du château et allez la voir pour déclencher une scène. Ensuite acceptez la mission de Gadburg et rencontrerez Mourgent. Après la scène, Yula apparaîtra et se battre contre lui. Mourgent finira par vous rejoindre.

Amaralicht et Quillard
Après votre passage au village des Scribes, retournez le voir au château de Pharamond en ayant Chrodechild et Fredegund dans votre équipe. Ensuite, sauvez Quillard pour qu'il vous rejoigne.

Lathilda et Bosche
Après le premier passage au village des Scribes, allez voir Guntram au château de Pharamond. Allez avec Guntram dans la forêt qui se trouve près du village des Scribes et rencontrez Bosche, suivez-le pour rencontrer Lathilda. Cette dernière et Bosche se joindront à votre équipe juste après.

Lubberkin
Accomplissez les missions 'Le monde du ravin' et 'Le monde de l'autre Marica' et entendez parler d'un homme dans la mine de Crêtegrise. Allez à cet endroit en compagnie d'Hotupa puis retrouvez Lubberkin en compagnie de Logan dans la rue principale de Crêtegrise.

Hina
Une fois que vous aurez recruté Dromon, parlez avec Xebec et effectuez la mission "Lettre de Lonomakua".

Savina
Après avoir recruté Icas et effectué la mission "Attaquer les archivistes", allez à Pharamond et retrouvez-la à l'étage de l'auberge.

Megion, Eusmel et Nictis
Après la mission "En route pour l'ouest !", allez aux Monts Ch'olui et dirigez vous au sud-ouest. Lorsque vous atteignez le panneau, trouvez un passage avec une corde et atteignez ainsi la carte du monde classique. Dirigez-vous vers le sud jusqu'aux ruines et trouverez Megion. Après cet événement et quelques missions de premier ordre, vous recevrez une mission de Tigre, acceptez-la pour vous retrouver dans un nouvel endroit. Rentrez dans le bâtiment et allez vers l'ouest pour trouver Megion, battez-le pour qu'il vous rejoigne avec Eusmil et Nictis.

De retour au château, discutez avec Moana, sauvegardez votre partie et entrez dans la salle des réunions, qui se trouve au troisième étage.

Chapitre 25 : Attaquer les Archivistes

Après la discussion, redescendez voir Moana pour déclencher une autre scène. Ensuite, remontez au deuxième étage du château et entrez dans la pièce de droite. Discutez avec Luo-Tao puis allez dans la salle des réunions. Organisez les quatre groupes de combattants et préparez-vous à plusieurs combats.

Après la scène, vous êtes dans la rivière Mislato et vous affrontez Conon qui est s'est transformé en un dragon d'eau. Pour cela, utilisez l'un des personnages pour soigner les blessures et utilisez les autres pour attaquer. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit battu.

Ensuite, vous utilisez le groupe de Jale et vous devez affronter le Géant Fergus. Utilisez des soins à chaque tour et effectuez des attaques Marques des étoiles pour le battre.

Ensuite, c'est au tour du groupe d'Asad de se battre contre Sophia et Nova. Le combat durera quelques tours puis c'est au tour de votre groupe de combattre ces deux adversaires coriaces. Concentrez-vous sur l'un d'eux et battez-le pour déclencher une scène.

Après la scène, vous retournez au château. Descendez les marches et retrouvez la sortie ouest pour affronter Dirk démoniaque. Lorsque vous aurez gagné ce combat, Dirk s'enfuit et vous récupérez le livre.

A présent, retournez au château puis allez à la salle des réunions. Ensuite, sauvegardez votre partie et partez pour El-Qaral.

Chapitre 26 : Vite ! Au magistère !

Lors de votre voyage, une scène se déclenche et vous vous retrouvez dans un grand désert. Partez au sud du désert, éliminez les ennemis qui vous attaquent et repérez une ville submergée de sable au milieu des dunes de sable. Entrez, quittez la ville après la scène et partez vers le sud. Repérez la sortie du désert (sud-est) et atteignez ainsi Salsabil.

Maintenant, allez au plais Royal, avancez à gauche puis allez à l'auberge. Le lendemain, sauvegardez, quittez l'auberge et dirigez-vous vers le château dans le quartier général. Une scène se déclenche et vous devez affronter Dirk une seconde fois. Battez-le puis poursuivez votre voyage jusqu'au château.

Chapitre 27 : La chronique du désert

Recrutement

Taj
Faîtes en sorte qu'il vous suive au moment où vous récupérez Shams. Ensuite, il devrait être dans la chambre de Shams et Manaril, demandez-lui de vous rejoindre.

Tsaubern
Après que vous ayez recruté Shams et Geschutz, retournez à Salsabil. Il devrait apparaître une première fois avant ou après l'évènement avec Ramin. Par la suite, il y aura une mission le concernant, acceptez-la et vous pourrez le recruter.

Ramin
Après avoir recruté Shams, allez au Port de Commerce de Salsabil pour le voir, suite à cela vous aurez une mission de la part d'un Porpos qui est liée à une musique "dissonante", rendez-vous à la Garde-place de Naineneis et finalement à la place du Village de Cragbark.

Après les scènes et les discussions, partez vers le désert de Janam. Avancez au sud-ouest jusqu'aux ruines d'El-Qaral et entrez. Accédez aux Ruines Académie, descendez les escaliers (à droite) et entrez.

Après la scène, combattez Diadora, ainsi que ses deux monstres et battez-la. Utilisez un mur défensif pour limiter les dégâts subis, utilisez constamment des soins et attaquez-la jusqu'à ce qu'elle soit battue.

Après le combat, choisissez de ramener Diadora au château puis allez à la salle des réunions. Discutez avec Liu puis retournez à l'infirmerie.

Recrutement

Misrach
Vous le rencontrerez lors d'une mission commanditée par la mère de Shams, par la suite vous pouvez le combattre à nouveau au même endroit (pas indispensable). Après la mission "La tour de la voie !" vous pourrez le retrouver chez les grands-parents de Shams à Salsabil.

Nofret
Après la première attaque contre Fort Ark, allez à l'académie de magie d'El-Qaral et descendez les marches jusqu'à voir une nouvelle porte ouverte. Vous trouverez Nofret. Après la scène, revenez la voir avec Shams et Manaril. Ensuite, elle vous proposera une mission. Réussissez-la et retournez la voir encore une fois avec Shams et Manaril pour qu'elle vous rejoigne.
Ensuite, descendez voir Moana puis allez au portail.

Chapitre 28 : La tour de la Voie !

Avancez vers le sud, allez à droite au croisement et courez le long du corridor jusqu'au prochain croisement. Ignorez le chemin de droite, continuez vers le nord et atteignez la prochaine section.

Chapitre 29 : Le siège de Front Arc

Après la scène cinématique, sortez de l'infirmerie puis allez à la salle des réunions. Descendez jusqu'à l'entrée et allez au portail. Ensuite, retournez à la salle des réunions et organisez les groupes de soldats qui partiront à l'attaque.

Dès que vous arrivez à Front Arc, plusieurs combats se succèderont. D'abord, votre groupe affronte le capitaine de Cynas et deux soldats. Ensuite, entrez à l'intérieur de Front Arc et avancez tout droit au nord.

Après la courte scène, vous incarnez le groupe de Diulf et vous devez combattre un autre capitaine et deux soldats. Alors, éliminez-les et continuez à avancer le long du corridor.

Par la suite, une autre scène se déclenche et vous incarnez cette fois le groupe d'Asad. Eliminez encore une fois un capitaine de Cynas et deux de ses soldats.

Ensuite, vous incarnez de nouveau votre groupe, avancez toujours vers le nord et préparez-vous à affronter Vaslof et Resno. Ces deux derniers sont coriaces et très puissants. Par conséquent, veillez à soigner les blessures à chaque tour. Utilisez l'un de vos personnages pour effectuer cette tâche tout le long du combat.

Une fois que ces deux personnages sont défaits, avancez au nord pour rencontrer des monstres de sable. Essayez de rester sur vos gardes jusqu'à ce que le combat s'achève après quelques tours. Vous retournerez par la suite au quartier général.

Recrutement

Giliam
Après que Sophia vous ai mis en échec à Fort Arc allez voir Giliam à la Délégation de Crêtegrise en compagnie de Logan. Suite à cela il vous proposera une mission, si vous perdez la première fois une deuxième chance peut se présenter après Rarohenga. Retournez le voir avec Logan.

Chapitre 30 : Le peuple d'Auster Allié ?

Allez à gauche au premier étage, montez les marches et accédez à l'auberge du château. Allez à la salle des réunions et discutez avec le groupe. Ensuite, quittez le château et choisissez d'aller au désert de Janam.

Lorsque vous arrivez dans le désert de Janam, avancez simplement vers l'est puis trouvez la sortie qui se trouve au Nord-est. Eliminez les ennemis que vous rencontrez en chemin, prenez la sortie et allez à Mont Svatgol.

Mont Svatgol

Avancez au nord puis à gauche et allez jusqu'au croisement. Allez d'abord au sud pour recruter Gorno puis revenez au croisement. Suivez le chemin nord jusqu'à la prochaine intersection. Allez d'abord à droite, récupérez la pépite d'or dans le coffre puis revenez à l'intersection. Suivez maintenant le chemin qui mène au nord et avancez jusqu'au prochain croisement. Ignorez le chemin qui mène au nord et poursuivez à gauche jusqu'à la prochaine section. Avancez le long de la montagne et suivez le chemin jusqu'à la prochaine section.

A présent, suivez le chemin jusqu'à l'intersection et allez d'abord à droite. Progressez jusqu'à une nouvelle zone, récupérez le contenu du coffre puis retournez à l'intersection. Avancez maintenant au nord et suivez le chemin jusqu'au croisement suivant. Prenez d'abord le chemin du nord et avancez jusqu'au coffre. Prenez le contenu du coffre et revenez au croisement. Allez à gauche, suivez le chemin et atteignez ainsi la section suivante.

Descendez jusqu'à l'intersection, suivez d'abord le chemin de droite et entrez dans la zone suivante. Avancez à droite, entrez dans un passage secret (à droite), descendez vers le sud puis allez à gauche pour ressortir dans une cave qui contient un coffre. Prenez l'Armure argentée et rebroussez chemin jusqu'l'intersection qui se trouve dans la section précédente. Suivez maintenant le chemin de gauche, ignorez la voie du nord lors du prochain croisement et continuez à gauche jusqu'à la prochaine section.

Avancez à gauche jusqu'à l'intersection et allez au sud. Suivez le chemin qui vire à droite, accédez à la zone suivante et prenez le contenu du coffre qui se trouve au bout. Revenez sur vos pas jusqu'au croisement précédent et suivez le chemin du nord. Au prochain croisement, allez vers le nord et suivez le chemin jusqu'à l'intersection. Allez d'abord vers le nord et entrez dans un passage secret, à gauche. Dans le passage, avancez à gauche, au sud, à droite puis légèrement au nord et retrouvez un coffre. Prenez son contenu puis rebroussez chemin jusqu'à l'intersection. Allez maintenant à droite, prenez le second chemin vers le nord, quittez ainsi Mont Svatgol et allez à Lugenik.

Lugenik

En arrivant à Lugenik, entrez dans la salle du chef pour discuter avec ce dernier. Ensuite, allez à l'Autel ancestral et préparez-vous à affronter deux soldats d'Oracle. Après le combat et la scène cinématique, retournez à la salle du chef puis retournez au quartier général.

Chapitre 31 : Sauver Sophia !

De retour au quartier général, allez d'abord au portail puis allez à la salle des réunions. Après la scène, retournez à la salle des réunions, parlez avec Liu et préparez les trois groupes de soldats. Il est préférable d'affecter la Marque des étoiles Destructosable à vos hommes pour les combats qui suivront.

Recrutement

Darrow
Après la libération de Fort Arc, allez le voir en compagnie de Savina sur les remparts du Fort.

Yomi et Chihaya
Rencontrez Yomi à Lugenik dans la rue principale puis revenez avec Tsaubern. Après la scène, retrouvez-les devant la délégation à Crêtegrise toujours en compagnie de Tsaubern (il faut que toutes les missions proposées par Tsaubern soient accomplies). Aussi, il faut que vous ayez déjà recruté Yula et repris Fort Arc.

Namna
Dès que Neira rejoint votre Quartier Général, allez la voir une première fois à la saison de germination puis à chaque saison de bourgeonnement pour qu'une scène se déclenche avec Namna. Après la mission "Attaquer les archivistes", il est possible que Namna vous rejoigne, si ce n'est pas le cas un peu avant la mission "Le siège de Cynas" il devrait vous suivre suite à la manifestation de Ninulneda. Dans tous les cas, insistez, revenez des dizaines de fois le voir à différents moments si nécessaire.

Dès que vous êtes prêt, rejoignez Fort Arc. D'abord, avancez au nord et entrez dans la forteresse. Après la scène, vous dirigez le groupe de Nimni et vous devez combattre deux monstres de sable. Utilisez la marque Destructosable pour leur infliger d'importants dégâts.

Ensuite, dirigez le groupe de Vaslof et détruisez les trois monstres de sable qui vous attaquent. Utilisez aussi la marque Destructosable, soignez les personnages blessés et éliminez vos adversaires.

Par la suite, avancez au nord jusqu'à la section suivante et préparez-vous à affronter Sophia Poussière. Effectuez des attaques magiques grâce à Destructosable, ou des attaques liées à l'eau et battez ainsi Sophia.

Chapitre 32 : Affrontement avec Dirk

Après la scène cinématique, vous êtes de retour au quartier général. Allez à l'infirmerie puis allez à la salle des réunions. Ensuite, affrontez Dirk dans un combat en un contre un et battez-le. Effectuez une attaque avec votre arme et alternez avec des soins.

Recrutement

Tigre
Après l'apparition de Rarohenga et après avoir recruté Chein, accompagnez Diulf et allez voir Tigre à la place du village de Cragbark.

Mun-tsung
Traversez la vallée de Gineh sans Liu pour la rencontrer. Plus tard, elle vous enverra une mission que vous devez compléter. Après votre passage à Rarohenga, elle sera à l'entrée de Fort Arc. Vous pourrez la recruter après votre passage au village des scribes.

Keflen et Belemuel
Après l'apparition du désert, retrouvez-le dans les Ruines mystérieuse de cette zone. Acceptez de le suivre dans les ruines et allez au nord-ouest de l'entrée. Par la suite, il restera dans votre château. Allez lui parler près du portail après l'apparition de Rarohenga puis retournez au même endroit dans les ruines pour qu'il vous rejoigne avec Belemuel.

Chapitre 33 : Inspecter Rarohenga

Après les scènes cinématiques, revenez à la salle des réunions puis partez pour Rarohenga. Dès que vous arrivez à destination, vous devez combattre Akepholai. Ensuite, avancez à l'ouest et allez au sud. Revenez à droite, repérez la sortie au nord et atteignez-la.

Après la scène, vous affrontez Valfred. Ce combat ne dure que quelques tours alors, contentez-vous de soignez les blessures et de bloquer les attaques ennemies. Ensuite, affrontez-le de nouveau pour qu'il finisse par s'enfuir.

Recrutement

Hao-shi
Après Rarohenga une mission nommée "Nettoyer la forêt" se déclenchera. Rencontrez-le avec Liu au village des Scribes et réussissez la mission pour qu'il vous rejoigne.

Zayin
Allez avec Balsam et Yod au fond des Ruines mystérieuses de Rarohenga et allez à l'ouest pour le trouver.

Kow Low et Rufa
Après votre passage à Rarohenga, une mission à propos d'un Scribe égaré apparaît, retrouvez-le à l'entrée des Ruines mystérieuses de Rarohenga et aidez-le.

Enumclaw
Réussissez les 3 missions, où vous devez battre un renégat, et il finira par vous rejoindre dans les ruines près de la Mislato et finalement dans la forêt de Noslaw.

Après la scène, retournez au quartier général et rejoignez Moana.

Chapitre 34 : Le siège de Cynas

Montez à la salle des réunions, allez au portail du château puis retournez dans la salle de Mubal au second étage. Ensuite, redescendez les marches et rejoignez Zenoa au sous-sol près de la table des étoiles. Enfin, retournez à la salle des réunions et discutez avec Liu pour poursuivre la mission.Après la scène, composez les groupes de combattants et

préparez-vous aux combats.

Dès que vous arrivez à Cynas, vous affronterez deux Alephaloi. Attaquez-les grâce à votre arme, effectuez des attaques magiques de temps à autre et soignez vos blessures. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'ils soient achevés.

Ensuite, avancez légèrement à gauche et préparez-vous à affronter Ange Macoute. Essayez de réaliser des attaques paralysantes pour stopper le monstre puis enchainez avec des attaques puissantes à 300% de dégâts.

Une fois qu'il est battu, allez d'abord à l'armurerie puis au marchand. Faites le plein d'armes et d'objets puis allez vers la tour de la Voie.

La tour de la Voie

Dès que vous entrez dans la tour, ignorez le chemin du nord et poursuivez à gauche. Avancez ensuite vers le nord, tournez à gauche au premier croisement et suivez le chemin. Au second croisement, ignorez le chemin qui mène vers le nord et poursuivez à gauche. Après une courte scène, vous affrontez Corne Vaillante et deux mages de Cynas. Eliminez-les grâce aux attaques magiques puis poursuivez vers le nord. Au prochain croisement, ignorez le chemin de gauche et continuez au nord.

Après la courte scène cinématique, vous contrôlez le groupe d'Asad et vous commencez par combattre deux Dullahman. Effectuez des attaques magiques et éliminez-les rapidement.

Après une autre scène, vous reprenez votre groupe et vous descendez de l'ascenseur. A présent, avancez d'abord au sud, ignorez le chemin de droite et continuez vers le sud. Suivez le chemin jusqu'au bout, récupérez l'Ecu de folie dans le coffre puis revenez vers l'ascenseur. Allez maintenant à droite, ignorez les deux chemins qui mènent vers le sud et poursuivez à droite jusqu'à ce que vous rencontriez les trois Pions R. unique. Eliminez-les et poursuivez à droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

A présent, vous maniez le groupe de Chrodechild et vous devez battre deux Tours. Effectuez des attaques magiques et éliminez-les.

Après la courte scène, allez à gauche puis au sud. Suivez le chemin jusqu'à l'intersection et éliminez l'Ange Beardsley. Tentez d'effectuer des attaques paralysantes, des attaques magiques et soignez vos personnages en cas de blessures. Ensuite, suivez le chemin du nord et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Maintenant, c'est au tour du groupe de Diulf de battre un Ange Déchu. Réalisez toujours des attaques magiques, des attaques paralysantes et éliminez-le.

Après que vous ayez utilisé l'ascenseur, prenez le chemin du sud puis suivez celui de gauche. Poursuivez et ignorez le chemin qui mène vers le nord lors du prochain croisement puis continuez à droite. Suivez le chemin jusqu'à la prochaine intersection et tournez à droite. Enfin, avancez jusqu'à la prochaine section et préparez-vous à affronter deux Dullahan.

Ces deux monstres sont faciles à battre. Effectuez simplement des attaques magiques, soignez-vous en cas de blessures et attaquez-les constamment.

Après ce combat, vous affrontez Valfred et Bras de Gigas. Utilisez les armes pour infliger le maximum de dégâts à Valfred et les Marques des étoiles contre Bras de Gigas.

Une fois battus, une scène cinématique se déclenche et vous devez combattre le Roi Unique à deux reprises. Ces deux combats s'achèveront après trois tours alors essayez de défendre jusqu'à ce qu'une autre scène se déclenche.

Après la scène, vous vous retrouvez dans le village de Citro. Sortez de la chambre, allez à la place du village puis avancez à droite.

Le même scénario se répète et vous vous retrouvez dans la chambre, au village de Citro. Refaites la même chose,

sortez de la chambre, allez à la place du village puis avancez à droite. Lors de la discussion avec Dirk, choisissez de répondre : Dirk ? Mais je croyais..., au prochain réveil, choisissez de dire : C'est ... Toujours pareil.

Maintenant que vous êtes à nouveau au quartier général, allez à la salle des réunions.

Chapitre 35 : Essayez de comprendre

Après la scène cinématique, sortez de la salle des réunions et dites à Diadora que vous partez à Cynas. Descendez les marches, effectuez une sauvegarde, quittez le quartier général et allez à Cynas.

Après la découverte du désastre qui menace la ville, sortez et revenez au quartier général.

Retrouvez Moana puis allez à la salle des réunions. Lors de la discussion, choisissez de répondre: Non, c'est impossible !

Chapitre 36 : Trouver la 12ème chronique

Ensuite, sortez de la salle puis remontez voir Mubal au second étage. Discutez avec Mubal, acceptez la mission et quittez le quartier général. Accédez à la carte du monde et allez à Autre Cynas qui se trouve à gauche de Cynas.

Dès votre arrivée dans la place délabrée, avancez simplement à gauche jusqu'à la section suivante. Ensuite, suivez le chemin jusqu'à l'intersection et allez d'abord à gauche. Prenez le Casque mortel dans le coffre, revenez sur vos puis suivez le chemin de droite. Enfin, avancez le long du chemin jusqu'à la prochaine section. Dans cette zone, allez simplement vers le nord et atteignez la zone suivante.

A présent, avancez tout le long du chemin jusqu'à la bifurcation. Allez d'abord à droite, prenez le contenu du coffre puis quittez cette zone par la gauche.

Suivez le chemin au nord, éliminez les ennemis que vous rencontrez et avancez jusqu'au croisement. Allez d'abord à gauche, prenez la Cape Pourpre dans le coffre puis revenez et quittez cette zone par la droite.

A présent, avancez toujours vers le nord, ignorez le chemin étroit qui mène à gauche et poursuivez vers le nord. Dans la zone suivante, préparez-vous à affronter la Reine des monstres. Il est très important de soigner vos blessures à chaque tour. Utilisez les objets, ou la magie pour guérir tous les personnages de leurs blessures.

Une fois que la Reine est battue, rebroussez chemin et retournez au quartier général.

Chapitre 37 : L'ultime bataille

Maintenant que vous êtes de retour au château, allez d'abord au portail. Après la scène avec Hotupa, allez dans la salle des réunions et répondez par Non à la question. Ensuite, allez voir Moana pour une dernière mission.

Dès que vous êtes prêt, allez à la salle des réunions et discutez avec Liu. Dites-lui que vous avez besoin de plus de temps puis que vous êtes prêt à en finir. Ensuite, prenez un peu de repos et rejoignez la salle des réunions au petit matin. Préparez votre équipe, affectez les Marques des étoiles et allez-y.

Cynas

Allez à l'armurerie, achetez des objets et des armes si vous voulez, sauvegardez votre progression dans la grande place puis choisissez d'aller à la statue du roi unique.

Statue du Roi unique

Dès que vous entrez, vous affrontez Valfred sous une nouvelle forme. Effectuez des attaques magiques qui infligent des dégâts à plus de 300%, effectuez aussi des attaques paralysantes et infligez-lui d'importants dégâts à chaque tour.

Une fois qu'il est battu, une scène cinématique se déclenche. Ensuite, avancez tout droit jusqu'à l'intersection et allez d'abord à gauche. Suivez le chemin, récupérez les Poings ultimes dans le coffre et rebroussez chemin. Maintenant, suivez le chemin de droite et avancez jusqu'au prochain croisement. Vous apercevez deux chemins qui mènent au nord. Prenez d'abord le premier chemin, avancez jusqu'à la section suivante et suivez le chemin jusqu'au coffre. Prenez son contenu, battez en retraite et prenez maintenant le second chemin qui mène au nord.

Maintenant, suivez le chemin jusqu'au croisement et allez d'abord à gauche. Accédez à la zone suivante, suivez le long chemin et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au croisement et allez à droite.

Avancez le long du chemin jusqu'à l'intersection, allez d'abord à gauche et allez jusqu'à la zone suivante. Suivez le chemin jusqu'au coffre, prenez son contenu puis revenez jusqu'à l'intersection. Enfin, allez à droite et accédez à la nouvelle section.

Après la courte scène, montez les escaliers et prenez l'Armure étoile dans le coffre. Sauvegardez votre progression, montez les marches et quittez cette section.

A présent, avancez jusqu'à l'intersection, ignorez le chemin du sud et allez à gauche. Accédez à la nouvelle zone, courez le long du corridor jusqu'au bout et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, rebroussez chemin et prenez le chemin que vous aviez ignoré plus tôt.

Dans la section suivante, suivez le chemin jusqu'au croisement et prenez à gauche. Avancez jusqu'à la zone suivante, prenez l'Armure du Héros dans le coffre (au fond) puis revenez au croisement. Enfin, suivez le chemin du nord et atteignez la prochaine section.

Maintenant, avancez jusqu'à l'intersection, ignorez le chemin du nord et partez d'abord au sud. Avancez, prenez le contenu du coffre qui est au bout et revenez jusqu'au chemin que vous aviez ignoré au début. Prenez la Tenue Angélique en chemin et quittez cette zone.

Enfin, allez à gauche et avancez simplement le long du chemin jusqu'à la section suivante. Changez vos équipements, équipez-vous des nouvelles armes et armures et avancez à droite jusqu'au Roi Unique.

Combat final

Le dernier combat comprend trois phases. Dans la première phase, le Roi unique prend une forme humaine. Pour le battre, renforcez votre défense en utilisant une Marque des étoiles et effectuez des soins à chaque tour. Aussi, effectuez des attaques puissantes à 300% de dégâts et des coups paralysants. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce que vous acheviez la première phase.

Dans la seconde phase, le Roi change de forme et devient plus résistant. Aussi, ses attaques deviennent plus puissantes. Par conséquent, effectuez les mêmes techniques utilisées dans la première phase et soignez vos blessures à chaque tour en essayant de subir un minimum de dégâts.

Lors de la dernière phase, le Roi unique se transforme en chevalier et devient très puissant. Il possède une attaque dévastatrice capable de vous enlever plus de la moitié de vos points de vie. Pour cela, il est indispensable d'effectuer une protection et de soigner tous les personnages à chaque tour. Utilisez aussi des Jizô Sacrificiel pour ressusciter les personnages qui sont morts. Réalisez des attaques puissantes qui infligent de très importants dégâts et attaquez-le constamment. N'oubliez pas d'utiliser aussi des potions qui restaurent les points magiques. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé et qu'une scène se déclenche. Félicitations, vous avez battu le Roi et fini Suikoden Tierkreis !

TROC DE MARCHANDISES

Cette série de tableaux répertorie les meilleures marchandises à acheter ou à vendre dans toutes les villes pour tirer le maximum de bénéfice.

Summon Night : Twin Age

© Atlus / Flight Plan

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STAGES EX

Après avoir terminé le jeu, sauvez et rechargez votre partie. Vous aurez alors accès au premier stage EX, puis aux suivants à chaque fois que vous terminerez le précédent.

NEW GAME +

Après avoir terminé l'aventure principale, lancez une nouvelle partie et chargez votre fichier EX. Vous conserverez la plupart des éléments précédemment acquis (argent, bestiaire, rangs, niveaux, compétences...).

Super Mario 64 DS

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES 30 ÉTOILES SECRÈTES

1.Dans la salle du monde 3. on peut voir des trous assez haut dans le mur. Sautez dans celui de droite et collectez les 8 pièces rouges.
2.Dans la salle des personnages, sautez dans le vitrail de droite et terminez la descente.
3.Dans la salle des personnages, sautez dans le vitrail de droite et terminez la descente en moins de 21 secondes.
4.Dans le tableau de Mario, collectez les 8 pièces rouges.
5.Dans le tableau de Mario, trouvez et appuyez sur le switch étoile.
6.Dans la salle du " ? switch", collectez les 8 pièces rouges.
7.Dans le tableau du 1er Bowser, trouvez et appuyez sur le switch étoile.
8.Dans le tableau du 1er Bowser, collectez les 8 pièces rouges.
9.Dans la salle des mini-games, entrez dans le tableau et collectez les 5 étoiles argentées.
10.Dans le jardin à l´arrière du château, collectez les 8 pièces rouges en tuant les fantômes.
11.Dans le jardin à l´arrière du château, détruisez les blocs rouges et recupèrez les 5 étoiles argentées.
12.Dans le tableau de Luigi, collectez les 8 pièces rouges.
13.Dans le tableau de Luigi, passez à travers le tableau du fantôme avec Luigi invisible.
14.Dans le tableau du monde 6, utilisez le monstre sur l´eau pour atteindre la porte inaccessible sans lui. Continuez vers la mare, allez au bout et volez (avec Mario) pour atteindre l´étoile.
15.Dans le tableau du monde 6, utilisez le monstre sur l´eau pour atteindre la porte inaccessible sans lui. Continuez vers la mare, Collectez les 8 pièces rouges.
16.Dans la salle du monde 6, parlez à Toad.
17.Dans le tableau du 2e Bowser, collectez les 8 pièces rouges.
18.Dans le tableau du 2e Bowser,trouvez et appuyez sur le switch étoile.
19.Dans la salle du miroir, prenez la fleur (avec Luigi) et entrez par la porte de l´autre côté du miroir.
20.Dans le tableau de Wario, collectez les huit pièces rouges
21.Dans le tableau de Wario, prenez la fleur (avec Wario) et traversez le petit chemin venteux. Brisez le bloc.
22.Parlez au Toad situé à côté de la porte de la salle du miroir.
23.Avec Wario, allez dehors et brisez les blocs noirs. Entrez et collectez les 8 pièces rouges.
24.Avec Wario, allez dehors et brisez les blocs noirs. Entrez, trouvez et appuyez sur le switch étoile (vous aurez besoin de Mario et de la fleur).
25.Dans la salle du monde 14, parlez au Toad.
26.Dans la salle du monde 14, allez à gauche et sautez dans le trou. Collectez les 8 pièces rouges.
27.Dans la salle du monde 14, allez à gauche et sautez dans le trou. Allez en bas et mettez la casquette de Wario. Empruntez le canon et visez l´arbre. Detruisez le bloc noir.
28.Capturez les 8 lapins brillants et ouvrez la porte de la salle des personnages.
29.Dans le tableau du 3e Bowser, collectez les huits pièces rouges.
30.Dans le tableau du 3e Bowser, trouvez et appuyez sur le switch étoile.

EMPLACEMENT DES LAPINS

Avec Yoshi
1. A l'extérieur du château, dans un parterre de fleurs sur la droite.
2. A l'extérieur du château, au bout du pont.
3. A l'extérieur du château, au bout du pont.
4. A l'extérieur du château, au bout du pont.
5. A l'extérieur du château, sur la gauche près des barrières.
6. A l'extérieur du château, au fond des douves, une fois l'eau partie.
7. Au sous-sol, devant l'entrée du tableau Laves Fatales.

Avec Mario
1. A l'extérieur du château, au fond des douves, une fois l'eau partie.
2. A l'extérieur du château, à gauche du pont.
3. Au sous-sol, devant l'entrée du tableau Laves Fatales.
4. Au sous-sol, devant l'entrée du tableau Laves Fatales.
5. Dans la pièce du tableau de la Baie des Pirates.
6. Au 2ème étage, dans la pièce avec le mur miroir.
7. Au 2ème étage, tout en haut des marches.

Avec Luigi
1. A l'extérieur du château, sur la gauche près des barrières.
2. Derrière le chateau, dans la cour des fantômes.
3. A l'extérieur du château, sur le toit (nécessite 150 étoiles pour utiliser le canon).
4. Dans la pièce du tableau de Bataille de bob-omb.
5. Dans la pièce du tableau des îles Sunshine.
6. Au sous-sol, dans la pièce où vous avez fait baisser le niveau d'eau.
7. Au 2ème étage, à droite de l'entrée.

Avec Wario
1. A l'extérieur du château, au fond à droite.
2. Derrière le chateau, dans la cour des fantômes.
3. Dans la pièce du tableau de la Forteresse de Whomp.
4. Au sous-sol, à gauche près de Toad.
5. Au 2ème étage, dans la pièce du tableau de l'Ile Grand-Petit
6. Au 3ème étage, près de l'entrée de l'Horloge Tic-Tac.
7. Au 3ème étage, dans l'alcôve sur la gauche.

TOUS LES PERSONNAGES

Mario

Vous devez avoir 8 étoiles. Allez dans la salle des personnages avec Yoshi, qui se trouve en haut a droite, puis rendez-vous dans la salle du rec.room (la pièce juste devant) et entrez dans la porte qui requiert 8 étoiles. Sautez dans le tableau de Mario. Suivez le parcours jusqu'au pont et sautez dans le trou pour éliminer les goombas. Faites cette opération 3 fois et Mario est à vous.

Luigi

Entrez dans le tableau 5 (le manoir de Big Boo) et terminez le premier épisode pour pouvoir aller au 2ème étage. Dans

la salle la plus à droite, utilisez la fleur avec Mario pour voler à l'étage supérieur. Ouvrez la porte et sautez dans le tableau de Luigi. Passez les portes dans l'ordre suivant : à droite, en haut, à droite, et enfin en haut par rapport à la carte. Passez le pont, sautez sur les plates-formes et lâchez-vous dans le trou pour affronter le boss.

Wario

Allez dans la salle du grand miroir au 2ème étage et passez la porte en demi-lune. Prenez la fleur sur le pilier, et passez à travers le miroir à gauche. Sautez dans le tableau de Wario et atteignez la fin du parcours puis enfilez la casquette pour battre le boss.

DERNIER CANON

Le seul moyen d'activer le canon situé à l'extérieur du château est de rassembler 150 étoiles. Il vous permettra d'atteindre des bonus supplémentaires.

ALLER SUR LE TOIT DU CHÂTEAU SANS AVOIR TOUTES LES ÉTOILES

Avec Luigi, rendez-vous vers la cascade d'eau à l'extérieur du château et accédez à la petite plateforme à flanc de colline. Effectuez par exemple un saut en longueur pour y parvenir. Ceci fait placez vous dos à la colline et effectuez un saut périlleux arrière. En prenant soin de rester accolé à la paroi du château et toujours dos à la colline sautez régulièrement tout en vous dirigeant vers l'arrière. Avec le bon timing vous ne glisserez pas et atteindrez très vite le toit du château sur lequel vous trouverez des ailes afin de survoler le parc en toute liberté.

Super Monkey Ball : Touch & Roll

© Sega / Amusement Vision 2006

MINI-JEU

Terminez le jeu pour avoir accès au mini-jeu des crédits depuis l'écran des options.

Super Princess Peach

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REMPLIR LA JAUGE D'ÉMOTIONS

Appuyez sur Bas lorsque vous saisissez un ennemi pour le gober.

AFFRONTER BOWSER

Vous ne pourrez accéder au dernier niveau et donc affronter Bowser que si vous avez sauvé tous les Toad des mondes précédents.

MODE ENDLESS FEVER

Terminez chaque niveau deux fois, faites la totalité des mini-jeux et complétez entièrement les écrans Puzzles et Music History. Vous débloquerez alors le mode Endless Fever (dans la boutique) où vous bénéficierez d'une jauge d'émotions qui restera toujours au maximum.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Changez l'heure de la console pour varier l'écran titre.

ARGENT FACILE

Au début du niveau 5-2, envolez-vous sur la plate-forme située en hauteur. Vous y trouverez 2 groupes de koopas séparés par un tuyau. Sautez sur le premier koopa d'un groupe, puis rebondissez sur les autres, pour enfin sauter sur la carapace du dernier koopa et dégommer toute la troupe, ce qui vous rapportera entre 50 et 100 pièces ! Recommencez l'opération avec l'autre groupe, etc, pour gagner un maximum de pièces.

Super Robot Taisen K

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois, sauvegardez votre partie, puis chargez le fichier pour accéder au mode New Game +. La plupart des éléments acquis précédemment seront conservés.

NOUVELLES RECRUES

Godanner

Au niveau 15B-2, ne laissez pas Lou combattre les Mimic. Godanner vous rejoindra dès que vous aurez terminé le niveau 30C-2.

Rey et Stellar

Au niveau 14A-1, n'utilisez pas Kira pour vaincre Shinn. Au niveau 14A-2, n'éliminez pas Shinn. Au niveau 15A, ne retirez pas Shinn, Rey et Talia.Au niveau 30, Rey et Steller vous rejoindront sur la route Fafner lorsque Minerva apparaîtra pour vous aider.

Super Robot Taisen L

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

ATROSS

Le battre avec Iczer-3 au stage 26 pour qu'il vous rejoigne après le stage 34.

DUEL GUNDAM AS & BUSTER GUNDAM

Au stage 6, placez vos unités sur les 6 Meteor Breakers avant que l'ennemi ne les élimine. Duel Gundam AS et Buster Gundam seront alors accessibles après le stage 33.

REY & LEGEND GUNDAM

Au stage 33, attaquez Legend Gundam avec Kira, puis détruisez-le avec Shinn. Rey et Legend Gundam vous rejoindront après le stage 33.

Super Robot Taisen OG Saga : Endless Frontier

© Banpresto / Monolith Soft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu, sauvegardez après les crédits puis chargez votre partie pour recommencer le jeu en mode New Game +. Vous conserverez les objets et l'argent précédemment acquis.

RÉCOMPENSES GBA

Collier OG1

Lancez le jeu après avoir inséré la cartouche GBA de Super Robot Taisen OG1 pour recevoir cet objet qui augmente vos SP de 100.

Pendentif OG2

Lancez le jeu après avoir inséré la cartouche GBA de Super Robot Taisen OG2 pour recevoir cet objet qui augmente vos HP de 250.

SOUND TEST

Terminez le jeu une fois et lancez une nouvelle partie en mode New Game + pour accéder au Sound Tests dans les options du jeu.

Super Robot Taisen OG Saga : Endless Frontier Exceed

© Namco Bandai / Monolith Soft

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois et sauvegardez votre partie pour pouvoir recommencer en conservant tous vos objets, vos armes et votre argent.

SOUND TEST

Lancez une nouvelle partie en New Game + pour accéder au Sound Test dans les Options.

CHAPITRE BONUS

Lancez une nouvelle partie en New Game + et avancez jusqu'à la discussion avec Cindy à la tour du dragon, juste avant le prologue 1. L'orbe rouge dans la gueule du dragon sera brisé et vous pourrez maintenant accéder au chapitre bonus où les ennemis seront beaucoup plus difficile à battre.

Super Robot Taisen W

© Banpresto

+ D'INFOS FORUM

MECHAS

Duel AS

Au stage 45, discutez avec Dearka puis reparlez-lui avec Dearka. Au stage 51, laissez Yzak s'enfuir.

Hyperion

Au stage 50, descendez les HP d'Hyperion en dessous de 50%, et parlez avec Kira avant de battre Hyperion avec Prayer (X Astray).

ELÉMENTS SECRETS

Ces éléments sont à débloquer en insérant une version spécifique de Super Robot Taisen GBA dans le port cartouche GBA de la DS, tout en ayant inséré le jeu Super Robot Taisen W dans le port DS. Il suffit alors de charger un fichier Intermission pour qu'un message vous indique que vous avez obtenu l'élément recherché.

Elément secret	Cartouche à insérer
Ame de Dai-2-Ji SRW	Dai-2-Ji Super Robot Taisen
Ame de SRWA + 30000 G	Super Robot Taisen A
Ame de SRWD + 50000 G	Super Robot Taisen D
Ame de SRWJ + 80000 G	Super Robot Taisen J
Ame de SRWOG + 60000 G	Super Robot Taisen OG
Ame de SRWOG2 + 70000 G	Super Robot Taisen OG2
Ame de SRWR + 40000 G	Super Robot Taisen R

ARGENT FACILE

Choisissez n'importe quelle mission. Quand les vaisseaux mères apparaissent et que vous vous retrouvez dans l'écran de séléction des Mechas, appuyez sur . Choisissez alors de déséquiper toutes les améliorations de votre robot, puis revendez-les. Lancez ensuite la mission et échouez volontairement. Vous serez alors de retour dans l'écran de sélection des Mechas, mais disposerez à nouveau des parties vendues, ainsi que de l'argent généré lors de la vente.

ATTAQUES SECRÈTES

Les attaques suivantes sont à débloquer de la manière indiquée.

Akai Ichigeki (Gundam Astray Red Frame Powered)

Au niveau 51 sur la route de Gundam Seed, éliminez le Regenerate Gundam avec le Red Frame en mode Powered.

J Phoenix (King J Der)

Au niveau 49, éliminez Pia Dekim avec King J Der, et vous pourrez utiliser J Phoenix pour le tuer une seconde fois.

Super Scribblenauts : Les Enigmes de Maxwell

© Warner Interactive / 5th Cell 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX MOTS

Première méthode

Ouvrez le carnet de Maxwell et tapez « CARNET DE MAXWELL » : cela aura pour effet de créer un clone de votre carnet sur l'aire de jeu. En agissant sur ce clone vous provoquerez la création d'un objet pris au hasard dans le dictionnaire. Il vous suffira de pointer ces objets avec la loupe pour révéler les noms et adjectifs qui se cachent derrière.

Seconde méthode

Ouvrez le carnet de Maxwell et tapez « MAXWELL » : un double diabolique de Maxwell apparaitra sur l'aire de jeu et créera régulièrement des objets pris au hasard dans le dictionnaire. En pointant ces objets avec la loupe vous révélerez les noms et adjectifs qui se cachent derrière.

TERMINER FACILEMENT LES NIVEAUX SPÉCIAUX

Les niveaux des mondes spéciaux (dont le numéro est précédé d'un S) nécessitent la plupart du temps de traverser de dangereux pièges pouvant soit détruire la starite ou d'autres objets, soit tuer Maxwell.

La création d'objets indestructibles sera donc très utile, il suffit de leur attribuer l'adjectif « INDESTRUCTIBLE ».

Afin de pouvoir les déplacer facilement dans le niveau, il sera également bien pratique de les rendre volants, pour cela, l'adjectif « VOLANT » fera tout simplement l'affaire. Mais pour contrôler le mouvement de ces objets dans les airs, le mieux sera encore d'ajouter l'adjectif « TÉLÉGUIDÉ » (une option contrôler sera alors accessible en agissant une première fois sur les objets ainsi créés).

Par exemple une « GRUE MINUSCULE INDESTRUCTIBLE VOLANTE TÉLÉGUIDÉ » pourra vous tirer de bien des situations périlleuses.

TRANSFORMER DES OBJETS DÉJÀ CRÉÉS

Il est tout à fait possible de modifier l'aspect ou le comportement d'objets déjà présents sur l'aire de jeu, y compris ceux installés de base dans le cadre d'un niveau par exemple.

Pour cela il suffit de créer une « POTION » et de lui attribuer autant d'adjectifs que souhaité, par exemple « TRANSPARENT », « GÉANT », ou « AILÉ ». À la validation le jeu demandera s'il s'agit d'une potion médicale ou magique, sélectionnez magique.

La potion qui apparaitra à l'écran ne sera pas affectée par les adjectifs inscrits durant sa création, c'est en la saisissant

puis en l'utilisant sur un objet que tous ces adjectifs viendront s'appliquer sur la cible. Par exemple en tapant « POTION AILÉ MORTEL » puis en utilisant la potion créée sur un arbre du décor ce dernier se verra pousser des ailes et provoquera la mort de tout animal ou personnage qu'il rencontrera. L'utilisation des potions est un atout stratégique majeur pour résoudre les puzzles du jeu. Il ne faut pas hésiter à en abuser.

PROVOQUER LA FIN DU MONDE

Plusieurs objets peuvent conduire à la destruction d'un niveau entier, et tuer Maxwell par la même occasion.
« MÉTÉORITE », « TSUNAMI » ou « TROU NOIR » font partie de ces mots à entrer en cas de désespoir absolu.

Super Speed Machines

© Midas Interactive 2009

TOUS LES VÉHICULES

Haima (Rally)

Placez-vous premier au Grand Prix n° 1.

Sandstrom (4x4)

Placez-vous premier au Grand Prix n° 2.

Striker (sports)

Placez-vous premier au Grand Prix n° 3.

Copperhead (Muscle)

Placez-vous premier au Grand Prix n° 4.

Gold Digger (Custom)

Placez-vous premier au Grand Prix n° 6.

Blue Flame (Classic)

Placez-vous premier au Grand Prix n° 7.

Superman Returns

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

L'âge d'or de Superman

Sauver Metropolis des tornades.

Costume Pod

Vaincre Bizarro.

TROPHÉES

Bizzaro Unchampion

Terminez tous les mini-jeux de Bizzaro.

Globe Bowling

Soulevez le globe du Daily Planet.

Kitten Finder Extraordinaire

Sauvez les 100 chatons.

Meteor Mayhem

Terminez le premier niveau du jeu.

Outstanding Valet

Soulevez 500 véhicules.

Photo Finish

Eliminez 500 ennemis.

Syberia

© Mindscape / Tetraedge Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Valadilène, Alpes françaises

La Grande Rue

Dès votre arrivée dans la ville de Valadilène, vous assistez au passage d'un convoi funéraire avant de pouvoir entrer à l'hôtel.

L'hôtel

Sur le panneau d'affichage à droite en entrant, récupérez la "brochure de bienvenue".
Avancez jusqu'au comptoir et prenez la "clé de réception".
Avec la clé, remontez le mécanisme de sonnerie de la réception.
Appuyez sur le bouton rouge pour appeler le réceptionniste et parlez-lui.
Prenez votre valise et cherchez de l'aide pour la porter.
Traversez la salle et parlez au jeune garçon (Momo).
Demandez au réceptionniste de vous donner un coup de main.
Vous apprenez la mort d'Anna Voralberg, la propriétaire de l'usine d'automates.
Une fois dans la chambre, récupérez le "Fax 1" et notez le numéro de téléphone du cabinet Marson (12 458 902).
Prenez votre téléphone portable et appelez Marson; un deuxième Fax vous attend à la réception.
Descendez à la réception, récupérez ce Fax et parlez au réceptionniste.
Récupérez les 4 engrenages qu'a laissé Momo près de sa place et sur la table.
Sortez de l'hôtel et visitez la ville.

La Grande Rue

Vous pouvez parler à un promeneur assis sur un banc et au boulanger de la ville.
Récupérez sur un banc la "Gazette de Valadilène" du 17 avril 2002.
Trouvez l'étude notariale (il y a un automate à côté de la porte d'entrée).
Montez les escaliers et disposez le deuxième Fax dans la main de l'automate.
Manoeuvrez les deux leviers de l'automate et entrez dans la maison.

L'étude notariale

Traversez la pièce d'accueil et entrez dans le bureau du notaire.
Asseyez-vous dans le fauteuil et parlez au notaire.
Vous apprenez qu'il y a un héritier de l'usine : Hans, le frère soit disant disparu d'Anna.
Sortez du bureau et récupérez une "clé télescopique" sur le porte manteaux près de la porte d'entrée.
Sortez de l'étude et dirigez-vous vers la porte de l'usine Voralberg.

L'entrée de l'usine Voralberg

La porte se trouve dans le mur qui longe la Grande Rue. [coup de fil de Dan, votre mari]
Il y a un mécanisme qui ouvre la lourde porte de l'usine.

Déposez la clé télescopique dans les mains de l'automate en haut de la porte et remontez la clé mécanique de l'automate du bas.
Abaissez le levier qui se trouve au milieu de la porte.
Avancez jusqu'à la fontaine.
Il y a 5 directions. Vous arrivez de l'entrée de l'usine et vous trouvez de gauche à droite :
- la fabrication d'automates;
- l'entrepôt à piles;
- la gare;
- la maison des Voralberg.
Dirigez-vous vers la maison des Voralberg.

La maison des Voralberg

Faites le tour de la maison, toutes les portes sont fermées.
Il y a une grande échelle mécanique mais il manque une clé.
Allez dans le jardin derrière la maison. Vous pouvez parler à la jardinière.
Entrez dans le labyrinthe et récupérez la "clé Voralberg" cachée dans une fontaine.
Enclenchez cette clé dans le mécanisme de la grande échelle.
Montez jusqu'au toit. Vous entrez dans le grenier.
Dans un pupitre d'écolier, récupérez une "bouteille d'encre" et le "journal d'Anna".
Dans un recoin sombre du grenier, allumez l'ampoule au plafond. Cela provoque l'arrivée de Momo.
Parlez à Momo; il veut un dessin de Mammouth.
Il vous donne du "papier et crayon".
Retournez dans le recoin et appliquez la feuille de papier sur le graffiti de Mammouth sculpté dans une poutre de bois.
Vous obtenez un "décalque de Mammouth".
Donnez le dessin à Momo. Il vous emmène dans un endroit secret. Suivez-le.

La Grande Rue

Traversez la ville en passant devant la boulangerie et l'étude notariale.

Le parc

Momo vous ouvre la grille du parc. Traversez le pont puis les jardins et enfin la forêt. Poursuivez le chemin le long du cours d'eau. Passez devant une barque abandonnée.
Vous retrouvez Momo; Parlez-lui. Il vous apprend l'existence d'une grotte.
Montez les escaliers jusqu'au barrage et essayez de l'ouvrir.
Demandez un "coup de main" à Momo. Le bâton casse !
Récupérez le morceau de bois et dirigez-vous vers la barque abandonnée.
A l'aide du morceau de bois ,rapprocher la rame du rivage.
Demandez à Momo de récupérer la rame puis demandez lui d'ouvrir le barrage.
Momo ouvre le barrage et le niveau du cours d'eau baisse, laissant le passage sur un gué (près de l'endroit où se tenait Momo).
Traversez le gué et entrez dans la grotte aux Mammouths.
Récupérez une "poupée de Mammouth" qui traîne au fond de la grotte.
Quittez-le parc et retournez à l'usine Voralberg. [coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

L'entrepôt à piles

Actionnez le levier qui se trouve sur l'un des piliers.
Un bras mécanique vient prendre une des piles.

La fabrique d'automates

Entrez dans la fabrique. Avancez sur la gauche de Kate en contournant la chaîne de montage de fabrication des automates et jusqu'à la porte de la salle de production de l'énergie hydraulique.
Tissez sur la poignée au bout de la chaîne pour libérer un hamster automate. La grande roue à eau se plonge dans la rivière et se met à tourner.
Actionnez le levier de gauche pour connecter l'alimentation en énergie de l'usine.
Sortez de la pièce et traversez tout l'atelier. [coup de fil de votre mère]
Approchez-vous du chariot élévateur et remontez son mécanisme. Le chariot démarre et soulève la pile pour la placer sur la chaîne de montage.
Entrez dans la pièce du fond et tournez la manivelle pour faire descendre Oscar l'automate conducteur de locomotive.
Parlez-lui.
Vous devez terminer sa fabrication en lui apportant une paire de jambe d'un modèle bien précis.
Oscar vous donne une "carte perforée".
Empruntez les escaliers dans l'atelier de fabrication et entrez dans le bureau d'Anna juste en haut des marches.
Regardez tous les documents sur le bureau (factures, lettre à Hans et plan de la locomotive).
Regardez dans la bibliothèque et tirez sur un des livres. Une trappe secrète pivote et fait apparaître un phonographe à disques cylindriques. Récupérez le cylindre à musique.
Sortez du bureau et montez jusqu'au pupitre de commande de la chaîne de production.
Introduisez la carte perforée d'Oscar. Activez le voyant rouge tout à droite.
Avec le levier de gauche, sélectionnez la matière première en faisant défiler les couleurs jusqu'au beige (3 clics).
Activez le levier de droite pour lancer la production de la paire de jambe d'Oscar.
Récupérez la paire de jambes sur la chaîne de montage et donnez-la à Oscar. (si ce n'est pas la bonne il suffit de recommencer la fabrication en choisissant une autre matière première)
Oscar part rejoindre sa locomotive pour préparer la départ.
Suivez le jusqu'à la gare.

La gare

Montez dans le wagon du train et parlez à Oscar. Il faut récupérer un billet de transport.
Allez à l'office de la gare et récupérez un billet de voyage. Vous obtenez aussi une lettre d'héritage du notaire qui doit être signée pour autoriser la sortie du train.
Remontez dans le wagon et visitez l'intérieur. Il y a 4 emplacements pour des objets de valeur.
Déposez le cylindre à musique sur l'un des emplacements de l'étagère. Déposez la poupée Mammouth sur l'emplacement du guéridon.
Parlez à Oscar; il refuse votre billet de voyage sans l'autorisation de sortie dûment signée.
Quittez l'usine Voralberg pour vous enquérir du cachet du notaire.

L'étude notariale

Sur le premier bureau de l'étude il y a un mécanisme à cacheter. Déposez l'autorisation de sortie sur le sous-mains.
Soulevez le chapeau du mécanisme et remplissez-le avec la bouteille d'encre de votre inventaire. Appuyez sur le bouton rouge pour obtenir le coup de tampon "Approuvé" sur le document. Récupérez le document.
Sortez de l'étude et remontez toute la Grande Rue jusqu'à l'église. [Coup de fil de Marson, votre patron]

L'église

Faites le tour de l'église par la droite et allez vers le fond de la cours.
Entrez dans la sacristie. Avancez jusqu'à l'autel et déplacez la croix. Prenez la "clé".
Avec cette clé déverrouillez tous les tiroirs du buffet.
Récupérez 4 "cartes perforées" de couleurs différentes.
Ouvrez le tiroir du milieu et tournez la manivelle à droite qui débloque le double fond.
Prenez la lettre de confession de l'ancien curé et une longue "clé des Voralberg".
Sortez de la sacristie.
Approchez-vous d'un ascenseur extérieur qui monte le long du clocher.
Regardez le mécanisme de commande et déposez vos 4 engrenages à leur emplacement. Actionnez le levier de droite.
En haut du clocher, approchez-vous de l'automate joueur de carillon et introduisez la carte perforée "mauve" pour

provoquer la salutation du gardien du caveau de la famille Voralberg.
Quittez le clocher et allez au caveau familial. Introduisez la clé Voralberg dans le mécanisme du chapeau. Entrez dans le caveau et ouvrez le cercueil de Hans. Il n'y a pas de corps mais vous pouvez prendre un extrait de la "Gazette de Valadilène" et un autre cylindre à musique.
Retournez dans le bureau d'Anna à la fabrique d'automates.

La fabrique d'automates

Déposez le deuxième cylindre dans le phonographe. Vous assistez à la scène de l'accident de Hans.
Récupérez le cylindre et le plateau aux deux marionnettes.
Retournez dans le wagon à la gare.

La gare

Déposez les deux objets (cylindre et plateau à marionnettes) sur les emplacements réservés à cet effet.
Remettez l'autorisation de sortie du train à Oscar puis le billet de voyage.
Oscar vous indique qu'il faut remonter le ressort de la locomotive.
Descendez du wagon par votre gauche en sortant. Avancez le long de la locomotive et tournez le mécanisme à roue. Puis actionnez le levier. Le ressort de la locomotive est remonté. Rétractez le bras mécanique en tournant à nouveau la roue.
Allez présenter votre billet de voyage à Oscar. [coup de fil de Dan, votre mari]
Un long et beau voyage commence vers une destination encore inconnue.

La cité universitaire de Barrockstadt

La gare

Arrivée dans la gare de Barrockstadt, parlez à Oscar.
Il faut trouver un moyen de remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Descendez du wagon sur votre droite, longez la locomotive et poursuivez votre chemin le long des rives jusqu'à la Grande Muraille. Au passage vous remarquez l'existence d'un mécanisme pour remonter le ressort de la locomotive.
Retournez vers la gare, Oscar vous interpelle pour vous transmettre un message. Les recteurs de l'université vous convoquent pour un entretien.
Poursuivez l'exploration de la gare en partant de l'autre côté des quais. Parlez au chef de gare.
Vous apprenez l'existence d'un aigle mécanique perché en haut de la gare et qui ramasse les oeufs de Coucou d'Amerzone.
Ramassez le crochet qui traîne sur la plage.
Traversez le canal en empruntant le pont métallique.
Longez le canal jusqu'à la péniche et parlez aux mariniers.

La péniche

Vous acceptez un marché : pour tracter la locomotive avec la péniche vous devez lui faire franchir l'écluse et donner 100 dollars.

Le kiosque à musique

Dirigez-vous vers l'université. Vous passez devant un kiosque à musique. Faites le tour du kiosque. Il y a une porte bloquée par un mécanisme à bascule. Il faut trouver un oeuf pour le débloquer.
Entrez dans la grande université.

La salle du conseil

Allez à votre gauche au fond du couloir et entrez dans la salle du conseil des recteurs.

Parlez-leurs. Ils vous ordonnent de faire partir votre train. Vous acceptez un marché : ils vous donneront 100 dollars contre la réparation du kiosque à musique.
Quittez la salle du conseil et traversez tout le Grand Hall d'honneur.

Le Grand Hall

Vous rencontrez le Professeur de paléontologie Pons. Parlez-lui. Il connaît bien Hans. Ils ont la passion commune des Mammouths. Le professeur est à la recherche de la poupée Mammouth dont lui a parlé Hans.
Quittez le Professeur et passez par la bibliothèque.

La bibliothèque

Prenez sur une des tables le livre des "souvenirs d'une expédition en Amerzone".
Vous y apprenez que le Coucou rouge d'Amerzone aime les baies de "Sauvignon forestier".
Dans la galerie du haut, montez sur l'échelle et récupérez un livre sur les "plantes et champignons".
Vous y apprenez que le champignon Yangala-Cola a la faculté de décupler l'acuité visuelle.
Allez dans votre wagon récupérer la poupée Mammouth pour la donner au Professeur.
[coup de fil de Marson, votre patron]

Le Grand Hall

Donnez la poupée au Professeur. Il se retire dans son laboratoire pour l'étudier. Suivez le.

Le laboratoire

Prenez dans un placard un nouveau "cylindre" à musique.
Prenez sur une des paillasses une "pince à éprouvette" et une bouteille de "poudre de Yangala-Cola".
Parlez au Professeur du "Sauvignon". Il vous envoie en discuter avec le chef de gare.

La gare

Rencontrez à nouveau le chef de gare et parlez-lui du "Sauvignon". Il semble très embarrassé !

Le train

Montez dans votre wagon et écoutez le message contenu dans le troisième cylindre (pour écouter les cylindres, il faut les disposer dans le mécanisme sous le plateau aux marionnettes au centre du wagon).
En quittant la gare, reparlez du sujet "Sauvignon" au chef de gare. Il vous envoie en discuter avec le Professeur Pons.

Le laboratoire

Rencontrez le Professeur et parlez-lui à nouveau du sujet "Sauvignon".
Il vous envoie en discuter avec les recteurs.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "Sauvignon". Ils avouent qu'il existe un petit trafic de vin de Sauvignon forestier et donc l'existence d'un jardin pour cultiver la vigne.

La gare

Retournez à la gare parler au chef de gare à propos du sujet "Sauvignon".
Il avoue l'existence du petit trafic et vous conduit au jardin. Suivez-le.
Traversez la voie ferrée par le pont métallique et continuez le chemin qui s'engage dans la végétation.

Le jardin

Au fond du jardin, ramassez des "baies de Sauvignon".

La gare

De retour sur le quai de la gare, avancez vers l'avant de la locomotive sans traverser la voie ferrée.
Il y a une échelle qui monte vers la passerelle au sommet de la gare.
Des Coucous rouges d'Amerzone vous empêchent l'accès.
Donnez-leur les baies de Sauvignon à manger.
Montez à l'échelle jusqu'à l'aigle mécanique.
Avec la pince à éprouvette, attrapez "l'oeuf de Coucou".
Redescendez et allez au kiosque à musique. Le chef de gare, pour s'excuser, vous donne une bouteille de "vin de Sauvignon".

Le kiosque à musique

Avancez jusqu'au mécanisme de la porte.
Déposez l'oeuf de Coucou dans son emplacement et ouvrez la porte.
A l'intérieur du kiosque, descendez au sous-sol et manoeuvrez le levier.
Toute la mécanique se met en marche : le kiosque est réparé.
Allez voir les recteurs pour leur annoncer la bonne nouvelle.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "argent". Ils vous remettent 100 dollars.

La péniche

Allez donner les 100 dollars aux mariniers.
Ils vous jettent la clé du tableau de contrôle de l'écluse. Ramassez-la.
Il faut maintenant ouvrir l'écluse et faire passer la péniche.
Dirigez-vous vers le tableau de commande de l'écluse qui se trouve dans la gare le long du quai.
[coup de fil de votre mère]

L'écluse

Approchez-vous du poste de commande de l'écluse.
Ouvrez le panneau avec la clé. Les instructions de commande sont dans une langue incompréhensible. Regardez à droite du pupitre, il y a un panneau d'affichage. Notez le numéro de téléphone (2766 6742).
Composez ce numéro avec votre portable et notez bien la procédure :
Pour commencer, appuyer sur #;
Pour les écluses de Barrockstadt, appuyer sur 4;
Pour faire monter le niveau d'eau, appuyer sur 1;
Pour faire descendre le niveau d'eau, appuyer sur 2;
Pour confirmer, appuyer sur *.
Composez maintenant le code "42*" pour faire descendre le niveau de l'eau et ouvrir l'écluse.
Allez prévenir les mariniers.
Composez ensuite le code "41*" pour fermer l'écluse et faire monter le niveau de l'eau.
La péniche est passée de l'autre côté.

La gare

Allez sur les quais entre la locomotive et la péniche.

Parlez aux mariniers de "coup de main" pour accrocher le train.
Assemblez le crochet de votre inventaire avec la chaîne qu'a lancée le marinier.
La locomotive est tractée jusqu'au poste de remontage des ressorts.
Avancez sur les berges jusqu'au train. [coup de fil du Professeur Pons]
Vous êtes conviés à assister au cours de Paléontologie du Professeur dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

L'amphithéâtre se trouve à l'étage de l'université.
Suivez le cours magistral et allez au laboratoire.

Le laboratoire

Récupérez la poupée Mammouth et les polycopiés du cours.

La locomotive

Retournez à la station de remontage des ressorts de la locomotive.
Passez de l'autre côté du train et comme dans la gare de Valadilène, remontez le mécanisme à ressort de la locomotive.
[coup de fil de Dan, votre mari]
remontez dans le wagon et déposez la poupée Mammouth sur son socle.
Parlez à Oscar. Le train avance jusqu'à la Grande muraille.

Le guichet

Sortez du train et allez au guichet pour récupérer une autorisation de passage.
Contournez le guichet et montez en haut de la Grande Muraille.
[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

Le poste de garde

Entrez dans le poste de garde et parlez au Capitaine Malatesta.
Il ne veut pas vous délivrer de visa de passage.
Regardez dans la longue vue. Effectuez la mise au point.
Vous constatez qu'il n'y a pas de cavalier à l'horizon.
Parlez à nouveau au Capitaine de l'arbre mort.
Regardez sur le bureau, il y a une paire de lunettes brisées et deux verres.
Remplissez les verres de vin de Sauvignon et ajoutez de la poudre de Yangala-Cola.
Parlez encore une fois au Capitaine.
Sa vision oculaire va être décuplée et il va reconnaître son erreur d'appréciation de situation.
Il vous accorde l'autorisation de franchissement de frontière.

Le guichet

Retournez au guichet et donnez le visa à Oscar.
Vous obtenez un billet de voyage.

La train

Retournez dans votre wagon et donnez le billet de voyage à Oscar.
Le voyage continue vers une destination toujours inconnue.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Le quai

Descendez du train et longez le quai vers la locomotive. Oscar vous interpelle. Il faut à nouveau remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Avancez jusqu'au bout du quai vers le portique en forme de Géant.

Le portique

Montez dans la cabine du portique.
Récupérez sur une étagère : un "cylindre à musique", un "plan" du portique et une "manette".
Enclenchez la manette sur le pupitre de commande.
Faites avancer deux fois le portique vers la locomotive.
Appuyez sur le bouton rouge pour procéder au remontage du ressort de la locomotive.
Faites reculer deux fois le portique.
Descendez du portique; vous assistez à la fuite d'un inconnu qui était monté à bord du train.

Le train

Montez dans votre wagon.
Délivrez Oscar de ses liens; l'inconnu lui a volé ses mains.
Parlez à Oscar.
Ramassez le "ciseau à métaux" qui traîne au sol.
Ecoutez le message enregistré sur le quatrième cylindre.

Le portique

Retournez dans la cabine du portique et faites-le avancer une fois.
Quittez la cabine et sautez sur le rebord du bâtiment.
Avec le ciseau à métaux, découper la plaque métallique et entrez dans le local.
Sur une étagère, récupérez une "bougie automate".
Retournez dans la cabine du portique et faites-le reculer une fois.
Quittez le portique.

Le quai

Allez à l'autre bout du quai.
Actionnez le levier de l'ascenseur de la mine et montez dedans.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La mine

Approchez du boîtier de commande de l'éclairage.
Déposez la "bougie automate" dessus et actionnez la manette. La mine s'illumine.
Traversez la galerie et montez dans l'ascenseur.

Les hauts fourneaux

Ouvrez la grosse porte métallique à partir d'un boîtier se trouvant juste à gauche.
Montez les marches qui mènent à un orgue géant.
Avancez près de l'automate pianiste et prenez le "tournevis".
Faites le tour des canalisations.
Il y a une échelle qui est obstruée par une plaque métallique vissée dessus.
Utilisez votre tournevis pour la démonter.
Montez à l'échelle et entrez dans la salle de contrôle de l'usine.

La salle de contrôle

Vous rencontrez le directeur du complexe minier.
Il avoue avoir emprunté les mains d'Oscar pour permettre à son propre automate de jouer de l'orgue.
Parlez avec le directeur. Il veut faire venir la cantatrice Helena Romanski pour un récital dans son usine.
Allez dans le musée.

Le musée Romanski

Au fond du musée, dans un tiroir de table, récupérez un livre dédié à Helena ainsi qu'une pile de lettres envoyées par le directeur.
Téléphonez à votre mère pour en savoir plus sur Helena.
Rencontrez à nouveau le directeur.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La salle de contrôle

Parlez au directeur du sujet "Aralbad" puis les autres sujets pour vous rendre dans la base spatiale.
Sortez de la salle de contrôle et emprunter le monorail qui se trouve juste en sortant.

La base spatiale

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Montez les marches vers la station. En haut à gauche du propulseur, un escalier monte vers la cage d'un aigle royal. A droite du propulseur se trouve la capsule du Commandant de la base. Entrez dans la capsule.

La capsule

Parlez au Commandant.
Ramassez la bouteille de vodka. Le Commandant quitte la capsule en titubant et va s'écrouler plus loin.
Fouillez la capsule et récupérez une "clé" et une "lettre de la direction générale des programmes". Elle indique que le programme Voralberg a été abandonné.
Sortez de la capsule et avancez vers le pupitre de commande du bras mécanique.

La base spatiale

Avec la clé, activer le pupitre de commande.
Faites translater vers la gauche le bras mécanique, puis vers le fond.
Descendez de la plate-forme. Sur le côté de celle-ci, tournez le volant d'alimentation en eau.
Remontez près du pupitre et actionnez la manette de versement de l'eau. Le Commandant se réveille de sa gueule de bois.
Parlez au Commandant de tous les sujets.

Le pas de lancement

Poursuivez l'exploration de la base vers le pas de lancement.
Sur la gauche, montez les marches jusqu'au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Sur le pupitre de commande, prenez la "clé" et enclenchez-la dans la serrure.
Ouvrez le couvercle et reconnectez les deux câbles.
Poussez le levier d'alimentation.
Aucun des boutons ne fonctionne sans analyse sanguine!
Retirez le boîtier d'analyse sanguine" à droite du pupitre.

Quittez le labo et traversez le pas de tir.

Le dirigeable

De l'autre côté se trouve un dirigeable au sommet d'un escalier métallique. Il est fermé à clé et de nombreux oiseaux en ont pris possession !
Retournez voir le Commandant.

La base spatiale

Parlez au Commandant du dirigeable. Il vous remet la "clé".

Le dirigeable

Montez dans le dirigeable et actionnez le levier. Rien ne se passe!

Le pas de lancement

Retrouvez le Commandant de l'autre côté du pas de lancement.
Vous faites un marché : le transport vers Aralbad contre la réparation de la fusée.
Présentez-lui l'analyseur sanguin.
Montez au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Déposez l'analyseur sanguin dans son emplacement sur le pupitre.
Appuyez successivement sur les boutons de gauche à droite.
L'analyse sanguine est positive et bloque le processus. Mettez votre doigt dans l'analyseur et poursuivez la séquence.
Après le décollage, allez récupérer la manivelle que le Commandant a jetée.
Montez jusqu'à la cage de l'aigle royal.

L'aigle royal

Enclenchez la manivelle dans l'orifice.
L'aigle royal part en chasse de tous les volatiles gênant le départ du dirigeable.
Allez dans le dirigeable.

Le dirigeable

Actionnez le levier.
Le voyage continue vers Aralbad.

Les thermes d'Aralbad

L'hôtel

Entrez dans l'hôtel.
[coup de fil de Marson, votre patron]
parlez au réceptionniste. Il refuse de vous aider à rencontrer Helena.
A côté des grilles qui mènent aux thermes, il y a un placard à balais. Récupérez un "bidon de lessive".
Allez verser la lessive dans la fontaine et revenez dans l'hôtel.
Ouvrez le rideau qui donne sur la cour extérieure.
Appelez le réceptionniste en appuyant sur la sonnette du comptoir.

Effrayé par ce qui se passe dans la fontaine, le réceptionniste quitte son poste.
Faites le tour du comptoir et regardez dans le registre des inscrits. Il y a le nom de Helena; et en face le numéro de pension 1270.
Prenez aussi le prospectus de l'hôtel Kronskey. A l'intérieur il y a le numéro de téléphone de l'hôtel Meurizt à Paris (46433643).
Appuyez sur le bouton rouge pour déverrouiller la grille qui donne dans les bassins des thermes.

Les thermes

Prenez à votre gauche et approchez-vous de James, l'automate infirmier. Il vous apprend qu'Helena est sur le ponton face à la mer.
Continuez votre chemin. Il y a une grille qui mène au ponton et un pupitre de commande permet son ouverture si l'on connaît le code à 4 chiffres. Essayez "1270" et abaissez le levier. Cela n'ouvre pas la grille mais la porte des vestiaires.
Avancez jusqu'au fond des thermes et récupérez une coupe de champagne en cristal.
Continuez le tour du bassin et entrez dans les vestiaires. Ramassez une carte d'accès portant le numéro 0968.
Retournez au pupitre de commande et entrez le code 0968. Abaissez le levier. La grille s'ouvre enfin. Entrez dans le sas et prenez le masque à gaz. Sortez sur le ponton.

Le ponton

Allez jusqu'au bout du ponton et parlez à Helena.
Elle vous demande d'appeler James.
Près du kiosque il y a une cloche. Prenez-la et retournez vers l'hôtel. Avant d'arriver à l'hôtel, il y a un support pour la cloche. Accrochez la cloche dessus et sonnez.

Les thermes

Entrez dans l'hôtel et parlez à James.
[coup de fil de votre mère]
Helena arrive au bar. Parlez-lui.
Elle vous apprend qu'elle n'a plus de voix pour chanter. Mais une fois à l'hôtel Meurizt, le barman lui a préparé une boisson miraculeuse qui lui a permis de retrouver sa voix.
Téléphonez à l'hôtel Meurizt au 46433643. et notez la recette du cocktail blue Helena.
Ouvrez le placard au bas du comptoir et récupérez un citron et une bouteille de miel cristallisé.
Faites le tour du bassin et tournez la vanne qui permet de faire chauffer le petit bassin.
Plonger la bouteille de miel dedans pour le rendre liquide.
Retournez au bar, face au distributeur mécanique.
Déposez dans leurs emplacements : le citron, la bouteille de Vodka et de miel.
Prenez le morceau de papier qui est coincé dans les tuyaux. Il indique la combinaison du clavier pour verser les divers ingrédients.
Pour faire le cocktail blue Helena :
Allumer la machine en appuyant sur le bouton tout à gauche;
Versez de la Vodka en positionnant le joystick sur la clé de "fa" et en appuyant sur la deuxième touche du clavier;
Versez du curaçao bleu en positionnant le joystick sur la clé de "sol" et en appuyant sur la troisième touche du clavier;
Versez du miel en appuyant sur le cinquième bouton;
Versez du citron en appuyant sur le quatrième bouton;
Versez de la glace en appuyant sur le deuxième bouton;
Et checker le tout en appuyant sur le bouton tout à droite.
Helena a retrouvé sa voix. Parlez-lui. Il faut encore faire un test.
Déposez le verre à champagne sur le comptoir et parlez à nouveau à Helena pour qu'elle chante.
Le verre casse. Helena accepte d'aller à Komkolzgrad.
Montez dans le dirigeable.

Le dirigeable

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Embarquement immédiat pour Komkolzgrad.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Les hauts fourneaux

Helena commence le récital mais le directeur la fait prisonnière dans une cage.
Montez vers la cage et utilisez le ciseau à métaux pour casser le cadenas.
Avec le tournevis, récupérez les mains d'Oscar.
Quittez la scène. Helena arrive à s'échapper.
Empruntez l'ascenseur vers la mine.

La mine

Traversez la mine vers l'autre ascenseur. Actionnez le levier, mais le directeur à tout piégé.
Utilisez la gaine de ventilation pour vous échapper.

Le quai

En sortant, vous remarquez qu'une des caisses est ouverte. Prenez l'explosif qui s'y trouve.
Allez jusqu'à la locomotive et parlez à Oscar.

Le train

Montez dans le wagon. Le portique se rapproche et bloque la passage.
[coup de fil de Dan, votre mari]
Parlez à Helena.

Le quai

Sortez et parlez à Oscar.
Avancez près du portique et déposez la bombe sur le pied.
Il s'en ait fallu de peu !

Les thermes d'Aralbad

La gare

Sortez du train et avancez jusqu'à la locomotive.
Remontez les ressorts de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Le réceptionniste vous annonce l'arrivée d'un colis à l'hôtel.

L'hôtel

Allez prendre le colis à la réception de l'hôtel. Il s'agit d'un automate Mammouth.
[coup de fil de Marson, votre patron]
[coup de fil à la réception]
Helena vous demande au bar.

Les thermes

Parlez à Helena. Elle vous raconte son aventure avec Hans.
Allez rejoindre Hans sur le ponton.

Le ponton

Parlez à Hans. Il signe le contrat de vente de son usine à Valadilène.
[coup de fil de Marson, votre patron]
Scène finale...

Fin

Taiko Drum Master

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ONI

Réussissez 20 morceaux pour débloquer le mode Oni qui est le plus difficile du jeu.

TOUS LES MORCEAUX

Le jeu comporte un total de 6 morceaux de musique que vous pouvez débloquer en allant au dojo pour vous entraîner une fois par jour. Libre à vous de modifier l'horloge interne de la console pour faire avancer le temps.

Taiko Drum Master DS 2

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

MODE ONI

Validez 35 chansons en mode Difficile.

NOUVEAUX MODES

Mode Abekobe

Réussissez 30 chansons en Easy.

Mode Doron

Réussissez 30 chansons en Normal.

Mode Kanpeki

Réussissez 30 chansons en Oni.

Mode x4

Réussissez 30 chansons en Hard.

NOUVELLES CHANSONS

Hyaka Ryoran

Atteindre 10 000 points au compteur Taiko.

Kare Kano Canon

Atteindre 30 000 points au compteur Taiko.

Dragon Spirits Medly

Atteindre 50 000 points au compteur Taiko.

Numujika ac. 10

Atteindre 99 999 points au compteur Taiko.

NOUVEAUX COSTUMES

Kabuto (heaume de samouraï)

Terminer le mode Adventure en difficulté Sweet.

Yoroi (armure de samouraï)

Terminer le mode Adventure en difficulté Hot.

Tak : The Great Juju Challenge

© THQ / Altron 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALERIE D'ARTWORKS

Terminez tous les jeux du Shaman.

Tales of Hearts

© Namco Bandai

MODES BONUS

Grade Shop

Terminer le jeu une fois puis charger le fichier.

Mode Mania

Terminer le jeu une fois.

Mode secret

Terminer le jeu une fois.

Sound Test

Terminer le jeu une fois.

Tales of Innocence

© Namco Bandai / Alfa System

STYLES CACHÉS

Innocent

Après avoir trouvé Hermana, faites passer au moins 3 styles au niveau 15 puis passez la nuit dans une auberge.

Versus

Lancez une partie en mode sans fil et passez la nuit dans une auberge, puis sauvegardez. Autrement, lorsque vous avez les 6 personnages, battez un ennemi en moins d'une seconde et passez la nuit dans une auberge, puis sauvegardez.

Tamagotchi Connexion : Corner Shop

© Atari / Bandai 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES SECRETS

4957050328 Hamburger
9463780207 Frites
1359678841 Tarte aux pommes
5449149607 Pizza
6487792064 Beignet
0265745901 Steak
3705468902 Tacos
1678405478 Hotdog
9702643570 Popcorn
6654179018 Dinde

Tamagotchi Connexion : Corner Shop 2

© Atari / Namco Bandai 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AGRANDIR LES BOUTIQUES

Faites durer chaque mini-jeu en enchaînant les clients jusqu'à ce que la princesse Tamako vienne vous rendre visite. Si elle est satisfaite de votre prestation, elle vous donnera les fonds nécessaires pour effectuer un agrandissement de votre boutique. Si vous procédez de cette façon pour chaque magasin jusqu'au niveau 4 d'agrandissement, vous verrez une scène faisant intervenir le prince. Cliquez ensuite sur la couronne qui apparaît au-dessus de l'écran de chargement pour jouer avec la princesse Tamako comme associée.

CODES

1490485918	Nintendo DS
232FUYZR54	Ventilateur
2838ZGMBV9	Morikamitchi
28TVG641ET	Hot-dog
4342693415	Nintendo Wii
4Y7W77V3DV	Table basse 2
6F36JK9ZD1	OVNI
814M11DBPJ	Rideau rose
86199AKKWD	Mug spirales
91249WNTJN	Sol orange
D3V25UHN96	Pique-nique
E64ZB947WH	Sol bleu blair
G172EM98PA	Papier fleurs
GMTZA65456	Big cake
GV7V61HR38	Tapis soleil
GV8TVG2756	Brioche
HJ98V65VH7	Fleurs violettes
HMA3QP1631	Ravioli
P5755Q9FQQ	Ordinateur
UDUEQ97251	Coeur chocolat
Y5N2U2DU91	Crème caramel

Tamagotchi Connexion : Corner Shop 3

© Atari / Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CADEAU SURPRISE

Depuis le menu principal, allez dans la section Special et entrez le code **R6194BJD6F**.

Tao's Adventure : Curse of the Demon Seal

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DEBUG

A n'importe quel moment durant la partie, faites la manipulation suivante pour activer le mode Debug : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Select, Select, Start, Start, L, R, L, R, A, A, A, A, A, A, A, A, B**.

Tecmo Bowl : Kickoff

© Tecmo

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Points d'aptitude pour les joueurs

Restez invaincu durant toute la première saison et remportez le Tecmo Bowl.

Musique originale "Tecmo Bowl"

Restez invaincu durant toute la première saison et remportez le Tecmo Bowl.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

SRDSLLMS	Changer les cristaux en oeufs
DRSSMRLD	Changer les cristaux en citrouilles
LLDMSSRMD	Changer les cristaux en bonhommes de neige
DDRMLRDS	Changer les icônes de vie en pizzas

L : Leonardo
M : Michaelangelo
D : Donatello
R : Raphael
S : Shredder

ARTWORKS

Seconde image de fin

Trouvez toutes les gemmes du mode Story.

Image de Donatello

Terminez le mode Mission avec Donatello.

Image de Leonardo

Terminez le mode Mission avec Leonardo.

Image de Michaelangelo

Terminez le mode Mission avec Michaelangelo.

Image de Rapheal

Terminez le mode Mission avec Raphael.

COWABUNGA

Si vous entrez le code légendaire de Konami à l'écran titre (**Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A**) vous entendrez les tortues crier Cowabunga et vous verrez ce mot apparaître à l'écran.

Teenage Mutant Ninja Turtles : Arcade Attack

© Ubisoft / 4kids entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES CACHÉS

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois.

Mode Survie

Terminer le jeu une fois.

MODES NINJA ET SENSEI

Mode Ninja

Terminer le jeu en mode Difficile et dépenser 30 000 points pour acheter ce mode.

Mode Sensei

Terminer le jeu en mode Ninja et dépenser 50 000 points pour acheter ce mode.

MODE BOSS RUSH REMIX

Terminer le jeu en Difficile et dépenser 50 000 points.

The Great Giana Sisters

© DTP Young Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

STAGES BONUS

Stage 10 (pour chaque monde)

Trouver tous les diamants rouges.

Stage 9-1

Terminer le jeu sans voir l'écran du game over.

Stage 9-2

Terminer le niveau 9-1.

Stage X-1

Au niveau 4-3, atteignez le bloc warp situé juste au-dessus du point de départ à l'aide d'un chewing gum.

Stage X-2

Au niveau 6-7, après avoir atteint le premier checkpoint, continuez vers la droite jusqu'à trouver une abeille bazooka. Rebondissez dessus pour atteindre un bloc warp.

The Legend of Kage 2

© Square Enix / Taito 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DIVERS

Débloquer le mode de difficulté Hard ainsi que le Boss Rush.

Terminer le jeu.

Débloquer le mode de difficulté Expert et le Sound Test.

Terminer le jeu en degré de difficulté Hard.

ARTWORKS

Artwork n°2

Terminer le mode Normal avec Kage.

Artwork n°4

Terminer le mode Normal avec Chihiro.

Artwork n°5

Obtenir le rang B au moins 10 fois.

Artwork n°6

Obtenir le rang B au moins 20 fois.

Artwork n°7

Obtenir le rang B au moins 36 fois.

Artwork n°8

Jouer au moins 2 heures.

Artwork n°9

Obtenir le rang A au moins 10 fois.

Artwork n°10

Obtenir le rang A au moins 20 fois.

Artwork n°11

Obtenir le rang A au moins 36 fois.

Artwork n°12

Terminer le mode Difficile avec Kage.

Artwork n°13

Terminer le mode Difficile avec Kage.

Artwork n°14

Terminer le mode Difficile avec Chihiro.

Artwork n°15

Terminer le mode Difficile avec Chihiro.

Artwork n°16

Sauter 500 fois.

Artwork n°17

Sauter 1000 fois.

Artwork n°18

Maîtriser tous les ninjutsu.

Artwork n°19

Maîtriser tous les ninjutsu.

Artwork n°20

Maîtriser toutes les compétences.

Artwork n°21

Maîtriser toutes les compétences.

Artwork n°22

Terminer le stage 1 en Expert.

Artwork n°23

Terminer le stage 2 en Expert.

Artwork n°24

Terminer le stage 3 en Expert.

Artwork n°25

Terminer le stage 4 en Expert.

Artwork n°26

Terminer le stage 5 en Expert.

Artwork n°27

Terminer le stage 6 en Expert.

Artwork n°28

Terminer le stage 8 en Expert.

Artwork n°29

Terminer le stage 11 en Expert.

Artwork n°30

Terminer le stage 12 en Expert.

Artwork n°31

Parer 100 shurikens.

Artwork n°32

Obtenir le rang S au moins 10 fois.

Artwork n°33

Obtenir le rang S au moins 20 fois.

Artwork n°34

Obtenir le rang S au moins 36 fois.

Artwork n°35

Terminer le mode Expert avec Kage.

Artwork n°36

Terminer le mode Expert avec Kage.

Artwork n°37

Terminer le mode Expert avec Chihiro.

Artwork n°38

Terminer le mode Expert avec Chihiro.

Artwork n°39

Porter 20 coups à la suite.

Artwork n°40

Porter 50 coups à la suite.

Artwork n°41

Obtenir le maximum de vie pour Kage.

Artwork n°42

Obtenir le maximum de vie pour Chihiro.

Artwork n°43

Obtenir le maximum de puissance pour Kage.

Artwork n°44

Obtenir le maximum de puissance pour Chihiro.

Artwork n°45

Terminer le Boss Rush avec Kage.

Artwork n°46

Terminer le Boss Rush avec Chihiro.

Artwork n°47

Terminer le Boss Rush rapidement avec Kage.

Artwork n°48

Terminer le Boss Rush rapidement avec Chihiro.

The Legend of Spyro : A New Beginning

© Vivendi Universal Games / Amaze Entertainment 2006

BONUS CACHÉS

Mode Arcade

Terminer le jeu.

Cynder

Trouver 60 cristaux.

Disco palette

Trouver 45 cristaux.

Souffle infini

Trouver 54 cristaux.

Invincibilité

Trouver 57 cristaux.

Pouvoirs au max

Trouver 51 cristaux.

Mode Zoom Permanent

Trouver 48 cristaux.

Puzzles 1 à 20

Trouver 20 cristaux.

Puzzles 21 à 40

Trouver 40 cristaux.

Tiny Spyro

Trouver 43 cristaux.

MODES SECRETS

Mode Arcade

Terminez le mode Histoire pour débloquer cette nouvelle option dans le menu des Bonus.

Bonus

Pour débloquer les puzzles et autres options du mode Bonus, vous devez dépenser les éclats obtenus dans le mode Histoire.

The Legend of Zelda : Phantom Hourglass

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEUTRALISER LES FANTÔMES

Pour ralentir les gardes qui vous traquent dans le temple où le temps est chronométré, vous pouvez tenter de les neutraliser plutôt que de vous contenter de les éviter. Il est en effet possible de les faire tomber dans des pièges en marchant sur certains mécanismes, ou de leur tirer une flèche dans le dos. Ces actions vous permettront notamment de récupérer les clés ou les objets qu'ils détiennent ou qu'ils ont réussi à vous voler. Concernant les fantômes à la faux, utilisez l'arc pour les éliminer afin de gagner des secondes supplémentaires, mais vous en perdrez si jamais ils parviennent à vous toucher. Tard dans le jeu, une épée vous permettra carrément de les tuer.

TRANSCRIPTION DES KANJIS (VERSION JAPONAISE)

Si vous avez des problèmes pour lire les idéogrammes sur la version japonaise du jeu, vous pouvez afficher leur lecture en cliquant dessus à l'aide du stylet. Une aide vraiment précieuse.

SOLUTION COMPLÈTE

Link l'éternel naufragé

Le village

Après la sympathique cinématique d'introduction, Link reprend ses esprits aux abords d'une petite île. Celui-ci n'est pas seul et Ciela, une fée, semble l'avoir rejoint. Pour commencer, la fée vous invite à vous rendre auprès du chef du village. Partez donc vers le nord et rejoignez la première maison que vous rencontrerez. A l'intérieur vous attend le vieil homme. Discutez avec lui pour en apprendre un peu plus sur le navire maudit. A l'issue de la discussion, Grand-Papy mentionne le nom de Linebeck, un marin du coin. Votre interlocuteur va même jusqu'à vous montrer l'endroit sur la carte. Le port étant situé au sud-est, ressortez de la maisonnette pour en prendre le chemin. En marchant vers la droite, en direction du pont situé approximativement au centre de l'écran du haut de votre DS sur votre plan, un tremblement de terre ne tarde pas à retentir et le chemin devient alors inaccessible. Discutez avec la dame près de la cascade. Celle-ci vous parle d'un autre passage, malheureusement infesté de monstres. Avant d'avancer plus loin dans l'aventure, n'hésitez pas à faire le tour du village pour trouver plusieurs centres d'occupation digne d'intérêt. Débarrasser le villageois le plus à l'ouest des rochers présents dans son potager permet par exemple d'obtenir un tuyau intéressant sur un arbre situé au nord-est de votre carte. Gardez cet emplacement en tête en griffonnant dès à présent sur votre écran. Partez ensuite un peu plus à droite de la maison du vieil homme pour trouver l'entrée d'une caverne. Déplacez le tonneau obstruant l'ouverture, puis pénétrez à l'intérieur de la grotte. Marchez vers le nord pour tomber face à un drôle de portail ainsi qu'un panneau. Les inscriptions qui y sont mentionnées sont bien claires : interdiction de toucher à quoi que ce soit sans la permission du vieil homme. Revenez alors sur vos pas pour vous entretenir à nouveau avec Grand-Papy. Essayez ensuite d'emprunter le passage au nord fourmillant de monstres, puis revenez auprès du vieil homme.

En ressortant de chez le vieil homme Ciela vous prend à parti pour vous parler d'une épée. Retournez alors dans la grotte précédente pour en apprendre un peu plus. Il va vous falloir comptabiliser le nombre total de palmiers sur l'île pour pouvoir ouvrir la porte et obtenir ainsi une arme. Ceux-ci sont au nombre de sept. Touchez donc le panneau et inscrivez le chiffre 7 sur celui-ci. Passez ensuite la porte et ouvrez le coffre situé à l'arrière de la salle pour mettre la main sur l'épée de Siwan. Les monstres n'ont plus qu'à bien se tenir...

En sortant de la grotte, Siwan vous tombe dessus pour vous faire la morale. Le vieil homme finit toutefois par accepter votre obsession et vous convie à venir vous entraîner dans sa demeure. Vous commencerez par étudier l'attaque d'estoc. Celle-ci constitue l'attaque la plus simple du jeu. Pour vous en servir, touchez simplement vos cibles pour que Link puisse les briser. L'attaque de taille suivra ce premier apprentissage. Pour l'utiliser, suivez les conseils de Siwan et tracez une ligne entre votre personnage et les cibles afin de les trancher. Enfin, vous finirez avec l'attaque circulaire. Pour en faire usage, tracez alors simplement un cercle autour de Link. Une lumière verte viendra saluer votre réussite. Partez vers le passage au nord, et pénétrez par l'étroit passage pour vous rendre sur le chemin des monstres rôdeurs. Il n'est alors pas bien difficile de venir à bout de vos adversaires. Utilisez l'attaque circulaire pour vous défaire au plus vite des groupes adversaire, puis marchez le long du sentier imposé pour trouver une barrière d'arbres que vous pourrez abattre de la pointe de votre épée. Passez ensuite par l'entrée de la grotte pour découvrir le fameux passage souterrain.

Le passage souterrain

Le passage souterrain ne constitue pas vraiment un Donjon à part entière, mais il y ressemble fortement ! Considérez donc celui-ci comme une première approche en la matière, supposée vous permettre de vous faire la main!

Rez-de-chaussée

Sous terre, toute une série de dédales s'offrent à vous. Frayez-vous un chemin jusqu'à la première porte verrouillée en saisissant les rochers de vos mains pour les balancer plus loin, puis continuez de progresser vers la droite afin de trouver un petit coffre. Prenez garde aux ennemis qui auront la fâcheuse habitude d'apparaître en cours de partie et éliminez ceux-là en utilisant l'attaque circulaire. Muni de votre petite clé, déverrouillez l'entrée nord pour poursuivre. En continuant vers le haut, vous ne tardez pas à tomber sur 4 piliers qu'il vous faut tirer suivant un ordre bien précis. Plutôt que de tenter votre chance au hasard, partez plutôt sur les côtés de la pièce et touchez les blocs de pierre de manière à pouvoir les déplacer et atteindre ainsi deux salles secrètes. Sur place, lisez les tablettes de pierre pour apprendre l'ordre exact des piliers. Lorsque vous aurez obtenu toutes les informations nécessaires, il vous suffira de tirer vers vous les piliers dans l'ordre suivant, en comptant ceux-ci de gauche à droite : 2ème pilier, 1er pilier, 4ème pilier et enfin 3ème pilier.

Ramassez la clé apparue au centre de la zone et glissez-la dans la serrure de la seconde porte. Poursuivez par les escaliers pour atteindre le premier étage de la zone...

1er étage

Dès votre arrivée au premier étage, commencez par éliminer les quelques rats présents, puis focalisez votre attention sur la clé qui ne cesse de remuer depuis votre écran de carte. Un rat possède en fait la clé, mais vous ne pouvez mettre la main dessus car celui-ci ne cesse d'emprunter un passage dans la roche qui vous est inaccessible. L'astuce consiste donc à déplacer le bloc de pierre sur l'une des entrées, de laisser le rat sortir du trou non obstrué, puis enfin de le laisser se diriger vers le cul-de-sac pour lui couper toute retraite et l'abattre dans la foulée. Vous récupérez ainsi la clé vous permettant de poursuivre par l'issue un peu plus à l'est. Dans le couloir qui suit, chassez les chauves-souris, puis longez le sentier descendant pour atteindre le port du village.

Le Temple du roi des mers

Arrivé au port, il vous faut tenter de retrouver Linebeck. Comme vous l'indique votre amie la Fée, prenez le chemin du sud-est et parlez à l'homme près du bateau. Celui-ci vous renvoie à la taverne du coin. En passant par la petite hutte en bas à gauche du port, il vous est possible de vous procurer le bouclier en bois pour la modeste somme de 80 rubis.

Pénétrez ensuite dans la taverne juste au-dessus et discutez avec la femme derrière le comptoir. Celle-ci vous apprend alors que Linebeck s'en est allé au Temple du roi des mers. Celui-ci vous est montré juste après, mais vu la taille du temple représenté sur la carte, vous vous en seriez un peu douté... Les deux autres maisonnettes ne vous apportent rien de plus pour le moment. Contentez-vous donc de marcher vers le nord afin de trouver le passage apte à vous conduire jusqu'au premier Donjon du jeu.

Dans la zone sauvage, progressez en vous débarrassant de tout monstre gênant, puis montez les marches au nord pour atteindre l'arbre indiqué précédemment par le villageois à qui vous aviez filé un coup de main. Effectuez alors une roulade dans sa direction pour trouver un gros rubis qui vous rapportera l'équivalent de 100 rubis vert. Poursuivez ensuite par le chemin de gauche pour vous retrouver derrière les deux blocs de pierre obstruant les escaliers à l'ouest. Sur votre passage, vous remarquerez une sorte de fissure dans la roche. Vous ne pouvez rien faire pour le moment, revenez donc plus tard, muni de vos bombes, pour créer une brèche et pénétrer dans la salle secrète. Montez les prochaines marches et poursuivez vers le nord pour enfin trouver le Temple du roi des mers. Une nouvelle épreuve vous attend donc ici...

Rez-de-chaussée

La première zone du Temple ne comporte que des ossements pour le moment sans vie et est constituée de deux niveaux. Contentez-vous de passer par l'entrée du bas dans un premier temps. Dans la seconde pièce, vous retrouvez rapidement Linebeck. Acceptez de l'aider et il vous faudra tenter une manoeuvre pour retirer les pieux pointus présents tout autour de la zone. Avant de vous mettre au travail, l'homme vous avertit alors d'une chose relativement importante : les zones violettes aspirent votre force vitale. Evitez donc un maximum celles-ci. Pour perdre un minimum d'énergie, pensez bien à effectuer plusieurs haltes sur les zones dallées. Brisez également les nombreuses jarres que vous trouverez pour récupérer des coeurs de vie aussi souvent que nécessaire. Vous libérerez Linebeck en empruntant le chemin de gauche. La première zone dallée vous permet ainsi de frapper un orbe qui libérera l'homme de sa prison. Redescendez ensuite vers l'entrée de la pièce pour vous entretenir avec le rescapé. Le capitaine s'invente alors une entorse pour ne pas vous accompagner dans votre périple. Vous obtenez toutefois une clé de sa part.

La séquence narrative terminée, revenez auprès de l'orbe et déverrouillez la porte juste au-dessus. Vous gagnez ainsi le droit de poursuivre encore plus vers le nord. Marchez alors immédiatement dans le coin haut-gauche de la zone et frappez l'orbe que vous trouverez. Un compte à rebours s'enclenche alors, vous obligeant à agir rapidement. Votre but est de parcourir la zone latéralement de manière à frapper un second orbe avant la fin du décompte. Courez alors vers la droite et contournez le muret par le haut pour ne pas tomber dans un piège. Vous trouverez le second orbe, juste après. Frappez-le pour déverrouiller la prochaine issue au centre de la pièce. Celle-ci vous permet d'accéder à un coffre renfermant une carte marine qui fera la lumière sur une partie de mer. Ressortez ensuite du Donjon pour retrouver Linebeck au dehors. Après sa fuite, partez le retrouver près du port, devant son bateau.

Le vieil homme vient vous rejoindre et vous ne tardez pas à vous pencher tous ensemble sur la carte. Il vous faut parvenir à trouver une marque secrète. Pour cela, griffonnez avec insistance sur l'île tout en bas à droite de votre écran. Vous avez alors repéré l'île du feu! Allez acheter un bouclier avant d'embarquer (si ce n'est déjà fait), puis demandez à Linebeck de lever l'ancre pour vous diriger vers l'île à la recherche d'Astrid la voyante.

L'île du feu

Une fois le navire amarré, tracez une courbe depuis votre position de départ jusqu'à l'icône en forme d'encre de l'île la plus au sud-est de la carte, soit l'île du feu. Durant les trajets en mer, vous pouvez choisir d'arrêter le navire à l'aide d'un panneau de commandes simplifiées sur la droite de l'écran tactile. La touche surmontée d'une flèche en bas au centre de l'écran vous permet de faire sauter le navire. Enfin, il vous est possible de diriger la vue d'ensemble en touchant de votre stylet les bords de l'écran. Arrivé à l'île du feu, montez les quelques marches pour vous rendre dans la demeure de la voyante. Dans la maisonnette, rendez-vous au sous-sol pour vous faire prendre au piège. Plusieurs créatures apparaissent alors pour vous attaquer. Eliminez-les toutes, puis dirigez-vous vers la porte de droite pour vous rendre compte qu'Astrid est retenue prisonnière dans la pièce adjacente. Il vous faudra alors produire un son ou bien souffler dans le micro de la DS pour lui révéler votre présence. Pour libérer la femme, il vous faut indiquer les trois endroits où figurent les brasiers sur l'île. Une petite excursion demeure alors indispensable.

Ressortez et pénétrez à l'intérieur de la maison la plus au sud. Marquez alors le premier emplacement de brasier en cochant la maison puisqu'une première flamme nourrit la clarté de la pièce. Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à l'est où un tas d'ossements vous attend. Approchez-vous des restes humains pour faire apparaître un fantôme qui vous révélera l'emplacement du second brasier. Notez-le sur votre carte immédiatement, puis contournez l'île par le haut afin de trouver l'emplacement du dernier brasier. Revenez ensuite dans la cave de la voyante et touchez le panneau près de la porte pour marquer l'emplacement des 3 brasiers. Vous n'avez plus qu'à calquer en fonction de votre carte personnelle. Touchez les 3 emplacements exacts pour venir à bout facilement de cette énigme. Après une petite séance de voyance, Astrid vous informe qu'il faut vous rendre au centre du volcan. Le sceau de la porte auparavant électrifiée ayant été brisé, vous pouvez tranquillement vous rendre vers l'emplacement qu'elle vous indique sur la carte. Si vous avez besoin de reprendre des forces avant de vous jeter à corps perdu dans l'aventure, n'hésitez pas à visiter quelques maisons afin de faire le plein de coeurs de vie.

Arrivé devant la porte, votre fidèle fée vous informe qu'il vous est à présent possible de vous frayer un chemin jusqu'au Temple du feu. Commencez alors par contourner le bloc central par la gauche. Très vite le volcan entre en éruption. Prenez donc garde à ne pas rester sous les ombres synonymes de chutes de rochers. En effectuant le tour complet de la zone, vous ne tardez pas à découvrir l'entrée du premier Donjon. Mais avant d'essayer de pénétrer à l'intérieur de celui-ci, continuez vers la gauche pour trouver un coffre renfermant pas moins de vingt rubis. Plus loin, une plaquette vous révèle le secret qui vous permet d'investir le temple. Soufflez juste sur les flammes de deux bougies entourant la porte pour pouvoir vous rendre à l'intérieur...

1ère Epreuve : Temple du Feu

RDC

Au rez-de-chaussée du Donjon, il vous faut prendre garde aux flammes et progresser en prenant soin de les éviter. Marchez jusqu'au centre du niveau et prenez alors vers la droite. Les monstres de ce Donjon ne sont pas particulièrement dangereux, mais certains ont la fâcheuse tendance d'envoyer des décharges électriques. Prenez garde à cette faculté que développent quelques-uns de vos adversaires et essayez d'attendre un court laps de temps avant d'attaquer, histoire de voir si votre ennemi bénéficie ou non de pouvoirs électrisants. Tuez votre premier adversaire, puis sautez par-dessus le précipice légèrement plus haut. Vous remarquez alors la présence d'un panneau. Jetez un coup d'oeil à celui-ci et notez sur votre carte le tracé exposé qui vous permettra de franchir la zone du dessus en évitant les pièges (le tracé vous est également indiqué sur la carte du rez-de-chaussée du Donjon). Dirigez-vous ensuite dans la salle juste en dessous de vous. La porte se refermera d'elle-même et un combat devrait alors débuter. Tuez toutes les chauves-souris pour faire disparaître les flammes et récupérer ainsi la petite clé dans le coffre. Munie de celle-ci, remontez vers la pièce précédente et utilisez-la dans la serrure de la porte au nord.

Comme vous le suggérait le précédent panneau (et comme marqué sur notre carte du rez-de-chaussée), suivez scrupuleusement le chemin fléché pour ne pas tomber dans un piège. Récupérez les 20 rubis contenus dans un coffre, puis poursuivez vers la gauche en vous faufilant entre les blocs. Vous arriverez alors rapidement vers 4 orbes. Placez-vous au milieu de ceux-là et effectuez une attaque circulaire de manière à tous les enclencher en même temps. La porte de la salle principale s'ouvrira sous l'effet de cette manoeuvre. Rendez-vous sur place pour emprunter les escaliers menant vers le 1er étage.

1 E

Dans la toute première salle du 1er étage, contournez le bloc central sur la droite et allez frapper l'orbe dans le coin gauche de la pièce. Ce genre d'interrupteur permet de surélever un type de blocs (exemple: blocs rouges), pour en rabaisser un autre type (exemple: blocs bleus). L'astuce étant d'enclencher les orbes pour vous permettre d'atteindre certains endroits. Après avoir enclenché l'orbe, marchez vers la droite et faites le tour du précipice pour atteindre la porte au sud. La pièce suivante vous force une nouvelle fois à combattre. Cette fois-ci vos ennemis prennent l'apparence de gélées qui se scindent en deux sous la force de vos coups. Eliminez chacun d'eux et pensez à frotter le stylet sur Link pour vous débarrasser des particules collantes si besoin. Lorsque vous aurez remporté ce duel, un gros coffre apparaîtra dans le coin haut gauche. Ouvrez alors celui-ci pour y trouver le boomerang, une arme bien sympathique qui vous permettra de tracer certaines courbes directement sur votre écran pour diriger celle-ci. Pour vous

équiper du boomerang, touchez simplement l'icône le représentant dans le coin haut droit de votre écran. Servez-vous de cet objet pour toucher certains interrupteurs, attaquer vos ennemis, mais aussi attirer vers vous certains éléments, tels que les clés ou autres rubis.

En possession de ce nouvel objet, marchez vers la droite pour vous approcher du gouffre. Dégainez alors votre arme et tracez une courbe jusqu'à l'orbe esseulé vers le haut ; les flammes obstruant auparavant le passage de gauche s'éteindront alors. Poursuivez par ici. Traversez le couloir pour atteindre la zone la plus au nord-ouest de cet étage. Sur place, placez-vous à proximité du gouffre, puis dessinez une courbe touchant les deux orbes après avoir sélectionné le boomerang. Les deux interrupteurs touchés, les flammes plus à droite disparaîtront pour vous laisser poursuivre par les escaliers descendant qui vous ramèneront vers le rez-de-chaussée du Donjon.

RDC

De retour sur le plancher des vaches, positionnez-vous au niveau des blocs rouges et dégainez votre boomerang pour toucher l'orbe en bas à gauche. Vous pourrez alors emprunter sereinement le sentier sud de la zone. Dans la pièce du dessous, restez à côté du vide pour pouvoir viser l'orbe à l'aide de votre boomerang. Les flammes sur votre droite s'éteindront alors pour vous permettre de couper directement par ce couloir au cas où vous devriez reprendre le Donjon depuis le départ. Gagnez ensuite la salle située à l'extrême sud-ouest et préparez-vous à combattre. Cette fois-ci, deux têtes de mort ailées vous font face. Vous ne pouvez pas les attaquer directement avec votre épée. Utilisez alors le boomerang pour les mettre à terre, puis achevez-les de votre arme traditionnelle. Empruntez ensuite les escaliers montant pour retrouver le 1er étage.

1E

Commencez par éliminer les chauves-souris de feu (éliminez toutes les bestioles ailées pour remporter un rubis rouge) à l'aide du boomerang, puis descendez pour trouver une première manette qu'il vous faudra tirer vers vous. Marchez ensuite en haut à droite pour sauter sur la plate-forme adjacente. Prenez garde aux barrières de flammes pivotantes et rejoignez rapidement le montant est. Plus bas, tirez vers vous la seconde manette. L'issue située plus au nord s'ouvre alors. Remontez pour découvrir une petite salle où vous trouverez un rat muni d'une petite clé. Pour parvenir à mettre la main sur celle-ci, placez-vous devant l'un des trous du mur, puis commencez à viser l'espace devant l'autre ouverture en utilisant une nouvelle fois le boomerang. Vous devriez de cette manière anticiper sur l'arrivée du rat et le cueillir d'un seul coup. Il est important de lâcher votre boomerang très rapidement si vous désirez pouvoir atteindre votre cible. Récupérez la clé, puis revenez en arrière. Dirigez-vous ensuite dans la pièce située à droite de la seconde manette. A l'aide du boomerang, frappez l'orbe visible vers le bas. Montez ensuite vers votre ennemi et assommez-le à l'aide de votre fidèle projectile avant de le finir à l'épée. Placez-vous ensuite entre les deux regroupements de blocs et à nouveau, visez l'orbe plus bas pour vous permettre de poursuivre. Non loin, vous trouverez une porte à déverrouiller.

2 E

Depuis le second niveau du Donjon, dirigez-vous vers les bougies au nord et soufflez sur celles-ci de manière à les éteindre. Dans la salle supérieure, vous devez toucher 4 orbes avec votre boomerang en suivant un ordre bien précis. La solution se trouve légèrement plus bas. En contournant une barrière de flammes, vous accèderez à un schéma avec plusieurs numéros inscrits. Retenez ceux-là et frappez les orbes de la manière suivante (en effectuant une seule courbe): orbe en bas à gauche, orbe en haut à droite, orbe en haut à gauche et enfin orbe en bas à droite. Si la manoeuvre fonctionne, une clé apparaîtra. Utilisez alors une nouvelle fois le boomerang pour la ramener jusqu'à vous. Partez ensuite déverrouiller la porte légèrement au sud-ouest et engagez-vous dans le couloir de gauche. Passez devant la porte du Boss sans vous en soucier pour le moment, puis engagez-vous dans la salle suivante pour démarrer un nouvel affrontement. Vous devez cette fois-ci combattre deux ennemis de base et deux chauves-souris. Utilisez le boomerang pour ces bestioles ailées, puis frappez les deux autres lorsque leur effet électrisant n'est plus en fonction. Prenez également garde au brasier central qui vous jettera régulièrement des petites boules de feu.

Poursuivez ensuite par le chemin du haut et éliminez les deux têtes de mort en feu pour pouvoir éteindre les flammes de la zone. Empruntez alors le chemin le plus au nord et positionnez-vous sur la dalle au sol de manière à allumer l'un des 3 brasiers. Dégainez ensuite votre boomerang et visez les trois piliers en une seule courbe, en prenant bien soin de

choisir le brasier allumé en première cible. Redescendez vers la salle précédente et marchez alors sur la droite pour trouver un petit gouffre. Plutôt que de tenter de sauter par-dessus, utilisez le boomerang pour atteindre l'orbe dans la partie annexe de cette pièce de manière à reboucher le trou grâce à une trappe. Il ne vous restera plus qu'à vous faufiler entre les flammes restantes pour atteindre le dernier coffre contenant la grande clé du Donjon. Nouveauté de ce Zelda, les clés vous ouvrant la voie aux salles des Boss ne disparaissent pas comme par magie dans votre inventaire. Vous devez cette fois-ci vous la trimballer au-dessus de votre tête. Pas vraiment pratique en somme... Reprenez alors le chemin de la grande porte et montez les escaliers pour partir à la rencontre du Boss de ce premier Donjon.

Boss : : Braziard, maître du feu
Lisez les deux stèles, puis faites le plein d'énergie si nécessaire en récupérant les petits coeurs enfermés dans les jarres. La lumière bleue vous permettra d'atteindre rapidement cet emplacement en cas de coup dur. Lorsque vous vous sentirez prêt, montez les marches pour atteindre de sommet du Temple. Braziard est un petit malin qui aime jouer avec les allumettes, mais également avec la duplication. Au commencement, il vous faut parvenir à réunir les 3 Braziard plusieurs fois d'affilée. Pour cela, utilisez le boomerang et ciblez les 3 versions du Boss pour tenter de le rassembler. Après quelques tentatives, votre adversaire devrait reprendre rapidement sa forme originelle. Ruez-vous alors sur lui afin de lui porter plusieurs coups d'épée successifs. Il vous faudra recommencer la manoeuvre de nombreuses fois pour en finir avec cet énergumène.
Toutefois le combat est relativement simple et la lenteur de l'ennemi devrait vous faciliter amplement la tâche. Servez-vous de votre carte sur l'écran supérieur de la DS pour repérer d'un seul coup d'oeil votre ennemi lors de ses petits tours de passe-passe et évitez soigneusement ses projectiles en vous fiant aux ombres sur le sol. Enfin, pensez que de nombreux coeurs de vie vous attendent dans les jarres disposées tout autour de la zone de combat. Sachez en profiter si besoin !

Retour au Temple du roi des mers

Lorsque vous en aurez terminé avec Braziard, Liif, l'esprit de la force, rejoint votre équipe. Récupérez ensuite le réceptacle de coeur dans le coffre, puis servez-vous de la lumière bleue pour vous téléporter hors du Donjon. Après cela, partez faire un tour du côté de chez Astrid pour en apprendre un peu plus sur la quête qui vous attend. Vous apprenez alors qu'il vous faut mettre la main sur 3 esprits pour pouvoir retrouver le bateau fantôme. Vous obtenez également ce qui devrait être votre première goutte de force. Gardez-la précieusement dans votre inventaire pour la suite... Après avoir discuté avec elle, reprenez la mer en compagnie de Linebeck. Choisissez alors de retourner à l'île de Melka. Arrivé à destination, marchez alors vers le nord pour prendre le chemin du Temple du roi des mers. Sur place, vous êtes rapidement rejoint par Grand-Papy. Le sablier en poche (vous devez tout de même monter à l'étage pour le récupérer), vous devez ensuite remettre les pieds dans le Temple à la recherche d'indices. Vous disposerez de 10 minutes de temps pour mener à bien vos investigations. Passez par la porte du bas, puis filez jusqu'à la porte la plus au nord. Touchez-la pour l'ouvrir, puis poursuivez.

SS1

Arrivé au premier sous-sol, deux monstres apparaissent. Il s'agit en fait de spectres que vous ne pouvez pas vaincre. Il vous faut donc juste les éviter. Si jamais vous veniez à être découvert, foncez jusqu'à une zone neutre symbolisée par les dalles et attendez que tout rentre dans l'ordre. Les jarres rouges permettent également de créer de petites zones neutres. N'hésitez pas à les utiliser. Pour commencer, marchez vers le nord afin de trouver un orbe dans le coin haut droit de ce niveau. Un compte à rebours s'enclenche alors. Tout en prenant garde à ne pas vous faire repérer par les gardiens du temple, dirigez-vous alors dans le couloir le plus bas et progressez vers la gauche, jusqu'au brasier allumé grâce au précédent interrupteur. Dégainez votre boomerang et faites se rejoindre les deux brasiers. Les flammes du couloir le plus à l'ouest s'effacent alors. Patientez jusqu'à ce que le gardien de ce couloir arrive au bout tout au nord, puis planquez-vous dans l'espace neutre du couloir du milieu pour attendre que celui-ci repasse pour poursuivre sa ronde plus au sud. Dans le couloir supérieur, marchez dans l'allée la plus à l'est et marchez sur la dalle au sol. Revenez ensuite sur la gauche pour vous saisir de la clé, puis rendez-vous prudemment au nord-est de la zone pour déverrouiller la prochaine porte et poursuivre ainsi jusqu'au niveau suivant.

SS2

Le deuxième sous-sol se révèle légèrement plus compliqué que l'étage du dessus, mais il vous suffit d'être vigilant pour repérer les petits détails qui vous permettront de vous tirer de chaque mauvais pas. D'entrée, vous remarquerez qu'un des deux gardiens présents à l'étage dissimule derrière lui une manette. Vous devez bien évidemment parvenir à tirer celle-ci. Il vous faut toutefois parvenir à attirer l'attention du colosse ailleurs. Pour cela rien de plus simple, frappez l'orbe juste en dessous, puis remontez en direction de la manette en empruntant le chemin inverse à celui du gardien. Ceci étant fait, quelques flammes mourront plus loin. Dirigez-vous vers l'ouest et approchez de la seconde barrière de flammes. Vous ne pouvez franchir celle-ci, mais votre boomerang si! Utilisez donc celui-ci pour frapper l'orbe situé en retrait dans un coin de mur juste en dessous. Revenez ensuite sur vos pas et frappez à nouveau l'orbe que vous aviez utilisé précédemment pour faire diversion. Un second orbe demeure dans le coin à gauche du colosse gardant la manette. Frappez celui-ci avant que le décompte ne s'arrête pour faire apparaître une clé (dont l'emplacement demeure visible sur la précédente image). Il vous faudra ensuite vous frayer un chemin jusqu'à la clé. Etudiez la ronde du deuxième gardien pour savoir comment opérer. Une halte près de l'orbe central est bien évidemment conseillée. Enfin, il vous faut résoudre une dernière petite énigme pour vous emparer du pass. Placez-vous alors sur la dalle et utilisez le boomerang pour attirer vers vous l'objet. Enfin, déverrouillez la porte légèrement à gauche du centre de la pièce pour atteindre le sous-sol inférieur.

SS3

Les étages se suivent mais ne se ressemblent pas ! Cette fois-ci, commencez par vous rendre tout à fait en bas à gauche de la zone où vous trouverez une nouvelle manette à tirer. Cette action aura pour effet d'effacer plusieurs flammes à l'est. Dirigez-vous donc prioritairement vers cette zone et grimpez sur l'estrade à présent accessible. Vous remarquerez deux dalles interrupteurs au sol.
Celles-ci déclenchent l'ouverture de trappes qui vous permettront de faire tomber les gardiens dans des pièges. Piégez celui possédant la clé pour la récupérer ! Avant de redescendre, vous pouvez également viser l'orbe plus à droite, avec votre boomerang pour empêcher les pics de s'activer. Vous devez ensuite amener les trois gemmes de force dans la zone au nord. Pour agir plus sereinement, vous pouvez vous débarrasser du second gardien. Les trois gemmes se trouvent dans des coffres et l'un d'eux est enfermé. Utilisez bien évidemment la clé pour vous emparer de celui-ci. Les coffres ne sont pas bien difficiles à repérer. Vous en trouverez un dans le coin du sud-est. Un autre dans la zone située au nord-ouest. Le dernier se trouve derrière la porte au sud-ouest de là. Si vous venez à manquer de temps, brisez les jarres jaunes pour récupérer quelques précieuses secondes !

Dans la salle qui suit, marchez dans le couloir de gauche pour atteindre un coffre. A l'intérieur de celui-ci, vous trouverez la carte marine du nord-est. Une zone bleue vous permettra ensuite de quitter le temple, plus à gauche. Partez alors retrouver Linebeck au bateau, près du port.

L'île au canon

Partez retrouver Linebeck près du bateau et montrez-lui la carte marine acquise précédemment. Soufflez sur celle-ci pour enlever la poussière masquant les environs. Vous découvrez alors la présence d'un sceau. Pour trouver l'endroit, il vous faut impérativement passer par la mer du nord, mais vous devez toutefois atteindre celle-ci en passant par la baie constituée par de nombreux rochers. Enfin, pour franchir celle-ci, l'obtention d'un canon s'avère obligatoire. En conclusion, il est inutile de tenter de vous rendre sur la prochaine île de l'esprit avant de vous en procurer un. Parlez donc à Linebeck pour prendre la mer et choisissez de vous diriger sur l'île Canon. Arrivé sur place, pénétrez dans la maisonnette pour vous entretenir avec un homme du coin. Celui-ci vous apprend qu'il vous faudra faire le tour de l'île si vous désirez vraiment vous entretenir avec son maître, occupé justement à construire un canon. Ressortez alors du bâtiment et dirigez-vous vers la berge, plus à l'ouest. Longez la côte et éliminez les abeilles qui viendront vous contrarier en chemin pour enfin atteindre l'entrée d'une grotte.

A l'intérieur de la grotte, utilisez les bombes pour briser les deux blocs menant au passage à l'est. Dans la salle qui suit, un troisième bloc situé derrière une barrière est à briser. Revenez donc sur vos pas pour prendre à nouveau une bombe et balancez-la rapidement par-dessus la barrière avant que celle-ci ne vous explose entre les doigts. Poussez ensuite le bloc d'acier vers la droite, puis déplacez le bloc suivant vers le bas et ensuite sur la gauche afin de vous frayer un passage vers la zone du haut. Enfin, tirez le dernier bloc vers la droite, puis tirez le ensuite vers le haut pour pouvoir passer. Avant de poursuivre, revenez sur vos pas pour trouver une fissure dans le mur de droite, après les barrières.

Placez-y une des bombes (celle derrière la barrière pour être plus précis). Vous aurez alors accès à une zone secrète où vous trouverez une goutte de force à l'intérieur d'un coffre. Pour sortir de la grotte, utilisez une nouvelle bombe pour vous dégager un passage.

De retour à l'air libre, prenez garde de ne pas faire exploser les nombreuses bombes du jardin sous l'impact de vos coups d'épée. Utilisez une bombe pour briser les deux blocs obstruant le petit sentier, puis marchez vers le nord-ouest pour trouver un coffre contenant 20 rubis. Dirigez-vous ensuite vers l'est pour trouver deux nouveaux blocs qu'il vous faudra briser. Descendez les escaliers pour poursuivre et débarrassez-vous des ennemis avant d'enlever les 3 rochers bouchant un étroit passage. Revenez ensuite sur vos pas et montez à nouveau les quelques marches pour vous placer aux abords du flanc nord du jardin, où plusieurs bombes vous attendent en bordure. Prenez celle la plus à droite et sautez directement en contrebas pour vous diriger vers l'est, par le chemin obstrué précédemment par les trois rochers. Enfin, balancez la bombe par-dessus la barrière pour faire exploser les trois blocs que vous apercevrez. Il ne vous restera plus qu'à suivre le tracé du sentier pour atteindre la seconde porte de l'atelier.

A l'intérieur de l'atelier, parlez à Eddo pour acheter le canon à 50 rubis. Ressortez ensuite par la porte de gauche pour quitter l'île plus rapidement. Vous récupérerez au passage votre premier courrier. Allez ensuite parler à Linebeck pour reprendre la mer. Dès lors que vous possédez le canon, vous pouvez envoyer des boulets en pointant n'importe quel espace de votre écran tactile lors des sessions de navigation. Mais les monstres font également leur apparition. Visez ceux-là pour vous en débarrasser avant qu'ils n'infligent des dégâts à votre bateau et sautez par-dessus les roncemers en utilisant la commande en bas au centre de l'écran. Dirigez-vous vers l'étroit passage entre les rochers, marqué sur la carte. Sur place, vous remarquerez qu'il n'existe pas de passage. Il vous faut alors vous en créer un vous-même à l'aide de votre nouveau canon. Visez les rochers légèrement différents pour percer la barrière. Naviguez ensuite vers le nord, et vous ne tarderez pas à apercevoir le navire fantôme. Suivez-le de près jusqu'à vous retrouver noyé dans le brouillard. Arrivé dans la mer du nord, tracez-vous une route entre les rochers de manière à anticiper votre navigation. Prenez garde aux ennemis et aux barils explosifs que vous croiserez en chemin. Continuez de garder le cap sur le navire fantôme et celui-ci finira par disparaître sous vos yeux. Vous vous retrouverez pour votre part au début du récif. Choisissez ensuite de rebrousser chemin, vers la zone de mer précédente...

L'île Molida

Face au brouillard de la mer de nord-ouest, vous devez faire demi-tour pour vous rendre sur l'île Molida, située plus au nord. Prenez garde aux barils avant d'accoster sur la berge de ce nouveau territoire. Arrivé sur l'île, parlez avec les autochtones, puis dirigez-vous vers la maison la plus à l'est. Discutez avec la femme dans le jardin, puis pénétrez dans la maisonnette afin de vous entretenir avec le jeune garçon s'y trouvant. A sa question sur le romantisme, répondez par l'affirmative. Faites ensuite mine de quitter la pièce et le garçon vous rappellera alors à l'ordre. Vous obtenez alors quelques précieux renseignements sur le repère de Morvan. Ressortez de la maison et introduisez-vous dans le passage rocher juste derrière la demeure de Morvan. A l'intérieur, éliminez les quelques monstres présents, puis filez par le passage du milieu. En sautant de bloc en bloc, vous parvenez alors jusqu'à un pont. A ce moment là, une créature des mers sortira des eaux pour vous défier. Tournez autour de votre adversaire et laissez-lui l'initiative de l'attaque. Esquivez sa frappe, puis portez-lui un ou plusieurs coups d'épée. Procédez de la même manière plusieurs fois de suite pour tuer votre ennemi. Empruntez ensuite le pont pour atteindre la zone suivante.

Traversez la salle qui suit en prenant soin d'éliminer vos ennemis au fur et à mesure de votre progression. Passé la porte suivante, vous observerez une faille sur le mur du fond. Placez-y une bombe pour révéler un endroit secret qui n'est autre que le repaire de Morvan. Lisez le livre présent sur la petite table au centre de la pièce pour obtenir de précieux renseignements sur la seconde et véritable cachette de l'aventurier. Quelques lignes font alors directement référence à l'intersection de lignes tracées entre les stèles de Morvan. Il s'agit en fait des grosses plaques racontant l'histoire de l'homme. Notez ceci dans un coin de votre tête, puis ouvrez le coffre à l'arrière de la salle. La pelle en poche, ressortez de la grotte et revenez vers l'île afin de vous atteler à la recherche du second repaire. La pelle vous sert bien évidemment à creuser. Repérez chaque parcelle légèrement différente sur le sol pour déceler quelque trésor bienvenu. Vous trouverez ainsi un gros rubis d'une valeur de 100 rubis verts dans le repaire même de Morvan.

A l'extérieur, trouvez les stèles de l'île et marquez-les chacune sur votre carte. En rejoignant ensuite celles-ci, deux par deux, marquez l'intersection à laquelle faisait référence le cahier de Morvan. Il vous faut alors creuser à cet endroit

précis pour trouver le chemin de son second repaire. Cet endroit se situe précisément sous l'arbre au centre de la première partie de l'île. Vous trouverez également un nouveau gros rubis en mettant un coup de pelle sous l'arbre du jardin de Morvan. Dans le deuxième repaire, lisez les nouvelles instructions du cahier de l'explorateur, puis récupérez la carte au trésor dans le coffre du fond. Chaque carte au trésor vous permet d'ajouter l'emplacement d'un trésor sur vos cartes marines. Vous recevrez ceux-là lorsque vous serez en possession de la grue de récupération, un peu plus loin dans le jeu. Vous remarquerez ensuite un cadre disposé sur le mur du fond de la caverne. Sur celui-ci figure le tracé exact qu'il vous faudra respecter pour espérer passer la zone du brouillard de la mer du nord-ouest. Recopiez scrupuleusement celui-ci sur votre carte pour plus tard. Empruntez ensuite le chemin de gauche. Au passage, vous remarquerez une grande porte marquée d'une sorte de symbole solaire. Retenez celui-ci dans un coin de votre tête ou notez-le sur votre carte avant de reprendre votre route sur la droite. Ressortez ensuite de la grotte et revenez parler au fils de Morvan avant de reprendre la mer vers le nord.

L'île du vent

Rejoignez la mer du nord pour retrouver la zone que vous n'aviez pas pu parcourir précédemment. Le tracé obtenu dans le repaire de Morvan vous permet cette fois-ci d'entreprendre la traversée du passage à l'ouest. Prenez ensuite le large sur l'île du vent marqué du sceau bleu sur votre carte. L'île du vent est comme son nom l'indique balayée par de nombreux vents violents qui vous gêneront, mais vous aideront également dans votre avancée. Commencez par emprunter les petits escaliers au nord et redescendez par les suivants, légèrement plus à l'est. Vous devez ensuite progresser en prenant garde aux bourrasques qui vous empêchent d'effectuer de simples sauts par-dessus les petites crevasses. Attendez donc bien que le vent arrête de souffler avant de franchir le moindre gouffre. Lorsque vous serez parvenu au niveau de la pancarte la plus à l'est, laissez-vous tomber au niveau inférieur pour découvrir une faille au niveau d'une grotte. Utilisez une des deux bombes non loin pour vous créer un passage et accéder ainsi à une petite caverne.

A l'intérieur, regardez le cadre accroché sur le mur du fond et relevez ces indications sur votre carte marine. Récupérez ensuite la goutte de courage à l'intérieur du coffre, puis sortez. Remontez par les marches de gauche et servez-vous du vent pour franchir le premier gouffre. La puissance de son souffle parvient à vous faire bondir plus loin qu'à la normale. Utilisez la même technique pour atteindre la plate-forme suivante, puis dirigez-vous vers l'entrée de la caverne plus à l'ouest. Marchez alors dans les dédales et laissez-vous tomber dans l'arène plus à droite. Eliminez tous vos ennemis pour faire apparaître un second coffre contenant une carte au trésor. Récupérez celle-ci ainsi que la goutte de sagesse dans le second container. Vous trouverez la sortie un tout petit peu plus à l'est. De retour vers l'extérieur, marchez sur la droite jusqu'à trouver l'arrivée des souffleries. Placez-vous alors sur les appels d'air pour pouvoir progresser vers le haut. A nouveau, utilisez la force du vent pour franchir le gouffre de gauche au moment opportun, puis avancez vers le chemin dallé pour poursuivre vers le nord. En suivant ces conseils, vous accédez à l'entrée du second Donjon. Une barrière venteuse vous empêche alors de vous glisser à l'intérieur du Temple. Lisez la pancarte, puis observez le panneau pour repérer un endroit de la carte marqué d'une flèche rouge. Revenez alors sur vos pas et poursuivez vers l'ouest. Montez sur la plate-forme de gauche à l'aide du souffle en provenance du sol, puis poursuivez, toujours vers la gauche. Arrivé dans la zone sablée la plus à l'ouest, vous remarquerez certaines marques sur le sol. Celles-ci sont plutôt discrètes, mais vous servent à libérer de nouvelles souffleries qui vous permettent alors d'atteindre certaines zones surélevées. Utilisez ce système pour atteindre le coffre plus à gauche, puis creusez vers le nord pour poursuivre en direction de la marque rouge vue précédemment.

Continuez votre route en creusant si nécessaire, mais en rebouchant également les trous qui ne vous permettraient pas de poursuivre par le bon chemin. Vous finissez alors par atteindre une zone pourvue d'une nouvelle tablette ainsi que d'un autre cadre. Lisez les instructions sur les éoliennes, puis observez le cadre afin d'entourer les éoliennes indiquées sur votre carte. Enfin, rebouchez les trois geysers pour pouvoir continuer sur la droite. Arrivé dans la zone aux éoliennes, il vous faut parvenir à mettre en mouvement celles indiquées précédemment. Commencez par éliminer les monstres en balançant des bombes dans leur direction. Puis dirigez-vous vers chacun des points que vous devriez avoir tracés sur votre carte. Il vous suffit alors de souffler sur le microphone de votre DS pour activer les éoliennes. Sortez ensuite par la porte sud pour atteindre directement le second Donjon de l'aventure...

2ème Epreuve : Le Temple du vent

RDC

Arrivé dans l'entremise du Temple du vent, il vous faudra prendre garde aux mécaniques de soufflerie capables de vous précipiter dans le vide à tout moment. Pensez donc à avancer lors des accalmies de manière à éviter les dégâts. Après les deux passages venteux, vous trouverez une bombe qu'il vous sera possible de cueillir. Saisissez celle-ci pour la balancer sur la dalle restée vide derrière le gouffre. Passez ensuite avec l'aide du pont. Plus loin, un autre dispositif de soufflement vous empêche de passer. Poussez alors le bloc vers la droite de manière à couper net l'arrivée d'air. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour stopper le second flux. Continuez vers l'est grâce aux escaliers. Traversez le pont, puis redescendez les escaliers pour vous rendre entre deux portes. Touchez alors celle du bas pour poursuivre.

Légèrement plus bas après cette porte se situe une dalle. Marchez dessus pour déverrouiller l'issue ouest. Marchez dans cette direction pour retrouver le premier couloir du Donjon. Empruntez ensuite le long chemin dallé que l'on aperçoit tout au sud de la carte du rez-de-chaussée. Observez alors le timing suivant lequel les flux d'air s'enclenchent pour traverser la zone sans finir dans les méandres des profondeurs qui vous entourent. Descendez les escaliers suivants et pénétrez dans la pièce au nord. Les portes se referment alors derrière vous et vous devez lutter contre quatre rampants. Eliminez-les rapidement, puis poursuivez vers la gauche de manière à atterrir dans la salle centrale de ce niveau du Temple. Vous y accéderez après avoir poussé un bloc sur le côté. Continuez votre route toujours vers la gauche et déplacez le bloc souffleur sur l'une des deux dalles marquées de symboles près du précipice. Vous pourrez ensuite prendre légèrement votre élan et bondir vers la berge opposée en vous aidant de la force du vent. Marchez sur la dalle et poursuivez par les escaliers au nord.

SS1

Vous êtes à peine débarqué dans la première pièce du premier sous-sol qu'il vous faut à nouveau lutter contre plusieurs ennemis. Ceux-là semblent invisibles, mais il n'en est rien. Observez attentivement votre carte pour les repérer d'un seul coup d'oeil et envoyez vos bombes vers les rochers pour dénicher rapidement ces adversaires à coquilles. Pour les vaincre, renvoyez-leur une bombe, puis finissez-les à l'épée. Continuez ensuite par la droite et marchez sur la dalle interrupteur au sol. Une porte s'ouvrira alors, plus au sud. Dirigez-vous précisément vers cet endroit pour atteindre une sorte d'estrade. Poussez ensuite le bloc deux fois vers le haut, puis deux fois vers la droite de manière à le disposer sur le flux le plus proche du cube doré. Ressortez ensuite grâce au dernier flux (celui le plus proche de la plate-forme du fond) et récupérez la goutte de sagesse contenue dans le petit, avant de vous laisser tomber dans la pièce centrale de ce premier sous-sol. Revenez ensuite sur l'estrade au sud et laissez-vous porter vers le vent à partir de la dalle marquée d'un symbole. Vous atterrirez alors rapidement sur le bloc que vous aviez déplacé précédemment. Grâce à cet appui, poursuivez par la droite et laissez-vous tomber juste après le bloc doré. Empruntez les escaliers situés dans le coin sud-est de la zone pour atteindre le niveau suivant.

SS2

Le deuxième sous-sol fait directement le lien avec le précédent en proposant une énigme à résoudre sur deux étages. Commencez par percer le mur marqué d'une fissure en lançant une bombe à proximité, puis marchez ensuite vers le centre de la salle où vous trouverez une sorte d'estrade. Observez le petit panneau pour bénéficier d'un croquis vous indiquant 4 emplacements. Creusez précisément aux endroits marqués d'une flèche (inutile de rappeler qu'il est bien plus pratique de les noter sur votre carte) pour permettre aux deux issues de la zone de s'ouvrir. Progressez à pas feutrés pour ne pas susciter l'intérêt des créatures de sables et n'oubliez pas de récupérer la goutte de force dans le coin gauche de la pièce. Pénétrez ensuite par l'issue la plus au nord. Utilisez les bombes pour briser les deux blocs de la salle suivante, puis glissez-vous dans les escaliers.

SS1

De retour à l'étage précédent, marchez le long du pont de pierre pour vous positionner sur une grande plate-forme. Sur place, déplacez le bloc souffleur sur le symbole au sol de manière à faire tourner la première éolienne. Revenez ensuite au sous-sol numéro 2 et dirigez-vous vers l'issue située au sud-ouest. De nouveau, traversez le pont de pierre et allez placer le bloc souffleur sur le symbole au sol. La seconde éolienne est alors en mouvement et une clé fait son apparition près de la dalle interrupteur enclenchée précédemment. Récupérez celle-ci, puis reprenez le chemin du second sous-sol.

SS2

De retour sur place, progressez vers le nord pour trouver la porte qu'il vous faut déverrouiller. Vous avez alors accès à un coffre vous permettant de porter des bombes sur vous. Partez dans le coin haut gauche de l'étage et brisez le mur fissuré à l'aide d'une de vos bombes. Dans la salle qui suit, lancez une autre de vos bombes dans le canal de vent sortant du sol. La bombe ira alors briser le cube de pierre situé en hauteur. Poursuivez par les escaliers.

SS1

Au lieu de vous précipiter sur le flux de vent et la nouvelle énigme à base de bombes et d'explosions, commencez par inspecter le long couloir de droite afin d'éliminer un ennemi dissimulé dans le sable. Placez ensuite l'une de vos bombes sur le flux pour que celle-ci aille provoquer des explosions en chaîne capables d'enclencher l'interrupteur le plus à l'est. Vous disposerez alors d'un temps limité pour traverser le couloir et sortir par la porte temporairement ouverte. Un peu plus loin, le message d'une stèle devrait pouvoir vous mettre sur la voie concernant la prochaine action qu'il vous faut réaliser. Placez alors une de vos bombes sur la seule dalle présente sur le sable pour révéler une issue. Enfin, marchez le long du couloir imposé pour trouver une nouvelle porte. Touchez celle-ci et empruntez les escaliers pour retrouver le rez-de-chaussée.

RDC

De retour au premier niveau visité, observez derrière le mur du nord pour apercevoir l'emplacement d'une dalle. C'est à cet endroit précis qu'il vous faudra placer l'une de vos bombes pour créer une brèche. Montez ensuite les escaliers vers le nord et repiquez en direction de l'ouest pour atteindre un endroit truffé de bombes. Placez alors une bombe sur chacun des deux symboles au sol pour parvenir à déverrouiller le mécanisme de la porte du nord. Récupérez la Grande clé dans le coffre, puis laissez-vous tomber vers le centre du niveau, plus à gauche. Posez ensuite la clé et balancez une bombe sur le flux continu près des deux blocs de pierre. Ceux-là brisés, reprenez la Grande clé en main et sautez à l'intérieur du flux pour atteindre la porte menant au Boss.

Boss : Poulpatine, empereur du vent
Dans la zone d'avant Boss, progressez vers le nord malgré les bourrasques et utilisez les flux pour vous hisser vers la suite. Lisez la stèle de manière à bénéficier d'un point de retour, puis faites le plein en brisant les 6 jarres dans le fond de la salle. Enfin, poussez la porte pour démarrer l'affrontement... Poulpatine semble vous narguer depuis l'écran du haut de votre Nintendo DS. La méthode pour le vaincre est pourtant bien simple. Il vous suffit en effet de vous fier à l'ombre que répand le monstre sur le sol et de jeter une bombe sur les petits cyclones au niveau du sol de manière à porter votre projectile jusqu'à votre adversaire qui sous l'impact de l'explosion, viendra s'effondrer sur le sol, vulnérable. Ruez-vous ensuite sur votre ennemi pour lui infliger le plus de coups d'épée possible. Répétez l'opération plusieurs fois de suite pour sortir victorieux du duel. Si jamais vous veniez à être à court de bombes, utilisez celles présentes dans les 3 coins de l'arène. A chaque session, un seul tourbillon apparaît sur le sol, dirigez-vous donc directement vers celui-ci et préparez-vous d'entrée à lancer une bombe vers ce flux.

Après le combat, deux minutes de temps supplémentaires sont rajoutées à votre sablier. Neri l'esprit de la sagesse vous rejoint également dans votre périple. Récupérez ensuite votre réceptacle dans le grand coffre, puis marchez dans la lumière bleue pour quitter le Donjon. Revenez vers le bateau et demandez à Linebeck de lever les voiles, cap sur l'île de Melka ! Notez qu'il vous est également possible de vous lancer dans plusieurs quêtes annexes, telle que celle de l'ardoise de tornades ou bien celle de l'île aux esprits. Reportez-vous donc aux chapitres en question pour obtenir une aide détaillée sur toutes ces quêtes facultatives.

Le Temple du roi des mers (3ème visite)

De retour sur l'île Melka, prenez une nouvelle fois le chemin du Temple du roi des mers. Juste avant d'arriver au Temple, vous remarquerez une faille dans le mur d'un rocher. Utilisez une de vos bombes pour vous créer un passage. Pénétrez ensuite dans la grotte pour y trouver une goutte de force. Ressortez pour vous frayer un chemin jusqu'au Temple.

Chaque nouvelle incursion au Temple vous oblige à reprendre les énigmes depuis le début. Mais l'obtention de nouvelles armes (les bombes ici par exemple) vous permet toujours de gagner de précieuses secondes pour certains passages. Les trois premiers sous-sols ayant déjà été inspectés minutieusement lors du chapitre 5, nous reprendrons directement au niveau que nous avions quitté précédemment. Mais nous vous donnerons également quelques astuces qui vous permettront de passer plus rapidement les niveaux lorsque cela nous sera possible. Si toutefois une information vous échappait, consultez à nouveau le 5ème chapitre pour vous débloquer rapidement. Au premier sous-sol par exemple, brisez les blocs du couloir du haut grâce à l'une de vos bombes, puis marchez sur la dalle pour récupérer directement la clé. Au second sous-sol, placez une bombe à l'endroit marqué d'une fissure pour atteindre très rapidement la deuxième clé. Le troisième sous-sol ne vous permet par contre aucune ruse à part celle de récupérer 30 secondes de temps après avoir résolu l'énigme des triforces.

Après le troisième sous-sol, votre fidèle fée vous fait remarquer qu'il vous est possible de poursuivre par la porte de la sagesse. Continuez par les escaliers juste après.

SS4

Le quatrième étage marque l'arrivée d'un nouveau genre de créatures en forme de globe oculaire. Il est très important de ne pas vous faire remarquer par celles-ci. Abattez-les grâce à votre boomerang avant que leur regard ne se pose sur vous et que les gardiens soient alarmés. En cas d'imprévu, filez immédiatement vers une zone neutre. Pour commencer, marchez dans le couloir de droite et descendez vers le sud. Très vite, vous vous retrouverez bloqué par une pierre de souffle. Dégainez alors votre boomerang et visez l'interrupteur positionné dans le coin droit du niveau. Gagnez ensuite le centre de la zone et courez le long du couloir de gauche. Pensez à bien éliminer l'oeil spectral avant qu'il ne vous repère, puis poursuivez vers le sud. En éliminant tous les mouchards, un coffre fait son apparition dans l'aile est du sous-sol. Ouvrez-le pour y trouver une goutte de force. Brisez ensuite le muret fissuré pour atteindre un nouveau bloc interrupteur qu'il vous faudra actionner. Partez ensuite récupérer la clé dans la pièce auparavant inaccessible à cause des pics. Empruntez ensuite la porte au sud.

SS5

Marchez vers la gauche en prenant garde aux pics qui rentrent et sortent alternativement du sol. Au bout du couloir, sortez votre boomerang et visez l'orbe plus à gauche. Relâchez votre pression sur l'écran au bon moment pour que votre arme ne vienne pas s'écraser contre les pics. Passez ensuite dans la chambre au nord et apprêtez-vous à combattre. Quatre poulpes vous prennent en effet pour cible. Tuez-les en combinant boomerang et épée, puis ressortez par le couloir de droite après avoir récupéré les 15 secondes de rallonge dans la jarre de gauche. Un second affrontement en arène fermée ne tardera pas à s'enclencher. Soyez à nouveau victorieux pour pouvoir poursuivre, vers le nord cette fois-ci. Au bout à droite du dernier couloir se trouve un nouvel orbe. Utilisez votre boomerang pour l'atteindre, puis récupérez la potion rouge dans le coffre qui apparaîtra. Poursuivez ensuite vers la gauche et empruntez les escaliers descendant vers le sixième sous-sol.

SS6

En observant la carte de ce sixième sous-sol, vous remarquerez six stèles séparées en deux rangées verticales. Vous devez en fait numéroter les 4 véritables pierres sur votre radar, puis revenir vers l'entrée rouge au sud de la zone pour vous essayer à un tracé réunissant les 4 stèles. Tracez alors en une seule fois la forme du sablier (deux triangles inversés) pour ouvrir la porte. Dans la pièce suivante, approchez-vous de l'estrade pour observer la porte au symbole solaire. Touchez ensuite la porte pour observer une carte. Passez alors par l'inventaire et sélectionnez l'onglet des cartes marines. Cliquez sur celle du nord afin de superposer les deux cartes qui semblent correspondre. Fermez le clapet de votre DS et rouvrez celle-ci. Vous obtenez ainsi l'emplacement du sceau sacré! Sortez du Temple grâce à la lumière bleue, puis retournez au port vous entretenir avec Linebeck.

Sur les traces du Temple du courage

En retournant auprès de Linebeck, vous recevrez un courrier de la part d'Endo au sujet d'une certaine grue de récupération. Celle-ci étant indispensable à la suite des événements, choisissez de prendre la mer pour vous diriger sur

l'île canon. Avant de repartir en quête d'aventure, vous pouvez également discuter avec l'homme en vert près du port pour gagner une carte au trésor contre 50 rubis.

Sur l'île canon, passez dans le second atelier et parlez avec l'ingénieur pour avoir la grue de récupération. Criez ou soufflez fort dans le micro de la DS pour obtenir une remise sur le prix final. En négociant bien, vous pourrez l'obtenir pour 200 rubis. Choisissez ensuite de mettre les voiles vers le symbole. Arrivé au milieu de celui-ci, ouvrez le menu en cliquant sur l'onglet en bas à gauche de l'écran et choisissez l'item de Récupération. Vous aurez alors droit à quelques explications sur la procédure. Gardez juste en tête qu'il vous est possible de faire descendre ou remonter le câble en sélectionnant trois vitesses différentes et que vous n'avez pas le droit à plus de 5 erreurs sans quoi il vous faudra faire réparer la grue au chantier naval. Plusieurs rubis sont également susceptibles d'être récupérés lors de ces phases ; à vous de voir suivant votre facilité à manier la grue. Faites glisser la barre de droite à gauche pour éviter les obstacles, et descendez sereinement jusqu'au coffre. Une remontée s'engage ensuite. Réussissez à hisser le trésor jusqu'au bateau pour obtenir la clé solaire. Sa forme devrait être en mesure de vous évoquer quelque chose. Prenez le chemin de l'île Molida pour percer ce nouveau mystère.

Arrivé près des berges, un monstre vous prendra pour cible. Commencez par tracer une courbe d'allers et retours juste devant la bestiole, puis visez son oeil plusieurs fois de suite lorsque celui-ci sera ouvert. L'important est de bien rester en mouvement afin d'éviter d'être touché par les projectiles envoyés par le monstre. Vous pouvez également abattre ses projectiles en tirant des boulets de canons sur ceux-là. Sur place, rendez-vous près de l'entrée de la seconde cachette de Morvan pour creuser et pénétrer dans son domaine. Laissez-vous tomber dans le trou et poursuivez par l'aile gauche. Vous tomberez alors très rapidement sur une porte ornée du symbole solaire. Poursuivez tout droit pour sortir vers l'extérieur grâce à la présence d'escaliers. Dehors, creusez sur la marque dans l'herbe et laissez-vous tomber dans le trou ainsi découvert. Vous récupérerez ainsi une goutte de sagesse. Revenez ensuite sur vos pas et poursuivez sur la gauche.

Suivez le sentier imposé jusqu'aux escaliers et remarquez la statue sur une falaise en passant. Visez celle-ci d'un coup de boomerang depuis la corniche juste en face, puis avancez ensuite en direction du Temple non loin. Il vous faudra en fait trouver deux autres statues et faire converger leurs rayons vers le centre de la porte pour pouvoir avoir accès au Temple. Marchez vers l'est pour trouver facilement la seconde et orientez celle-ci vers l'entrée en l'inclinant vers le haut. Marchez ensuite vers le sud où vous devrez affronter deux hommes poissons pour faire apparaître la dernière des statues. Si vous éprouvez des difficultés à venir à bout des deux énergumènes, n'hésitez pas à prendre le large pour creuser et trouver quelques coeurs de vie avant de revenir affronter vos adversaires. Pour les vaincre, tournez autour d'eux en leur laissant l'initiative de l'attaque. Frappez ensuite dans leur dos lorsque leur défense sera découverte. Enfin, orientez la statue droit devant la porte pour pouvoir accéder au Temple.

3ème Epreuve : Le Temple du courage

RDC

Commencez par vous diriger vers le seul couloir accessible et progressez en prenant soin d'éviter les rondins de pics. Pour cela, il vous suffit tout simplement de marquer des pauses à l'intérieur des embouchures ou bien directement sur les dalles symbolisant les zones neutres. Vous pouvez également récupérer un collier de nacre en brisant le mur du nord à l'aide de vos bombes si le coeur vous en dit. Tournez ensuite à droite et redescendez pour découvrir une dalle faisant office d'interrupteur légèrement plus loin. En marchant sur celle-ci, le passage menant vers la première salle sera désormais rapidement accessible. Empruntez les escaliers juste au-dessus afin d'atteindre un coffre renfermant une clé. Muni de celle-ci, remontez le couloir droit pour déverrouiller la porte au nord. Suivez alors le passage imposé pour entamer une nouvelle confrontation qui vous opposera à deux vers géants. Visez leurs extrémités violettes pour vous en débarrasser. Poursuivez par les escaliers au sud.

SS1

Dans le premier sous-sol, progressez vers l'ouest en vous aidant des blocs en mouvement. Les ennemis présents à ce niveau s'éliminent facilement en les poussant à plusieurs reprises vers le vide. Changez de bloc pour atteindre la plate-forme la plus à gauche sur votre carte et n'oubliez pas d'activer l'orbe en usant de votre boomerang. Poursuivez

ensuite vers les prochaines marches.

RDC

Progressez vers le nord (si plusieurs blocs rouges vous bloquent, c'est que vous avez omis d'enclencher l'orbe du niveau précédent) et avancez jusqu'aux deux stèles. Celle de droite vous révèle un message important : haut, bas, droite, gauche. Notez-le quelque part sur votre carte. Placez ensuite une bombe à droite de la stèle de gauche pour créer un passage vers une zone contenant deux coffres. Celui de gauche contient une pièce pour votre bateau alors que celui de droite renferme une goutte de force. Il vous faut après cela vous intéresser au panneau accroché contre le mur du fond. Une flèche rouge demeure tracée entre plusieurs points. Dupliquez la ligne rouge sur votre propre carte du sous-sol 1. Continuez ensuite sur la droite en faisant sauter les deux blocs avec l'une de vos bombes. Marchez alors vers le sud afin de trouver une seconde dalle qui vous permettra elle aussi de revenir dans le couloir du Temple. Profitez-en pour faire le plein d'énergie grâce aux coeurs contenus dans les jarres si besoin. Après cela, montez sur l'arène juste au-dessus de vous pour faire apparaître un ennemi plutôt robuste. Terrassez-le pour obtenir une clé, puis allez ouvrir la porte au nord afin d'accéder au 1er étage.

1E

Arrivé au premier niveau du Temple, il vous faudra commencer à appliquer la consigne des directions lue sur une stèle des niveaux précédents. La pièce comporte en effet 4 leviers qu'il vous faudra tirer dans l'ordre suivant : haut, bas, droite et gauche. Prenez garde aux ennemis électrisant et faites en sorte de ne jamais vous retrouver sous l'oeil des piliers sous peine d'encaisser de puissants coups de laser. Lorsque vous serez parvenu à enclencher les 4 leviers dans le bon ordre, un coffre apparaîtra au milieu de la pièce. Allez ouvrir celui-ci pour y trouver le cristal carré. Retournez alors au rez-de-chaussée...

RDC

Le cristal carré sur le dos, marchez en direction du sud et grimpez sur la première estrade rencontrée. Un socle bleu vous permet alors de placer le cristal et d'ouvrir l'issue juste derrière du même coup. C'est par cette voie qu'il vous faudra bien évidemment poursuivre.

SS1

De retour au premier sous-sol, fiez-vous au tracé observé précédemment pour marcher sur le chemin invisible entre les piliers. Au bout du chemin se trouve une récompense de choix : l'arc. Décochez une flèche en direction de l'oeil fixé au mur pour faire apparaître un pont, puis empruntez celui-ci. Sur la plate-forme plus au sud, frappez la boule bleue jusqu'à ce que son extrémité pointe vers l'est. Décochez ensuite une flèche sur la boule pour atteindre l'orbe au centre du niveau. Continuez par les escaliers derrière vous.

RDC

Marchez vers le sud (si vous êtes bloqué par les blocs, pensez à actionner l'orbe du niveau précédent) et allez viser l'oeil bleu tout au bout à droite du couloir. Remontez ensuite la zone principale jusqu'au cristal carré que vous enlèverez de son socle. Revenez sur vos pas et placez le carré dans l'autre socle. Une porte s'ouvre, poursuivez par celle-ci.

1E

En empruntant l'escalier précédent, vous déboucherez sur une zone remplie de poulpes cracheurs . Eliminez les plus proches de vous à l'aide de votre épée, puis tuez ceux présents sur la bordure inférieure grâce à vos flèches. Lorsqu'il ne restera plus aucun ennemi, un pont apparaîtra pour vous permettre de poursuivre. Continuez jusqu'à la zone en bas, au centre de votre carte et empruntez les blocs en mouvement pour vous déplacer. Vous devez ensuite parvenir à toucher deux yeux bleus avec vos flèches. Visez juste et faites preuve de dextérité pour faire apparaître un coffre contenant une goutte de force. Poursuivez ensuite par le couloir de droite et marchez jusqu'au pilier délivrant des rayons lasers. Sautez alors par-dessus le premier trou à gauche et allez briser le bloc non loin en employant une de vos

bombes. Revenez ensuite sur vos pas, puis sautez par-dessus le second trou, plus à droite. Poussez le bloc vers le bas, de manière à bloquer la roue dentée sur la droite. Retournez alors en arrière et à nouveau, franchissez le premier gouffre pour vous retrouver dans le couloir le plus au sud. Progressez ensuite sur la droite et poussez le bloc le plus à l'est possible. Vous pourrez alors atteindre un coffre et la prochaine issue.

RDC

Marchez sur la gauche en faisant attention aux ennemis électrisants. Peu après, vous trouverez une dalle au sol qui libérera le dernier passage vers le début du niveau. Faites le plein en retournant dans le couloir de départ ou bien choisissez de franchir le passage des escaliers.

SS1

D'entrée de jeu, sautez sur le bloc mobile pour vous diriger vers la plate-forme située dans le coin bas droit de l'écran. Attendez que le prochain bloc descende vers vous, puis empruntez celui-ci. Sortez ensuite votre boomerang et tracez un seul et unique trait sur votre écran pour toucher tous les flambeaux en une fois. Il est bien entendu conseillé de viser le flambeau allumé en premier pour observer plus d'effets... Sans les pics au sud de la prochaine plate-forme, il vous est possible de poursuivre. Commencez par éliminer vos ennemis en les poussant dans le vide, puis approchez-vous du coin bas-gauche pour observer une autre boule bleue. Utilisez votre boomerang sur celle-ci à deux reprises. Visez ensuite la boule d'une flèche pour pouvoir toucher l'orbe et poursuivre ainsi par le couloir du haut. Une manoeuvre semblable vous permet également de mettre la main sur une goutte de sagesse. Pour cela, frappez la boule bleue de manière à l'orienter vers le haut, puis décochez une flèche. Votre action fera apparaître un coffre renfermant le trésor.

RDC

Dans le coin nord-est du rez-de-chaussée, un ennemi surgit rapidement à votre arrivée. Abattez-le en usant de vos flèches, puis déverrouillez l'issue dans le coin droit pour poursuivre.

SS1

Commencez par frapper la statuette afin d'obtenir de précieux renseignements. Il vous suffit en fait de tracer un itinéraire sur votre carte pour que le bloc à votre gauche s'y rende immédiatement. Pour le reste, l'énigme se résout une nouvelle fois avec l'indice concernant l'ordre découvert au début de votre exploration : haut, bas, droite, gauche. Visez alors les yeux à l'aide de vos flèches, en respectant scrupuleusement cet ordre pour faire apparaître un gros coffre. Effacez votre tracé pour en dessiner un nouveau et allez récupérer la clé du Boss. Rendez-vous ensuite sur la plate-forme en bas à gauche de la zone pour l'utiliser.

Boss : Crustère, fléau à pinces
Faites le plein grâce aux jarres, puis lisez les écritures de la stèle pour faire apparaître le cercle de lumière. Empruntez ensuite les escaliers lorsque vous vous sentirez fin prêt pour combattre. Votre adversaire du jour se nomme Crustère et arbore la forme d'un bigorneau taille XXL. Celui-ci ne tarde pas à disparaître et vous remarquerez alors que votre carte du haut cède sa place à un écran reflétant la vision du monstre. Il vous suffit de prendre en compte cet écran pour diriger vos flèches vers l'animal. Lorsque celui-ci s'approchera dangereusement de Link : tirez ! L'animal stoppera alors son avancée pour se mettre à tournoyer sur place. Votre salut se trouve une nouvelle fois dans l'utilisation de l'arc. Dégainez donc celui-ci et visez les boules bleues à la base de son corps. Faites-les toutes imploser pour que le monstre perde définitivement sa carapace. L'ennemi fondra ensuite sur vous. Frappez une première fois de front pour que Crustère se protège de ses pinces, puis profitez du temps de battement qui vous est offert pour passer derrière l'animal et frapper son point faible : le bout de sa queue. Répétez plusieurs fois de suite l'opération pour en finir définitivement avec la créature.
La victoire vous permet de rajouter quelques précieuses minutes à votre sablier. Récupérez le réceptacle, puis le troisième esprit. Enfin, utilisez le faisceau de lumière pour ressortir. A l'extérieur, revenez au bateau pour retrouver Linebeck... Et grand-papy !

A la recherche du Navire fantôme

En possession des 3 esprits, prenez le chemin de la Mer du nord comme vous le suggère si bien Linebeck. A peine vous hissez les voiles du navire qu'un bateau ennemi vous prend en chasse. Il s'agit en fait de Jolène, une vieille connaissance liée à Linebeck. Quoi que vous fassiez, la tigresse finit tôt ou tard par aborder votre navire. Un combat débute alors en fond de cale. Laissez Jolène effectuer ses attaques chargées et frappez juste après. Vers la fin de l'affrontement, un duel rapproché a lieu. Frottez alors énergiquement votre stylet sur l'écran pour remporter cette épreuve de force. Touchez ensuite la grosse caisse en bois pour retrouver votre ami décidément très courageux. Reprenez le chemin de la mer du nord pour poursuivre. Sur place, il ne vous faudra guère de temps pour subir une nouvelle panne. Parlez à Linebeck pour en apprendre un peu plus sur le problème. Vous débuterez alors une session de navigation un peu particulière dans laquelle il vous faudra orienter simplement la direction du bateau. Les 3 esprits seront présents uniquement pour vous indiquer par un son si vous vous rapprochez ou non du navire fantôme. Celui-ci se trouve en réalité tout à fait au nord après les îlots de terre. Laissez-vous guider par les sons produits par les esprits pour retrouver celui-ci.

4ème Epreuve : Le navire fantôme

SS1

Vous pénétrez à l'intérieur du navire en passant par l'entrée située à gauche. Au sous-sol, dirigez-vous sur la gauche de manière à démarrer un nouvel affrontement. Trois ennemis vous opposent alors. Pour les vaincre, attendez que ceux-là arment leurs attaques pour les frapper. Attention à ne pas porter vos coups trop tôt ou vous échouerez à coup sûr. Marchez ensuite toujours vers la gauche pour trouver une jeune fille qui vous réclamera de l'aide. Vous devrez alors retrouver et ramener les trois autres soeurs prisonnières à l'intérieur du navire pour rassembler la famille Cubus au grand complet. Poursuivez par le chemin du haut et utilisez le boomerang pour viser l'orbe à proximité de la barrière de pics. Continuez par la droite en prenant soin de négocier prudemment le passage à la barre de feu. Marchez ensuite de planche en planche et passez par-dessus le gouffre pour poursuivre vers l'est. En empruntant le passage du bas, vous parviendrez jusqu'à un nouvel orbe ainsi qu'un coffre.

Ouvrez ce dernier pour récolter le cristal triangulaire, puis partez sur la gauche après avoir frappé l'orbe. Jetez l'objet par-dessus le vide, en direction de la plate-forme du nord. Rejoignez le triangle et reprenez-le en mains. Enfin, amenez-le jusqu'à son réceptacle légèrement plus haut. Revenez ensuite dans le coin supérieur droit de la pièce pour trouver la seconde soeur Cubus. Il vous faut ramener chacune des soeurs vers la première. Ne progressez donc pas trop vite pour leur laisser le temps de vous suivre et éliminez les araignées pour qu'elles ne prennent pas peur. Si cela devait toutefois arriver, revenez vers elles et parlez-leur afin qu'elles se remettent à vous suivre. Accompagné de la seconde soeur, reprenez le chemin du haut et effectuez le trajet inverse pour réunir les deux jeunes filles. Partez récupérer le collier de nacre à l'intérieur du coffre dans la zone basse au centre du navire. Revenez ensuite vers le sud-est de l'étage pour trouver les prochains escaliers dans l'angle.

SS2

Marchez hors de la zone neutre pour faire apparaître un faucheur. Le principe du faucheur est le même que celui des gardiens du Temple du roi des mers. Il vous faut donc essayer de ne pas vous faire remarquer et filer vers les zones neutres en cas de coup dur. Progressez vers la droite et passez par le couloir supérieur pour ne pas vous faire remarquer par le spectre. Arrivé au bout à gauche, parlez à la troisième soeur pour la convaincre de vous suivre. Avant de repartir, frappez l'orbe et marchez sur la droite. Ne suivez pas les conseils de la jeune fille et préférez ouvrir le coffre de droite. N'ouvrez pas celui de gauche pour éviter un piège. La potion jaune en poche, remontez prudemment par le couloir le plus au nord pour ramener la fille vers le premier sous-sol. Le moindre cri attirera immédiatement le faucheur. Essayez donc de toujours bénéficier d'un point de retrait à proximité. Il reste encore un coffre au centre de la zone. Prenez le cristal rond à l'intérieur et amenez-le jusqu'à son réceptacle situé au niveau précédent afin de vous faciliter la tâche pour la suite. Lorsque vous aurez rassemblé les trois soeurs, reprenez les escaliers à l'ouest et partez ensuite sur la gauche. Vous trouverez alors le passage vers le dernier étage.

SS3

Marchez vers la droite et passez outre les leviers pour le moment (ceux qui voudraient obtenir directement la clé de

cette énigme n'ont qu'à lire quelques lignes plus loin). En pénétrant dans la salle en bas à droite de l'écran, un combat s'engage. Eliminez les araignées à grands renforts d'attaques circulaires, puis filez vers le haut. Ne frappez pas l'orbe qui ne fait qu'apparaître un spectre et partez plutôt dans le couloir du haut pour chercher le gros rubis rouge contenu dans le coffre. Votre bourse s'alourdira alors de 200 rubis. Partez ensuite dans le second couloir situé juste au-dessus de vous et gagnez la zone neutre pour trouver une stèle. Celle-ci vous révèle un message codé important. Notez l'ordre annoncé et revenez alors vers les leviers plus au sud. Actionnez les manettes suivant l'ordre du message. Le code que vous avez obtenu est : 24513, mais ça ne veut pas dire qu'il faut pousser le levier 2, puis le 4, etc. Vous devez comprendre que chaque chiffre du code correspond à un levier. Autrement dit, il faut pousser les leviers dans l'ordre suivant : **41523**. Une rangée de pics disparaîtra sous l'effet de cette action.

Passez par l'entrée nord de la petite zone remplie de bidons et faites un peu de rangement pour déceler la présence d'une dalle sur la gauche. Marchez sur celle-ci, puis gagnez le coin nord-est du sous-sol. Vous remarquerez qu'un des 4 barils tremble.
Soulevez celui-ci pour y trouver la dernière soeur. Enfin, ramenez la fille auprès de sa famille pour réunir les Cubus au grand complet et découvrir du même coup la supercherie.

Boss : : Les quatre soeurs Cubus
L'affrontement se déroule à la manière d'un match de volley où il vous faudra parvenir à renvoyer certaines attaques de vos ennemis en frappant celles-ci avec votre épée. Au début du combat 3 des 4 soeurs vous attaquent avec des rayons lasers alors qu'une seule d'entre elles vous lance une sorte d'orbe d'énergie. Frappez donc celle-ci pour renvoyer l'orbe vers vos ennemis. Il vous faudra répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les soeurs disparaissent. Très tôt dans le duel, l'orbe rebondira plusieurs fois entre les soeurs avant de vous être renvoyé jusqu'à trois fois consécutives. Restez donc vigilant et ne loupez pas votre cible sous peine de devoir recommencer la manoeuvre depuis le début. Les attaques circulaires peuvent alors se montrer légèrement plus précises. Restez concentré tout le long du combat et les choses devraient bien se passer. Lorsque la zone de combat ne comptera plus que deux adversaires, certaines boules d'énergie pourront s'avérer fausses, mais celles-ci se distinguent par une allure légèrement différente. En cas de bobo, n'oubliez pas que les jarres retiennent bien souvent quelques coeurs de vie prisonniers. N'hésitez donc pas à vous en servir ! A l'issue du combat, récupérez la clé spectrale, puis ouvrez le grand coffre pour obtenir votre réceptacle supplémentaire. Enfin, marchez sur le halo de lumière bleue et prenez le chemin du deuxième sous-sol pour libérer Tetr. Une longue séquence narrative s'ensuivra...

Sazu et l'épée spectrale

De retour sur le bateau, choisissez de vous diriger vers l'île Bonnan, suivant les bons conseils du roi des mers. En chemin, vous remarquerez la présence d'une île au nord. Changez alors de cap pour vous rendre sur celle-ci. Une maison figure sur votre carte, marchez dans sa direction pour rencontrer le forgeron. Discutez avec Sazu pour que celui-ci vous apprenne les 3 minerais nécessaires à la construction de l'épée. Smaragdine, aquanine et alzanine... J'en connais qui vont redevoir partir à l'aventure... Avant de repartir pour le Temple du roi des mers, Sazu vous montre un croquis à l'arrière de la pièce. Notez celui-ci sur l'une de vos cartes pour plus tard.

Avant de repartir, marchez à l'arrière de l'île et jetez un oeil à la stèle s'y trouvant. Les écritures mentionnent plusieurs dalles suspectes et donc une énigme. Pour la résoudre, marquez les quatre dalles sur votre carte, puis tracez deux courbes. Chacune des courbes doit relier les points ouest d'une part, et les points est d'autre part. Vous remarquerez alors que ces deux courbes se croisent au sud de l'île. Creusez à cet endroit précis pour trouver une nouvelle carte au trésor.

De retour sur l'île Melka, allez faire à nouveau un tour dans la petite grotte juste avant le Temple et décochez une flèche vers l'oeil se trouvant à l'intérieur. Ressortez par l'autre entrée grâce à l'apparition du pont, puis lisez la stèle au dehors. Montez ensuite les escaliers sur la droite, puis retournez-vous pour viser l'oeil de votre arc. Une statue apparaîtra alors légèrement plus à l'est. Rendez-vous sur place et frappez celle-ci pour la rendre active. Inclinez ensuite son rayon laser vers les collines du nord de manière à présenter un tracé parallèle à celui reliant le Temple au bar de l'île. Ceci étant, marchez vers le nord et observez l'endroit exact où vient mourir le rayon. Utilisez une de vos bombes pour créer une brèche, puis traversez la grotte de tout son long en vous orientant constamment sur la droite. Au dehors, vous ressortirez du côté de la petite île au nord-est de la carte. Parlez à l'homme pour mettre en route le système d'échange

d'objets entre joueurs, puis récupérez la goutte de courage au-dessus de la sortie. Enfin, marchez sur la dalle au sud pour relier définitivement cet îlot au reste de Melka.

Arrivé au temple du roi des mers, redescendez les étages comme expliqué lors des chapitres précédents. Vous remarquerez que cette fois-ci, des spectres rouges gardent les pièces du Temple. Il s'agit en fait des spectres dare-dare, une version plus rapide que les précédents spectres. Ceux-là n'auront donc aucune difficulté à vous rattraper si vous veniez à vous faire remarquer ; restez discret. Au niveau du SS3, sur l'estrade à partir de laquelle vous actionnez les pièges pour faire chuter les gardiens dans des trappes, sortez votre arc pour viser l'oeil sur le mur du haut. Un coffre fera alors son apparition près de la zone des 3 socles. Récupérez son contenu avant la fin du décompte pour bénéficier d'une goutte de force supplémentaire. Au sous-sol 4, visez l'oeil au nord pour désactiver tous les souffles de la zone et vous faciliter alors considérablement la tâche. Arrivé au sixième sous-sol, filez directement vers la porte centrale et reproduisez le symbole observé chez Sazu en une seule fois, en partant du sommet du triangle. Sans vous attarder davantage sur mes talents de dessinateur, passez alors la porte pour accéder à une nouvelle zone. Parlez au squelette pour pouvoir bénéficier d'un point de retour jusqu'à ce niveau. Touchez ensuite la porte du courage pour poursuivre.

SS7

Arrivé au septième sous-sol, utilisez les blocs mobiles pour contourner la pièce centrale sur la gauche. Le sol bleu peut vous faire repérer par les spectres si vous progressez trop vite dessus. Gardez donc votre calme et avancez tout doucement pour passer incognito. Poursuivez ensuite vers le sud pour emprunter le prochain passage.

SS8

Pour commencer, sachez vous montrer observateur ! Le spectre dare-dare, en bas à gauche de votre carte a la bougeotte. Observez-le longuement pour vous apercevoir que celui-ci traverse le vide. Tracez un trait sur votre carte pour marquer définitivement ce pont invisible, puis empruntez à votre tour ce chemin. Au sud-est de là se trouve un escalier remontant vers le sous-sol 7. Empruntez-le.

SS7

De retour au septième niveau, vous remarquerez qu'un spectre semble garder vaillamment le coin bas droit de l'écran. Celui-ci surveille en fait un interrupteur. Son gardien observe alors dans 3 directions au total. D'abord à gauche, ensuite vers le haut, puis enfin vers la droite. Attendez qu'il regarde vers le haut, puis sortez de votre cachette en ayant présélectionné l'arc en arme de base.
Visez alors le spectre et relâchez votre flèche lorsqu'il vous présentera son dos. Frappez ensuite l'interrupteur et foncez vers l'emplacement des flammes rouges pour sauter sur le bloc plus loin. Il est nécessaire de calculer votre timing en fonction de la ronde effectuée par le spectre dare-dare. Anticiper l'arrivée du bloc mobile peut également aider. Une fois sur le bloc mobile, laissez-vous aller vers le nord, puis passez sur la bordure de gauche pour trouver un coffre contenant le cristal rond. Gardez-le en main et revenez vers l'issue au sud pour vous rendre vers le huitième sous-sol.

SS8

Dirigez-vous vers l'emplacement du cristal rond repéré précédemment. Glissez-y l'objet, puis marchez sur la dalle plus au nord, à présent accessible. Marchez ensuite sur la dalle, puis empruntez l'issue du nord. Vous accédez alors au neuvième sous-sol. Ouvrez le coffre pour dérober le cristal triangle, puis revenez immédiatement sur vos pas pour retrouver le sous-sol numéroté 8 sur votre carte. Reprenez alors le pont invisible pour apporter le triangle dans son socle situé plus au nord. Passez par la porte venant de s'ouvrir, au nord-est, pour poursuivre.

SS9

En arrivant, parlez au squelette pour que celui-ci vous prévienne d'un danger invisible. Sur votre carte, 4 têtes de mort indiquent des monstres que vous ne pouvez voir. Effectuez des attaques circulaires à leur approche (en observant votre plan) pour les abattre et récupérer quelques précieuses secondes. Approchez ensuite la zone de vide en bas de votre carte et visez une fois l'objet s'y trouvant de votre boomerang. Son extrémité s'orientera alors vers l'oeil accroché sur le

mur du fond. Décochez une flèche dans sa direction pour faire mouche et avoir ainsi accès à une dalle, plus à l'ouest. Celle-ci fait apparaître une trappe juste à droite. Faites en sorte d'actionner le piège au moment où le spectre passera dessus, puis récupérez le cristal pour l'emmener dans son réceptacle au nord-ouest. Tuez les 4 ennemis invisibles pour faire apparaître un coffre contenant une goutte de sagesse, puis n'oubliez pas d'aller ouvrir celui étant apparu lorsque vous aviez fait chuter le spectre dans le piège. Marchez ensuite vers le nord pour trouver une salle où vous observerez trois socles prêts à accueillir les cristaux rond, carré et triangle. Pour le moment, laissez le cristal carré dans le socle de gauche de manière à pouvoir circuler plus librement entre les étages.

SS8

Avant de vous occuper du cristal rond, vous pouvez prendre le temps de récupérer le contenu d'un coffre. Pour cela, dirigez-vous vers la colonne de vent apparue précédemment et marchez sur le muret pour vous laisser tomber près du gros coffre semblant être suspendu dans le vide. Vous obtiendrez ainsi une nouvelle goutte de courage. Reprenez ensuite exactement le même trajet pour ramener le cristal rond vers le neuvième sous-sol. Déposez-le dans le bon socle, puis revenez au 8ème niveau. Il ne vous restera plus qu'à ramener le cristal triangle, situé derrière le gouffre. Allez le prendre et transportez-le vers le neuvième sous-sol de la même manière que vous aviez amené le cristal rond vers ce niveau.

SS9

Commencez par placer les cristaux rond et triangle dans leurs socles respectifs, puis occupez-vous du cristal carré pour compléter correctement tous les emplacements. Vous accéderez alors à une nouvelle salle où vous récupérerez la carte marine du sud-est à l'intérieur d'un grand coffre. Empruntez le cercle de lumière bleue pour quitter les lieux.

L'île Goron

Partez voir Linebeck pour reprendre la mer. Choisissez alors de vous diriger vers la mer du sud-est pour mettre le cap sur l'île Goron. En chemin, plusieurs bateaux pirates vous prendront pour cible. Ne les laissez pas vous approcher en les bombardant ou bien laissez-les vous aborder pour les affronter. Sachez juste que la bataille s'avère extrêmement facile et que Linebeck vous récompensera d'une goutte de courage en cas de victoire. Arrivé vers l'île, une tornade devrait venir vous embêter. Celle-ci vous dépose alors devant une baleine volante et le combat ne tarde pas à démarrer. Votre bateau ne peut naviguer lors du duel. Pour battre votre adversaire, visez ses six yeux disposés sur ses deux flancs jusqu'à ce que tous soient fermés. Pour éviter de couler, tirez également dans ses boules d'énergie qu'elle vous enverra. Arrivé sur l'île Goron, faites le tour des environs pour parler avec un maximum d'entre eux. Cette condition est nécessaire pour la suite. En empruntant le passage menant vers l'est, vous remarquerez la présence d'un petit Goron à proximité d'une dalle. Parlez dans votre microphone pour que celui-ci se place sur la dalle et vous permette de poursuivre vers la zone sud. En vous baladant dans la zone nord du village, vous rencontrerez un Goron connaissant de légers problèmes avec 3 créatures sur une colline. Acceptez de l'aider et éliminez les poulpes à l'aide de vos flèches depuis l'autre montant. Vous grimperez là-haut grâce au flux d'air que vous libérerez d'un coup de pelle. Votre bonne action vous rapportera alors une nouvelle carte au trésor.

Lorsque vous aurez discuté avec tous les Gorons sur l'île, votre fidèle compagnon vous en informera alors automatiquement. Partez voir le Doyen en vous rendant dans la caverne montrée en image 4. A l'intérieur de la grotte, acceptez de passer l'épreuve que vous soumet le chef du village. Vous devez alors répondre à une série de 6 questions dont vous trouverez les réponses juste après. Les questions étant posées aléatoirement, vous trouverez les questions associées directement aux réponses. Deux d'entre elles ne vous seront bien évidemment pas posées.

Q: Le Goron à cet endroit ! Qu'est-ce qu'il regarde ?
R: Un bateau

Q: Combien de maisons y a-t-il sur cette île ?
R: 6

Q: Combien de Gorons vivent sur cette île ?

R: 14

Q: Combien d'enfants Gorons vivent sur cette île ?
R: 5

Q: En comptant celle-ci, je t'ai posé combien de questions ?
R: Aléatoir /Dépend de la situation

Q: Combien de Gorons sont chez eux en ce moment ?
R: 7

Q: De quelle couleur étaient les créatures sur la falaise ?
R: Jaune

Q: Qu'est-ce qu'il y a à cet endroit ?
R: Un coffre

En enchaînant les bonnes réponses, vous finirez alors par obtenir une goutte de sagesse mais également l'identité de Goron. Payez la taxe de 146 rubis (la somme que vous venez de gagner en répondant au quiz) et suivez Ptigoron au dehors pour vous rendre au Temple. Malheureusement pour vous, celui-ci vous teste et vous demande de le chercher. Suivez les indications des Gorons pour le trouver plus facilement. Lorsque vous aurez trouvé Ptigoron deux fois de suite, suivez-le en passant le portail à l'est de l'île. Vous accéderez alors à un labyrinthe où il vous faudra creuser plusieurs brèches à l'aide de vos bombes. Commencez par envoyer deux bombes sur les deux premières brèches, puis occupez-vous des suivantes. Empruntez pour commencer le chemin de gauche afin d'accéder à une dalle et désactivez ainsi une rangée de pics. Un gros rubis vert vous attend dans la seconde branche du labyrinthe. Vous devriez ensuite rapidement vous retrouver bloqué. Il vous est en fait possible de créer une brèche au niveau de la rangée de blocs non doublée. Placez donc une de vos bombes à cet endroit précis pour percer le mur.

Vous pourrez ensuite vous échapper par le couloir le plus haut, en marchant vers l'ouest. N'oubliez pas de vous diriger vers le bas afin de récupérer la goutte de courage dans le petit coffre libéré précédemment, puis avancez en direction du temple pour vous confronter à une étrange créature. Prenez garde à ses capacités d'aspiration et frottez l'écran tactile si celui-ci parvient à vous capturer. Tuez-le pour obtenir un bouclier. Continuez vers l'ouest. Devant l'entrée du Temple. Marchez sur la dalle pour récupérer quelques coeurs dans des jarres en contrebas ou pénétrez directement à l'intérieur de la mine.

5ème Epreuve : Le Temple Goron

RDC

Comme vous l'indique si bien la stèle présente à l'étage, évitez à tout prix de fouler les espaces ensablés pour ne pas perdre bêtement votre énergie. Marchez vers la droite pour vous frotter à la première énigme de ce niveau. Eliminez les poulpes à l'aide de vos flèches ou bombes et neutralisez les piliers avec les flèches si besoin. Pour le reste, il vous suffit de déplacer l'espèce de cloche sur la dalle pour vous permettre de poursuivre par le couloir du haut. En continuant vers le nord, vous remarquerez bien vite que certaines cloches ont tendance à un peu trop s'animer. Pour les calmer, lancez-leur une de vos bombes. Placez la seconde cloche sur la dalle située légèrement plus haut pour ouvrir la porte à l'est. Rendez-vous alors directement sur place et envoyez une bombe sur la cloche pour pouvoir la pousser vers la dalle plus à gauche.

Un pont semble se refermer sur un bloc interrupteur. Creusez sur la marque au sol pour pouvoir vous hisser sur la plate-forme du fond. Vous allez ensuite devoir vous livrer à une ingénieuse manoeuvre pour récupérer un trésor optionnel. Il vous faut en effet vous saisir de la bombe présente à cet étage et parvenir à la lancer vers l'orbe (sous le pont) au moment même où votre projectile explosera (si vous la lancez trop tôt celle-ci s'enfoncera alors dans les sables mouvants et n'aura aucun effet sur l'orbe). Pour parvenir à réussir cette manoeuvre, ne lancez votre bombe que deux secondes après qu'elle se soit mise à clignoter en rouge. Ceci étant, vous devriez parvenir à toucher l'orbe dans les

temps. Courez alors de suite vers la droite pour vous emparer du contenu du coffre qui n'est autre qu'une carte au trésor. Traversez ensuite le pont pour accéder à la pièce la plus au nord-ouest. Deux ennemis en forme de cloches vous prendront pour cible. Balancez-leur vos bombes pour les tenir éloignée, puis poursuivez par le bas. Approchez-vous ensuite du balcon droit de la pièce du dessous pour pouvoir atteindre l'oeil d'une de vos flèches. Vous obtiendrez alors 20 rubis par l'issue d'un coffre. Marchez ensuite sur la dalle en dessous de manière à pouvoir accéder rapidement au commencement du temple, puis filez par le couloir droit pour trouver une faille dans le mur du fond. Une bombe suffit à créer une brèche.

Engouffrez-vous dans la salle secrète et regardez attentivement votre carte. Sur la droite figure une deuxième entrée. Ressortez alors et placez une bombe à l'endroit exact où devrait se trouver la deuxième issue, c'est-à-dire entre les deux premiers piliers de droite. Passez par cette entrée et filez jusqu'aux escaliers de la salle secrète pour atteindre le premier sous-sol.

SS1

Dès votre entrée à ce niveau, un combat ne tarde pas à s'engager. Ne tenez pas compte des tours et concentrez-vous plutôt sur les ennemis à têtes de mort. Utilisez votre arc pour les tuer en un coup, puis poursuivez par le chemin imposé par les dédales. En progressant vers la zone au nord-est, vous retrouverez alors Ptigoron. Acceptez de lui apporter votre aide et préparez-vous à combattre. Un ennemi surgit en effet derrière vous. Utilisez vos flèches pour l'étourdir, puis frappez-le cinq ou six fois avec votre épée avant d'effectuer à nouveau la manoeuvre. Revenez ensuite auprès de Ptigoron. Une coopération débute et il vous est possible de passer de Link au jeune Goron en appuyant simplement sur l'icône en haut de votre écran tactile. Touchez cette icône pour passer immédiatement à Ptigoron. Eliminez tous les ennemis dissimulés sous les pierres pour faire disparaître les pics dans la zone de Link et lui permettre ainsi de poursuivre par le sud. Touchez simplement vos cibles pour agir à l'aide de roulades destructrices !

Repassez ensuite à Link et débarrassez-vous rapidement des deux ennemis présents plus bas. Placez-vous sur la dalle non loin, puis sélectionnez à nouveau votre collaborateur du jour. Il vous faudra parvenir à sauter par-dessus le précipice pour atteindre une deuxième dalle et vous placer sur celle-ci. Touchez le sol pour mettre Ptigoron en mode roulade, puis dirigez-vous vers le trou béant. Arrivé au bord, pointez la berge opposée avec votre stylet pour effectuer le saut. Une fois la seconde dalle atteinte, un trésor apparaît au milieu de la zone. Basculez vers Link pour aller récupérer les missiles teigneux, sortes de bombes téléguidées. Celles-ci vous servent notamment à accéder à toutes les parties munies de trous au niveau du sol. Sélectionnez ensuite Ptigoron et passez dans la pièce basse pour éliminer tous les serpents. La porte au nord-ouest s'ouvrira pour permettre à Link d'y passer. Eliminez à votre tour les serpents se trouvant dans la zone suivante pour faire apparaître un coffre contenant un ambre Goron.
Gardez précieusement cet objet dans l'inventaire, puis approchez-vous du muret de droite. Vous avez alors l'occasion de vous servir de vos missiles teigneux pour la première fois. Faites passer un de vos missiles par le trou au sol et orientez-le en direction de l'interrupteur. Deux issues plus à l'ouest vous permettent ensuite de poursuivre. Choisissez celle du haut pour retrouver le rez-de-chaussée du Temple, puis utilisez l'un de vos missiles pour atteindre l'orbe en contrebas. Un pont liera alors les deux berges pour vous permettre de vous déplacer plus librement en ces lieux. Revenez ensuite sur vos pas et empruntez l'autre issue pour atteindre le deuxième sous-sol.

SS2

Commencez par faire le ménage en débarrassant la zone de tous ses ennemis et en enlevant le rocher obstruant une petite entrée pour vos missiles. Placez-vous ensuite au niveau de l'orbe en haut à droite de la pièce et sélectionnez vos missiles teigneux. Dirigez votre bombe vers l'autre orbe et tenez-vous prêt à frapper celui étant à votre portée au moment même où votre missile touchera sa cible (rappel : pour retrouver rapidement le contrôle de Link après avoir lâché un missile, touchez simplement l'écran tactile). Les deux orbes actionnés au même moment, les pics à votre gauche s'abaisseront alors pour vous permettre de poursuivre vers les niveaux inférieurs.

SS3

Dès votre arrivée, faites le ménage en éliminant tous les gobelins présents à cet étage. Vos efforts vous rapporteront alors deux rubis rouges. Repérez ensuite l'orbe en haut à gauche de votre plan et frappez-le pour abaisser les blocs rouges légèrement au-dessus. Vous allez devoir faire passer l'un de vos missiles dans la trappe plus haut en jonglant

avec l'orbe contrôlant les deux séries de blocs. Tracez une courbe relativement longue pour vous permettre d'opérer en toute tranquillité et lancez votre missile par l'espace réduit. Continuez alors par le chemin au nord où quatre cloches vous attendent. Envoyez une bombe vers chacune d'entre elles pour les immobiliser, puis placez-les sur les dalles au sol. Profitez des plantes pour faire le plein de bombes avant de gagner le couloir sud du niveau, vous en aurez besoin pour plus tard. Enfin, rejoignez la prochaine issue au sud pour rejoindre à nouveau le deuxième sous-sol.

SS2

De retour au deuxième sous-sol, commencez par marcher sur la dalle à gauche pour faire le lien entre les deux espaces de la zone. Marchez ensuite vers la pièce à l'est. La porte se refermera derrière vous pour vous laisser combattre face à deux cyclopes. Pour les vaincre, utilisez la même méthode décrite précédemment, à savoir l'utilisation de l'arc pour les étourdir, puis de l'épée pour leur infliger des dégâts. Vous récupérerez des flèches grâce à la plante en cas de besoin. Dans la zone du haut, il est nécessaire de commencer par éliminer tous les ennemis se trouvant sur les lieux. Placez-vous ensuite près des pics et envoyez un de vos missiles percuter l'orbe plus bas. Un court laps de temps vous sera alors accordé pour traverser vers la gauche.

Finissez d'éliminer tous les ennemis que vous trouverez de l'autre côté pour faire apparaître un coffre contenant un nouvel ambre Goron. Attirez les serpents pour les frapper depuis la berge avec votre épée ou utilisez flèches et missiles pour les atteindre. Enfin, envoyez deux missiles sur les deux orbes par-delà le sable pour faire apparaître le coffre contenant la clé du Boss. Pour passer outre les pics, placez-vous à proximité et envoyez un missile sur l'orbe un peu plus bas. Enfin, récupérez la clé à l'intérieur du gros coffre, puis filez par l'ouverture plus au sud. La porte du Boss se trouvera alors juste à votre gauche à l'étage suivant.

Boss : Stégoronsaure, lézard blindé
L'affrontement contre ce Boss se déroule en deux phases bien distinctes. Dans la première partie du combat, vous pourrez compter sur l'aide de Ptigoron et alterner ainsi entre ce personnage et Link. Si jamais l'un des deux compères venait à être en danger, l'icône les représentant sur l'écran tactile se mettra alors à clignoter. Prenez dans un premier temps le contrôle du jeune Goron et contournez la bête pour la frapper plusieurs fois de suite sur l'un de ses flancs. Après quelques répétitions de coups, l'ennemi sera alors étourdi. C'est à ce moment précis que Link entrera en jeu. Basculez donc vers le personnage principal et sélectionnez l'un de vos missiles pour l'orienter à l'intérieur de la bouche de l'animal. Trois bombes dans le gosier suffisent à clore cette première partie du duel. Franchissez les sables mouvants grâce au pont étant apparu, puis attendez le réveil de la bête. Vous combattrez seul cette fois-ci. Esquivez les flammes que vous lancera Stégoronsaure et attendez qu'il tente de vous aspirer durant un court instant.
Profitez-en alors pour jeter une bombe dans sa direction pour que celui-ci l'avale. L'animal tombera sur le flanc, dévoilant son point faible, à savoir sa bosse de couleur bleue. Frappez celle-ci autant de fois que possible avant que l'ennemi ne puisse se relever, puis recommencez autant que nécessaire. Il est non négligeable de posséder directement des bombes sur soi, mais vous pourrez tout de même en trouver sur les côtés est et ouest de l'arène. La victoire en poche, deux minutes de temps supplémentaires sont rajoutées à votre sablier. Récupérez le fragment de coeur à l'intérieur du coffre, puis dirigez-vous vers la pièce au nord pour récolter le premier minerai. Ressortez ensuite du Temple et passez voir Petigoron et son père avant de repartir pour de nouvelles aventures. Vous obtiendrez ainsi un joli pactole de 200 rubis.

Il vous est bien évidemment possible de repartir directement en quête des prochains minerais, mais pourquoi ne pas souffler une minute et en profiter pour découvrir les nombreux secrets que renferment les mers de ce Zelda Phantom Hourglass ? Reportez-vous aux annexes de cette solution pour prendre connaissance des îles inconnues et bien d'autres trésors.

L'île du Gel

Choisissez de prendre la mer en direction de l'île encerclée au nord-est de votre carte. Arrivé devant l'île vous remarquez que le cercle n'est rien d'autre qu'une énorme couche de glace qui vous empêche d'accéder à l'île. Suivez les conseils de Linebeck et dessinez une courbe autour de l'île pour pouvoir canarder et couler chaque pan de glace. Si les choses vont trop vite pour vous, prenez le temps d'arrêter les machines pour viser sereinement vos cibles. De nombreux ennemis en provenance du ciel vous attaqueront durant cet assaut. Restez donc un minimum vigilant et

abattez-les au fur et à mesure. Arrivé sur l'île, empruntez les petits escaliers et dirigez-vous vers la troisième maison légèrement à l'est. A l'intérieur, vous rencontrerez le chef des Skimo, les habitants de l'île du Gel. Acceptez de l'aider pour son petit problème et dirigez-vous alors vers les 6 maisons présentes au nord de votre carte. Rentrez dans chacune des habitations et discutez avec chaque individu. Il vous faut retrouver le faux Skimo par déduction, en prenant note de toutes les déclarations que vous entendrez. En mettant bout à bout les déclarations, la culpabilité de Aroo ne fait plus aucun doute. Entrez donc à nouveau dans la maison du milieu de la rangée la plus haute pour l'accuser ouvertement. Celui-ci reprendra son apparence de Migloo avant de s'enfuir. Partez faire un compte-rendu au chef du village avant d'entreprendre quoi que ce soit.

Dirigez-vous ensuite vers le passage plus à l'est et demandez au Skimo gardant l'entrée de vous laisser passer. Dans la grotte, faites une pause au niveau de la stèle pour en lire les inscriptions. Le message est quelque peu effacé, mais il n'est pas bien difficile d'en saisir le sens. Pour vaincre un Migloo, attendez que celui-ci se mette à aspirer de l'air et profitez de ce laps de temps pour lancer une bombe dans sa direction. Cela aura alors pour effet d'étourdir la bête et vous pourrez ainsi en profiter pour lui infliger une série de coups d'épée qui auront très probablement raison de lui. Ressortez vers l'autre issue pour atteindre une sorte d'arène fermée. Sur place et sous la tempête, vous devrez alors lutter contre six Migloo. Tuez-les tous pour pouvoir accéder au passage menant au Temple. Devant celui-ci, un dernier adversaire vous attend. Tuez-le de la même manière que les précédents, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment...

6ème Epreuve : Le temple de glace

RDC

Frappez l'orbe une fois, puis positionnez-vous derrière les blocs rouges. Sortez alors votre boomerang et touchez une seconde fois l'orbe. Traversez ensuite le pont très étroit à l'est et marchez en direction du sud pour contourner la pièce et trouver une dalle. Marchez sur celle-ci, puis allez vous placer juste derrière la barrière de blocs bleus près du pont étroit. Sélectionnez alors vos missiles teigneux et envoyez-en un tout droit sur l'orbe du début. Vous pourrez enfin utiliser l'issue en haut à droite de votre écran. Traversez le couloir du premier étage (aucune action particulière n'est à entreprendre) pour atteindre rapidement le second.

2E

Marchez en direction du sud pour trouver un petit pilier sur lequel vous pourrez grimper dessus en le touchant. Sélectionnez ensuite votre arc et visez l'orbe droit devant. Passez ensuite par le passage où s'établissait précédemment la barrière de pics pour atteindre le centre de la zone. Récupérez rapidement la potion rouge dans le petit coffre en haut à droite de votre écran. Le but premier est ensuite de tirer suivant un ordre précis les 4 leviers situés au nord. Plusieurs indices sont alors dispersés tout au travers de la salle sur plusieurs stèles. Cherchez-les si le coeur vous en dit, mais voici la solution à cette nouvelle énigme : en comptant les leviers de 1 à 4 de gauche à droite tirez dans l'ordre suivant : 1, 4, 3 et 2. La plate-forme centrale vous sera ensuite accessible. Grimpez alors sur le bloc de glace et empruntez la petite passerelle menant vers le nord. Redescendez vers le sud, en prenant bien soin d'éliminer vos ennemis volants à l'aide de l'arc ou du boomerang, puis lancez une bombe sur l'orbe que vous apercevrez en contrebas.

La dernière manoeuvre ayant été réalisée, les blocs bleus de la pièce rentreront alors dans le sol, vous libérant ainsi l'accès à certains passages. Laissez-vous tomber sur la gauche et récupérez la goutte de sagesse dans le petit coffre au sommet d'un piédestal. Revenez ensuite sur la droite en sautant par-dessus les maigres précipices, puis retournez sur la plate-forme centrale. Marchez sur la gauche et empruntez le couloir plus à l'ouest désormais accessible sans la présence des blocs bleus. Placez-vous ensuite sur la dalle bleue et suivez les conseils délivrés par la dalle juste au-dessus de vous. Celle-ci vous propose de viser les 4 orbes vous entourant suivant un ordre bien précis : celui en haut à droite en premier, celui en haut à gauche en second, celui se situant en bas à gauche en troisième et enfin celui en bas à droite en dernier. Sortez votre boomerang et dessinez une courbe les touchant dans cet ordre précis. Une petite clef tombera sur l'un des piliers situés à votre droite. Un coup de boomerang suffit alors à la ramener à vous. Poursuivez par la porte au nord grâce à celle-ci.

1E

Dès votre arrivée, la porte se referme derrière vous et deux Migloo viennent alors vous défier. Utilisez la méthode habituelle pour les mettre en déroute, puis récupérez le contenu du gros coffre qui apparaîtra ensuite au centre de la pièce. Il s'agit du grappin, un classique des Zelda qui prouvera toute son utilité dans ce Donjon. Utilisez celui-ci pour vous agripper au petit pilier sur la berge à gauche du précipice. Vous traverserez ainsi le gouffre sans encombre. Poursuivez par l'issue au sud.

RDC

De retour au rez-de-chaussée, les araignées ne sont plus qu'un mauvais souvenir grâce au grappin. Agrippez leur protection grâce à votre nouvel objet pour les achever en un éclair ! Eliminez les ennemis présents, puis approchez-vous des 3 statues. Celle du centre est munie d'une accroche qui vous permet d'utiliser une nouvelle fois le grappin. Tirez la langue de pierre vers vous pour pouvoir poursuivre par le couloir au sud où vous userez du grappin sur le petit pilier sur la droite. Marchez ensuite sur la dalle pour pouvoir revenir au centre de la zone. Deux nouvelles statues vous forcent à utiliser une fois de plus votre nouvel objet. Tirez les deux langues vers le bas pour débloquer l'accès au sud-est.

SS1

Déposez une bombe à proximité du mur comportant une fissure juste après l'entrée à cet étage pour atteindre une dalle sur laquelle il vous faudra marcher. Un coffre apparaîtra alors à droite du gouffre. Visez-le avec votre grappin pour pouvoir le rejoindre, puis ouvrez-le histoire de récupérer une potion jaune. Marchez ensuite sur la seconde dalle pour relier les deux berges. Poursuivez par la droite et déplacez la jarre disposée sur la marque bleue pour pouvoir déposer une bombe à cet endroit précis. Vous créerez ainsi une brèche vous permettant de continuer vers le nord.
Vous trouverez derrière ces murs une statue propre à vous procurer un indice sur la suite des événements. Visez les deux piliers de droite à l'aide du grappin, l'un après l'autre, pour tendre une corde entre ces deux points et pouvoir ainsi passer de l'autre côté du gouffre de droite. Saisissez le levier un peu plus au nord d'un coup de grappin pour faire apparaître un coffre plus bas. Montez ensuite vers le nord et vous trouverez une statue dont il vous faudra agripper et tirer la langue le plus possible vers vous. Il est important de prendre un maximum de distance pour tirer la langue le plus possible. Vous bénéficierez ensuite d'un décompte proportionnel à la longueur de la langue pour aller chercher le trésor en bas à droite sur votre carte. Vous trouverez une petite clé à l'intérieur. Poussez le bloc vers le haut et marchez sur la dalle pour pouvoir vous sortir du coin.

Revenez ensuite sur la plate-forme au centre et tendez une nouvelle corde entre les piliers de gauche cette fois-ci. Sur la dalle bleue, déposez une bombe afin de libérer un passage. Depuis la plate-forme centrale, il vous est possible de distinguer plusieurs orbes hors de portée. Ceux-là se comptent au nombre de 4 et doivent tous être activés d'un coup de boomerang qui fera alors le tour de la structure où figure un oeil. Remontez ensuite sur la corde tendue précédemment et sélectionnez votre arc pour viser l'oeil. Enfin, dirigez-vous vers la porte au nord-est que vous déverrouillerez pour pouvoir poursuivre. Récupérez la goutte de sagesse contenue à l'intérieur du coffre, puis positionnez-vous derrière les blocs bleus pour viser l'orbe de votre boomerang. Vous allez ensuite devoir atteindre la prochaine issue en un temps limité. Gagnez le coin sud-ouest du sous-sol où vous aurez à présent accès à la statue. Positionnez-vous alors le plus loin possible de celle-ci et visez sa langue d'un coup de grappin de manière à la tirer un maximum vers vous. Un chronomètre s'enclenchera alors et il vous faudra agir le plus rapidement possible. Passez immédiatement par l'issue la plus proche et hissez-vous de pilier en pilier jusqu'à la porte ouverte au nord. Poursuivez par l'escalier légèrement à droite.

SS2

Partez vers la gauche et traversez le gouffre qui se présentera devant vous en accrochant la torche d'un coup de grappin. Continuez vers la pièce de droite pour être confronté à un nouveau gardien. Réglez-lui rapidement son compte (vous devriez avoir pris le coup de main depuis), puis tendez un fil entre les deux piliers au nord pour poursuivre. Faites alors de même entre les deux prochains piliers pour poursuivre. Il vous faudra ensuite vous livrer à une toute nouvelle utilisation du grappin. Commencez par tendre une corde entre les deux petits piliers sur la gauche, puis catapultez Link vers la berge opposée en tendant la corde un maximum vers l'arrière. Marchez vers le bas pour trouver 4 orbes. Effectuez une attaque circulaire entre ceux-ci. Un coffre apparaît et une porte s'ouvre. Foncez vers la porte pour le moment ! Déposez une bombe sous les orbes pour vous créer un passage et rejoindre ceux-ci. Après la porte,

poursuivez vers la droite pour tomber sur deux braseros. Reliez alors ces deux-là à l'aide du grappin et propulsez-vous sur la plate-forme au nord. Agrippez-vous ensuite aux deux braseros sur les plates-formes pour atteindre l'oeil affiché sur le mur du haut. Sortez votre arc et visez juste. Poursuivez vers le nord pour déboucher sur une salle contenant deux yeux. Commencez par installer une corde entre les deux piliers, puis placez-vous du côté du mur. Il vous faut ensuite parvenir à toucher les deux yeux à l'aide de vos flèches, mais vos cibles se ferment automatiquement si vous les regardez de face. Visez donc la corde et faites rebondir vos projectiles vers les deux yeux pour les toucher. Votre action vous permet de bénéficier d'une petite clé. Allez ouvrir la porte plus à l'est et apprêtez-vous à combattre. Remportez ce nouveau défi pour hériter d'un gros rubis rouge, puis ressortez en direction de la salle dans le coin bas droit de votre écran.

Sur place, utilisez les piliers pour vous déplacer et n'hésitez pas à monter sur ceux-là pour atteindre la dalle au sommet des plates-formes. Un passage s'ouvre alors. Poursuivez par celui-ci pour trouver une nouvelle dalle qui libérera alors le gros coffre sur la plate-forme à l'ouest. La grande clé se trouve à l'intérieur. Prenez-la sur vous, puis montez les escaliers un peu plus à droite. La porte du Boss se trouve à l'étage juste après, vous ne pouvez la manquer en jetant un oeil à votre plan.

Boss : Griock, dragon bicéphale
Comme le suggère le titre précédent, le monstre en présence est donc un dragon à deux têtes.
Vous ne pourrez atteindre directement ces deux bestioles au tout début de l'affrontement et il vous faudra donc ruser. Vous remarquerez que chaque dragon semble régurgiter son attaque avant de vous la lancer. Cette attaque se décline sous forme de boule d'énergie qu'il vous faudra leur renvoyer à l'aide du grappin. Mais il vous faut procéder d'une certaine manière. Ainsi, les boules d'énergie lancées par le dragon rouge n'ont d'effet que sur le bleu et les boules bleues ne fonctionnent que sur le dragon rouge. Vous remarquerez également la présence de 4 piliers à votre portée. Ceux-là vont vous servir à tendre votre grappin pour renvoyer leurs attaques aux dragons. Mais vous ne devez pas disposer les cordes de n'importe quelle façon, mais plutôt les croiser en diagonale de manière à renvoyer les boules d'énergie vers le second dragon (celui n'ayant pas lancé l'attaque). Observez les dragons et guettez le moindre déglutissement. Disposez alors immédiatement le grappin entre les deux piliers. Lorsque vous parviendrez à toucher l'un de vos adversaires, l'autre dragon viendra alors à votre contact pour couper la corde et tenter de vous assener un coup de bec. Esquivez alors en vous déplaçant de côté. Lorsque les deux lézards se mettront à agiter frénétiquement leurs têtes, grimpez en équilibre sur l'un des piliers pour éviter de boire la tasse face au raz-de-marée qu'ils projetteront vers vous. Esquivez ensuite les blocs de glace en vous déplaçant latéralement. Répétez l'opération jusqu'à ce que les armures des deux bestioles soient brisées pour attaquer la seconde phase du combat. Placez-vous alors le plus proche possible de la porte sud pour pouvoir rester à l'abri et attendez que vos adversaires prennent l'initiative d'attaquer. En attendant, préparez-vous simplement à utiliser le grappin. Lorsque l'un des dragons se rapprochera suffisamment de votre plate-forme, vous distinguerez une accroche au niveau de sa gueule. Visez alors celle-ci à l'aide du grappin, puis raccordez la bête à l'un des piliers. La tête du monstre ira alors s'écraser sur le sol et vous pourrez en profiter pour la frapper plusieurs fois de suite. Poursuivez ainsi jusqu'à la fin du duel. Restez le plus près possible de la porte et vous ne devriez pas subir la moindre attaque. Récupérez ensuite tout votre matos avant de mettre les voiles.

La dernière carte marine

En ressortant du Temple, vous rencontrerez le véritable Aroo. Utilisez les piliers sur la gauche pour vous hisser sur le montant de la colline. Grimpez alors sur chaque pilier pour atteindre le prochain et ainsi de suite. Marchez vers le bas et passez ensuite sur la rive droite dès que vous rencontrerez des piliers qui vous permettront de le faire. Deux coffres n'attendent plus que vous en bas à droite de votre plan. L'un d'eux nécessite simplement que vous vous laissiez tomber sur une plate-forme. Il contient une goutte de force. Pour récupérer celui contenant un gros rubis vert, vous devrez grimper sur le pilier, puis viser le coffre d'un coup de grappin. Deux coffres contenant deux rubis rouges vous attendent également vers le montant sud de la falaise.

Revenez ensuite au village et dirigez-vous vers les 6 lotissements. Creusez juste devant la stèle pour déterrer un gros rubis rouge, puis poursuivez vers les habitations. Partez ensuite sur la petite île à l'ouest et creusez en son centre pour trouver une carte au trésor. Sur la petite île de l'est, creusez au centre pour trouver un rubis doré d'une valeur de 300 rubis. Enfin, utilisez à nouveau le grappin pour vous hisser jusqu'au coffre de la plate-forme à l'ouest du village. Vous récolterez ainsi une autre goutte de sagesse. Demandez ensuite à Linebeck de remettre le cap sur l'île de Melka.

Sur place, allez voir Grand-Papy pour obtenir une goutte de force supplémentaire, puis filez en direction du Temple du roi des mers. Il est également probable que vous receviez une missive de la part d'Aroo qui vous récompensera alors d'une goutte de sagesse. Ptigoron vous écrira pour vous expédier une goutte de courage. Parler au fermier tout à l'ouest de l'île vous rapportera une écaille de Zora. Enfin, saisissez-vous d'une poule et sautez vers la zone centre du village pour accéder à un nouveau trésor. Au temple, marchez dans le cercle de lumière jaune pour débuter au septième sous-sol du temple.

Il vous faudra trouver et placer les 3 symboles que vous aviez précédemment réunis pour pouvoir poursuivre vers les nouvelles salles du temple. Référez-vous donc aux chapitres en question en cas de problème. Sachez toutefois que le grappin vous facilitera cette fois-ci la tâche en vous permettant d'emprunter de nombreux raccourcis. Au niveau de l'emplacement du cristal rond, vous remarquerez sans doute la présence d'un pilier. Montez sur celui-ci et tirez une flèche en direction de l'orbe plus au sud pour déclencher l'apparition d'un trésor renfermant une goutte de force.

SS9

Lorsque vous aurez les 3 cristaux en votre possession, placez-les dans leurs socles respectifs en suivant strictement l'ordre suivant : carré, rond, puis triangle. Passez alors la porte du haut pour entendre le sol trembler. Revenez sur vos pas pour découvrir une toute autre salle...

SS10

Quelques nouveaux spectres auront à présent la possibilité de se téléporter. Commencez par vous diriger dans le couloir à l'est et allez enclencher l'orbe pour empêcher les pics de s'extraire du sol. Hissez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme où se trouve posée une lourde pierre en haut à droite de votre plan. Hissez-vous alors jusqu'au rocher en vous aidant du grappin. Enfin, poussez la pierre lorsque le gardien se trouvera dans le couloir. Celui-ci éliminé, marchez vers le sud et observez les murs pour déceler un espace fragile. Placez alors une bombe à cet endroit précis pour vous permettre de passer.

Eliminez le premier mouchard ennemi que vous rencontrerez, puis actionnez l'orbe dans le coin du premier détour. Les pics du couloir de gauche disparaîtront alors. Effectuez la même opération du rocher à l'ouest pour éliminer le second gardien et récupérer ainsi une petite clé. Marchez ensuite en direction du couloir du bas et utilisez l'un de vos missiles teigneux pour aller actionner l'orbe derrière les murs. Un passage s'ouvrira sur la gauche pour vous permettre de poursuivre au centre de la pièce. Longez les couloirs pour accéder à une dalle. Marchez sur celle-ci et allez récupérer le gros rubis à l'intérieur du coffre. Enfin, tuez le dernier mouchard pour faire apparaître un gros coffre sur le montant du muret jaune. Gagnez la zone neutre dans le couloir le plus au sud et grimpez sur le pilier pour pouvoir accrocher le gros coffre d'un coup de grappin. Une fois le contenu du coffre récupéré, laissez-vous tomber sur la droite et déverrouillez la porte pour atteindre le sous-sol suivant.

SS11

Arrivé au onzième sous-sol, commencez par éliminer tous les mouchards de la zone pour évoluer plus tranquillement dans les couloirs. Missiles teigneux et boomerang sont alors de précieux alliés. Un gros coffre fera son apparition dans le coin en haut à droite de votre carte. Récupérez le corail rose se dissimulant à l'intérieur, puis tirez les deux leviers du mur du haut afin de faire apparaître deux ponts. Dirigez-vous ensuite vers le pont de droite que vous venez de faire apparaître, puis creusez sur la marque au sol pour pouvoir utiliser un couloir de vent. Marchez alors sur les deux dalles de chaque côté de la plate-forme, laissez-vous retomber au niveau du sol. Vous allez devoir vous occuper de deux autres dalles en contrebas. Placez-vous dans la zone neutre la plus à droite au centre et envoyez un missile teigneux frapper l'orbe en bas à droite de votre carte. Faites en sorte de rallonger le trajet de votre missile pour vous permettre de rejoindre à temps le deuxième emplacement où il vous faudra creuser pour atteindre les plates-formes supérieures. En effet, un décompte devra être respecté pour pouvoir atteindre la dalle en bas à gauche de l'écran. Allez donc actionner celle-ci en priorité avant que le pont à l'ouest ne se rétracte. Les quatre dalles activées, l'issue (la porte la plus à gauche) menant au douzième s'ouvrira alors. Foncez !

SS12

Commencez par tirer le premier levier vers vous de manière à abaisser la barrière de pics légèrement plus bas. Eliminez ensuite le premier mouchard en usant de la traditionnelle méthode, puis traversez le couloir ouest vers le haut. Vous allez devoir amener trois gemmes de force jusque dans la zone au nord. La première se trouve dans le coffre tout au nord, côté ouest. Lorsque vous l'aurez en main, un gardien viendra pour vous compliquer la tâche. Décochez-lui alors une flèche dans le dos pour bénéficier du champ libre. Pistez ensuite le garde au centre pour lui planter une flèche dans le dos et récupérer ainsi son butin. Prenez garde aux faucheurs dissimulés non loin, puis allez placer la seconde gemme dans l'un des deux socles restant au nord.

Eliminez le dernier mouchard pour faire apparaître un coffre contenant une pièce de bateau dans la zone neutre à l'ouest. La dernière gemme se trouve dans le coffre du nord-est. Un nouveau gardien viendra s'ajouter aux deux premiers. Décochez-lui une flèche dans le dos pour vous en débarrasser, puis revenez vers la zone au centre en possession de la gemme pour l'insérer dans le dernier socle. Enfin, pénétrez par l'issue du haut pour déboucher dans une nouvelle pièce. Celle-ci contient un gros coffre. A l'intérieur, vous attend bien évidemment, la carte marine du nord-est. Empruntez le cercle de lumière bleue pour sortir du temple.

L'île des Morts

Linbeck ne tient plus en place et c'est sous ses encouragements que vous reprendrez une nouvelle fois la mer. L'île des ruines étant pour le moment inaccessible à cause de la présence d'une énorme tornade, dirigez-vous plutôt vers l'île des morts. A votre arrivée, marchez sur votre droite pour trouver l'entrée d'une petite caverne. A l'intérieur, vous trouverez 5 livres comportant chacun plusieurs indices sur votre quête. Lisez attentivement chacun d'entre eux, puis ressortez par l'autre issue. Au dehors, il vous faudra prendre garde aux ennemis aspirants ainsi qu'à certains squelettes. Pour vaincre ces derniers, touchez-les une première fois, puis débarrassez-vous impérativement de leur tête. Votre carte symbolise une tête couronnée dont le visage regarde vers l'est. Marchez vers l'échelle dessinée dans la zone est, puis stoppez votre progression lorsque vous remarquerez un orbe suspendu sur un mur de pierres. Sélectionnez alors votre pelle et creusez légèrement au-dessus de la touffe d'herbe en dessous du mur.

Dans les sous-sols, commencez par percer le mur nord en plaçant une bombe à l'endroit où vous remarquerez une fissure. Pénétrez ensuite dans la pièce pour obtenir un précieux message et récolter de nombreux rubis. Vous trouverez également une goutte de force à l'intérieur d'un coffre. Ressortez et marchez ensuite vers le couloir ouest. Il vous faut alors traverser une zone où de nombreux rochers viennent s'écraser de toutes parts. Observez bien leurs tracés et esquivez les pierres autant que vous le pouvez en vous dirigeant vers la sortie. Au dehors, dirigez-vous dans un premier temps sur votre droite pour obtenir un coffre renfermant une carte au trésor. Revenez ensuite sur la bordure gauche du monument et suivez les conseils de la stèle que vous aviez trouvée dans la pièce secrète en sous-sol à savoir : trouver l'orbe et le toucher d'une flèche. La grille du cimetière au nord-ouest s'ouvrira sous cette action. Filez alors immédiatement dans cette direction...

Le cimetière vous permet d'obtenir l'ordre des salles qu'il vous faudra visiter dans le Temple du nord-est pour ne pas vous perdre et accéder ainsi à son gardien. Lisez chacune des tombes pour obtenir de précieuses informations que vous ne manquerez pas de noter. En récoltant tous les indices, vous obtenez alors le trajet suivant : nord, est, sud, est, est, nord et enfin nord. Marchez en direction du Temple situé en haut à droite de votre plan et pénétrez en ses murs. En suivant rigoureusement la marche à suivre (expliquée juste au-dessus), vous arriverez rapidement devant une sorte d'autel. Discutez avec l'esprit du quatrième chevalier et exposez-lui vos plans. Passez ensuite par l'issue derrière lui et avancez jusqu'au grand coffre pour obtenir le collier royal. Grâce à celui-ci, vous pourrez à présent passer sans problème la tornade gardant l'entrée de l'île des ruines. Remontez sur le bateau pour vous diriger vers ces lieux

L'île des ruines

Il vous faut donc à présent mettre le cap sur l'île des ruines. Arrivé devant la tornade, celle-ci se dissipera sous l'effet du collier pour vous laisser passer. En arrivant, dirigez-vous vers le nord pour trouver l'entrée d'une petite caverne. Pénétrez à l'intérieur de celle-ci et avancez le long du couloir jusqu'à tomber sur un homme poisson qu'il vous faudra vaincre. Utilisez la méthode habituelle pour lui faire mordre la poussière, puis poursuivez jusqu'à la sortie. Vous déboucherez alors sur la partie sud-ouest de l'île. Marchez le long des allées verdoyantes et sautez par-dessus les

tranchées d'eau dès que vous en aurez l'occasion. Faites en sorte d'atteindre la sortie au nord et laissez-vous tomber sur le côté droit de la plate-forme à laquelle vous accéderez.

Votre première destination sur l'île est le temple nord-ouest. Filez donc dans cette direction et traversez le couloir gardé par les pierres en remontant vers le nord. Le sentier vert vous permettra ensuite d'atteindre facilement l'entrée du temple. Avancez alors jusqu'à l'autel se trouvant à l'intérieur pour vous entretenir avec Tome, le troisième chevalier. Soyez franc dans vos intentions pour vous faire ouvrir un chemin vers le prochain temple. Un pont apparaît vers l'extérieur. Dirigez-vous vers celui-ci et traversez la berge grâce à sa présence. Vous devez alors vous rendre au Temple de Helte. Celui-ci n'est autre que la petite pyramide tout en haut à droite de votre plan. Suivez la longue lignée faite de ponts et de petits précipices pour y accéder rapidement.

A l'intérieur du Temple, plusieurs dangers vous menacent. Il vous faudra commencer par traverser une allée obstruée par de nombreuses pierres, puis traverser une allée où se déclencheront quelques pièges à fléchettes. Le bouclier se révèle alors très pratique pour en sortir indemne. Montez ensuite les marches et traversez grâce au pont. Tuez les deux squelettes et montez les nouveaux escaliers pour atteindre le premier étage. Touchez la porte pour l'ouvrir, puis avancez jusqu'à l'autel où vous rencontrerez le second chevalier. Parlez-lui pour obtenir la clé royale. Il vous faut alors ramener celle-ci vers le précédent Temple afin de l'insérer dans la serrure du monument situé juste avant l'autel. En sortant, vous remarquerez que le terrain a changé. Laissez-vous tomber sur le sol dallé et dirigez-vous vers l'est.

Le chemin imposé vous conduira vers un passage où 3 grosses pierres vous compliqueront les choses. Poussez celle du haut vers la droite, puis montez sur la plate-forme juste après pour propulser la suivante vers la pierre de gauche. Vous pourrez ainsi poursuivre par l'allée menant vers le sud en balançant le petit rocher. Au passage suivant, placez le rocher sur la ligne dallée, puis faites glisser celui-ci sur la droite (pour lui faire suivre la ligne). La pierre ira se briser sur un autre rocher disposé plus à droite. Remontez l'allée derrière la petite pierre pour trouver un coffre qui vous permettra d'obtenir une nouvelle goutte de sagesse. Revenez ensuite sur vos pas et poussez la même pierre que précédemment, mais cette fois-ci vers le bas. Montez alors sur la plate-forme située légèrement après pour trouver une dalle. Marchez sur celle-ci pour pouvoir poursuivre grâce à un pont.

Après le pont, dirigez-vous vers le nord, puis vers l'ouest pour apercevoir un coffre en contrebas. Laissez-vous tomber à son niveau pour obtenir une nouvelle goutte de force, puis redescendez vers le bas. Pour pénétrer dans le prochain Temple, vous allez devoir parvenir à trouver par vos propres moyens un symbole qu'il vous faudra tracer à son entrée. La clé du mystère se trouve dans le labyrinthe au sud-ouest de la carte. Trouvez chacune des stèles présentes et lisez leurs inscriptions. En traçant plusieurs courbes qui rejoindront les 5 stèles, vous obtiendrez alors le bon schéma. Ressortez par le nord en empruntant le passage offert par le pont. Laissez-vous ensuite tomber de la plate-forme et dirigez-vous vers le Temple situé au sud-est. Contournez-le par la droite afin d'en trouver l'entrée. Après avoir discuté avec le dernier chevalier, dirigez-vous vers la grille nouvellement ouverte. Marchez jusqu'à la porte rouge et reproduisez le symbole obtenu précédemment. Pour cela, partez du point en haut à gauche et reliez les autres comme indiqué. Deux hommes poissons vous attendent avant l'entrée du Temple principal. Eliminez-les pour pouvoir passer, puis pénétrez dans la pyramide.

7ème Epreuve : Le Temple de Mutoh

RDC

Dès votre entrée dans le dernier Temple du jeu, une énigme s'impose à vous. Il vous suffit en effet de lire les deux stèles présentes depuis le rez-de-chaussée pour vous en rendre compte. De chaque côté de la pièce en forme de losange, il va vous falloir parvenir à parcourir un certain chemin en un temps record. Commencez donc par emprunter le couloir nord, puis dirigez-vous sur la droite pour apercevoir une marque au niveau du sol. Placez une bombe exactement sur celle-ci pour créer une brèche dans le mur. Frappez ensuite l'orbe en bas à droite et empruntez le raccourci pour atteindre le pont avant la fin du décompte. Prenez garde au piège juste avant celui-ci, puis faufilez-vous jusqu'à la dalle en fond de salle. Marchez sur celle-ci, puis revenez à l'entrée du Temple.

Il vous faut à présent vous occuper du second orbe. Une bombe est alors nécessaire pour vous faire gagner du temps. Vous pouvez vous servir de vos bombes de base, mais les missiles teigneux s'avèrent encore plus efficaces. Choisissez

alors un chemin tortueux pour vous faire gagner un maximum de temps, puis foncez dans le couloir nord-ouest. Vous pourrez éliminer les deux chauves-souris au préalable. Faites attention à la trappe et utilisez les blocs mobiles pour parvenir jusqu'au pont avant la fin du temps imparti. La seconde dalle enclenchée, vous aurez alors accès au premier sous-sol.

SS1

Filez vers le sud sans vous préoccuper du gros coffre pour le moment. Au passage, plusieurs squelettes vous attaqueront. Une méthode sympathique pour les éliminer consiste à utiliser son arc, puis son épée pour leurs têtes. Traversez la zone d'eau grâce au rondin de bois. Puis gagnez l'issue légèrement plus à l'ouest.

1E

Avant d'accéder au premier étage, vous repasserez rapidement par le rez-de-chaussée. Esquivez les tortues et empruntez alors l'issue la plus au nord. Sur place, marchez sur la gauche en prenant garde aux ennemis pilleurs de rubis et récupérez l'écaille de Zora à l'intérieur du coffre. Laissez-vous ensuite tomber près des escaliers pour poursuivre vers le haut.

2E

Tuez les deux squelettes et le pilleur de rubis pour faire apparaître un grand coffre. A l'intérieur de celui-ci vous attend la dernière arme du jeu, à savoir le marteau. Redescendez ensuite vers l'étage précédent.

1E

A l'aide du marteau, frappez l'interrupteur au sol pour déverrouiller l'issue juste à côté de vous. Vous aurez ensuite l'occasion de jouer à la balançoire. Positionnez alors Link sur les marques de pieds au sol et frappez les pistons pour décoller. Vous pourrez également vous occuper des tortues à présent. Laissez-vous ensuite tomber du côté de la prochaine issue et reprenez les escaliers.

RDC

Eliminez les tortues, puis frappez la dalle endommagée d'un bon coup de marteau. Passez ensuite par la porte pour vous diriger vers le premier sous-sol.

SS1

Avancez vers la gauche et passez derrière le gros rocher le plus à l'ouest pour pouvoir le pousser vers la droite. Poursuivez ensuite par les deux ponts en bois et préparez-vous à combattre deux nouveaux squelettes. Le marteau s'avère particulièrement redoutable pour leur ossature en manque de calcium. Poursuivez par les escaliers non loin.

SS2

Frappez les deux dalles au sol à l'aide du marteau pour pouvoir poursuivre vers l'ouest. Utilisez ensuite les deux blocs mobiles pour atteindre la plate-forme la plus au sud. Durant le trajet, équipez-vous du marteau et frappez chaque dalle endommagée. Au bout, une dernière dalle vous permet de mettre en mouvement le rondin denté et donc de passer. Grimpez sur la plate-forme à droite pour atteindre un coffre contenant une petite clé. N'oubliez pas de descendre dans le couloir du bas pour trouver un autre petit coffre renfermant cette fois-ci une goutte de courage. Empruntez ensuite les escaliers présents sur votre droite.

SS1

Marchez sur la dalle au sol, puis filez vers le nord pour déverrouiller l'issue de votre petite clé. Derrière les portes, frappez le triangle flottant pour vider entièrement l'eau des bassins de la salle. Laissez-vous tomber au niveau le plus bas et dirigez-vous sur la gauche. Vous tomberez rapidement sur une série de dalles colorées. Frappez pile dans le

carré du milieu pour que toutes les dalles changent de couleur. Une issue s'ouvrira ainsi. Marchez vers le bas et utilisez le système balançoire pour vous hisser sur une petite plate-forme. A partir de là, décochez une flèche en direction du triangle légèrement plus bas.

Empruntez ensuite le pont au sud pour accéder à une nouvelle série de plaques colorées. Faites en sorte d'afficher toutes les dalles en orange en les frappant avec votre marteau.
Le système de retournement des dalles est particulièrement simple lorsque l'on saisit ses fondements. Frappez au milieu de quatre blocs pour les retourner tous, frappez sur les extrémités (donc non directement sur les dalles) pour ne faire pivoter qu'une rangée, ou 2 blocs, ou 3 blocs. Enfin, jouez sur ces subtilités pour obtenir l'effet désiré. Décochez à nouveau une flèche vers le triangle flottant, puis marchez vers l'est. Laissez-vous alors tomber au niveau le plus bas, puis passez les escaliers descendants.

SS2

Arrivé au second sous-sol, une nouvelle épreuve de morpion vous est proposée. Cette fois-ci, la tâche est légèrement plus compliquée à cause du nombre supérieur de dalles. Faites en sorte d'aligner les dalles d'une seule et même couleur pour faire apparaître un pont sur la droite de l'écran. Poursuivez par la porte.

SS1

De retour à cet étage, approchez-vous des dalles colorées et notez leur positionnement exact quelque part. Utilisez ensuite les deux tremplins successifs pour vous hisser sur une plate-forme plus au nord. De là, frappez la boule présente sur votre droite à l'aide du boomerang. Décochez une flèche en direction du même objet pour faire grimper le niveau d'eau. Rejoignez alors la plate-forme de droite où vous devrez reconstituer la figure observée plus bas en frappant judicieusement les dalles de couleurs. Faites en sorte de reproduire la même figure, puis refaites baisser le niveau d'eau. Utilisez la balançoire pour atteindre l'issue nouvellement ouverte, puis partez récupérer le gros rubis enfermé dans le coffre plus à gauche.

Marchez ensuite vers le nord et poussez le gros rocher que vous trouverez vers la gauche, jusqu'à le placer sur le tremplin. Visez le piston de la balance pour propulser la pierre sur l'estrade du haut. Passez alors à gauche de la pierre pour la pousser vers la droite. Celle-ci ira donc se fracasser sur le rocher suivant, ce qui vous laissera l'occasion de poursuivre. Récupérez la petite clé dans le coffre de droite, puis usez de la seconde balance pour vous hisser vers la plate-forme supérieure. Marchez alors vers le haut de l'écran, puis orientez-vous vers la droite. Traversez le bassin à présent vidé de son eau pour trouver non loin une porte à déverrouiller.

Plus bas, déplacez le rocher grâce aux nombreux tremplins. Faites ensuite rouler celui-ci sur la gauche pour briser une seconde roche. Empruntez le passage à présent libéré pour obtenir la grande clé. Laissez-vous tomber vers le sud et empruntez l'issue descendant vers le second sous-sol.

SS2

Muni de la grande clé, positionnez-vous sur le bloc mobile et laissez-vous porter vers la porte du Boss. De nombreux squelettes tenteront alors de vous faire chuter. Résistez simplement ou bien posez la clé à côté de vous pour les terrasser à l'aide du marteau. Utilisez ensuite les nombreux tremplins pour vous diriger vers le Boss.

Boss : Oohiss, ancien soldat lithique
L'affrontement contre ce Boss colossal s'effectue en deux temps. Pour commencer, il vous faudra parvenir à enlever toute son armure de pierre autour de son corps. Pour cela, vous remarquerez la présence de nombreux tremplins dans la zone de combat. Positionnez-vous sur ceux-là, puis visez le piston d'un coup de marteau afin de décoller. Dans les airs, utilisez à nouveau le marteau, mais sur votre ennemi cette fois-ci. Observez les cercles rouges sur le corps de votre adversaire. Chacun d'eux symbolise une partie de son armure. Il vous faudra donc attaquer tout autour du Boss pour pouvoir venir à bout de toute sa surface. Certains points s'appréhendent de face, d'autres de côté et enfin d'autres de derrière. Pour parvenir à attaquer votre ennemi sur le côté ou bien dans le dos, tournez tout autour de la zone ou bien passez sous les jambes du colosse. Votre adversaire stoppera au bout d'un moment son pivotement, perplexe. C'est à ce moment précis qu'il vous faudra utiliser un tremplin pour voler vers l'ennemi et l'attaquer ainsi de plusieurs

coups de marteau. L'ennemi attaque de deux manières différentes lorsqu'il bénéficie encore d'un corps. Il porte ainsi ses coups au poing (méfiez-vous de l'onde de choc et tenez-vous à distance), ou alors vous envoie de nombreuses flèches, vous obligeant ainsi à rester en mouvement. Lorsque votre adversaire ne sera plus habillé par son armure, visez les pistons sur son corps (les points de repères décrits précédemment) pour que celui-ci finisse de s'effondrer. La seconde phase pourra alors débuter. Une simple tête sera cette fois-ci votre adversaire. Positionnez-vous près d'un tremplin et laissez celle-ci vous approcher. Esquivez les flèches qu'elle vous enverra en gardant un oeil sur sa couronne et utilisez à nouveau le tremplin lorsque l'ennemi sera à portée.
Vous pourrez alors vous propulser sur le sommet de son crâne et frapper à plusieurs reprises l'orbe bleu s'y trouvant. Vous pourrez frapper de votre épée, mais il est préférable d'utiliser le marteau. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour venir à bout du colosse. Récupérez ensuite le réceptacle et le minerai, puis filez faire votre compte-rendu à Linebeck.

L'épée spectrale

Les 3 minerais en poche, filez immédiatement pour l'île de Sazu. En chemin, de nombreux ennemis vous attaqueront. Restez donc vigilant. Récupérez votre courrier contenant une goutte de courage en arrivant, puis filez jusqu'à la maisonnette au nord pour fournir les 3 minerais au forgeron. Il vous faudra ensuite prendre votre mal en patience durant la forge. Redescendez voir Linebeck pour recevoir un nouveau courrier de la part de Jolène. On vous défie en duel. Reprenez la mer et tracez une courbe en direction du bateau de la jeune femme. Lorsque vous la rencontrerez, laissez-vous aborder volontairement pour démarrer le duel. Le combat s'avère légèrement plus long que d'habitude, mais en sortir victorieux est tout aussi simple. La victoire en poche, retournez sur l'île de Sazu pour récupérer la lame forgée. Mais il manque encore une poignée à votre épée. Retournez donc voir le roi des mers sur l'île Melka.

Sur place, partez voir Grand-Papy pour obtenir de lui une grande et belle poignée. Reprenez ensuite le chemin du Temple pour rencontrer Linebeck au passage. Poursuivez ensuite jusqu'au Temple du roi des mers pour l'ultime épreuve.

Bellum

De retour au Temple du roi des mers, votre épée spectrale vous permettra cette fois-ci d'éliminer facilement les gardiens en les frappant dans le dos. En tuant tous les gardiens d'un même étage, vous obtiendrez alors de nombreux coffres renfermant gros rubis et autres pièces de bateau. Il est donc conseillé pour les plus courageux de reprendre l'ascension du temple depuis son commencement afin de pouvoir tout récupérer. Pour les autres, il vous reste la possibilité de débuter depuis le 7ème sous-sol.

Les explications ayant déjà été données jusqu'au douzième sous-sol, nous reprendrons exactement à l'endroit où nous nous étions arrêtés précédemment. Vous pourrez tout de même consulter le cheminement des étages en vous référant aux chapitres précédents (il suffit d'effectuer les mêmes actions à chaque fois).

SS11 & SS12

Pour accélérer les choses, passez par l'entrée est, puis utilisez le marteau pour sortir de l'enceinte au douzième sous-sol. N'oubliez pas d'enclencher l'orbe si vous désirez récupérer le coffre sur la droite qui contient une carte au trésor. Eliminez également les 3 gardiens pour faire apparaître un autre coffre. Enfin, portez les trois gemmes au centre et pénétrez par l'issue au nord

SS13

En pénétrant dans le treizième et dernier sous-sol, plusieurs spectres apparaissent dans la zone du bas. Dirigez-vous vers la zone de combat en prenant bien soin d'emporter avec vous une jarre rouge et brisez celle-ci vers les spectres pour vous mettre à l'abri. Faites-vous alors volontairement repérer par vos ennemis, puis cachez-vous dans le cercle. Enfin, frappez-les dans le dos dès que vous en aurez l'occasion. Plusieurs séries de gardiens feront successivement leur apparition. A chaque fois, utilisez la même méthode pour vous en défaire. Lorsque la porte s'ouvrira, faites le plein

d'énergie grâce aux nombreuses jarres disposées tout autour de la pièce, puis passez celle-ci. Enfin, filez le long des escaliers et préparez-vous à rejoindre... La bête...

Boss : Bellum, spectre maléfique
Dans un premier temps, Bellum reste au centre d'un bassin et vous envoie sereinement plusieurs crachats qui se changent en monstres. Esquivez ceux-là, puis frappez-les de votre épée pour les tuer en un coup. Sélectionnez le grappin dans votre inventaire et visez alors les accroches spongieuses de couleur jaune, disposées sur le corps de l'ennemi. Prélevez-les toutes pour finir par attirer Bellum vers vous d'un coup de grappin. Profitez-en alors pour frapper son oeil d'un maximum de coups d'épée. Il se pourrait que l'ennemi soit projeté à l'autre extrémité du bassin sous la puissance de vos offensives. Contournez celui-ci dans ce cas-là pour poursuivre vos attaques. Le monstre gagnera ensuite le premier étage. Vous y accéderez en empruntant l'un des deux escaliers entourant la zone. Plus haut, il vous faudra cette fois-ci sortir votre arc. Tournez autour de la zone pour atteindre les tentacules de Bellum avec vos flèches. Esquivez son seul tentacule laissé libre, puis finissez le travail lorsqu'il reposera celui-ci sur la bordure de pierre. L'ennemi retombera alors dans son bassin. Redescendez pour répéter toute l'opération sur les deux étages. Quelques variantes seront observées : Bellum vous enverra ses sbires par 3, et plusieurs d'entre eux tenteront d'entraver votre progression lorsque vous escaladerez l'escalier. Rien de bien méchant, en somme. Les yeux des tentacules que vous viserez ne seront pas tout le temps ouverts, vous obligeant à ajuster vos tirs et l'ennemi se réfugiera au troisième étage sous vos coups. Prenez le temps d'esquiver les attaques de votre ennemi qui redoublera alors de bonne volonté et tournez autour de la pièce lorsque qu'il tentera de vous aplatir de toutes ses extrémités.

Ces deux premières phases achevées, une étrange vapeur verte s'échappera de la gueule de votre ennemi. Il s'agit en fait de la mémoire de Ciela. Redescendez les deux étages pour retrouver Bellum en proie à une crise d'hystérie. En foulant le plancher des vaches, l'accès aux escaliers disparaîtra aussitôt, vous coupant toute retraite. Commencez par saisir l'orbe de lumière produite par votre ami la fée afin de bénéficier du pouvoir de geler le temps (une seule fois). Pour procéder à un arrêt temporel temporaire, touchez le petit sablier à l'écran, puis dessinez un 8 sur votre écran, mais en conservant toutefois les formes du sablier. Il vous suffit donc de ne pas agrandir les angles et de dessiner d'une même courbe deux triangles reliés par leur sommet. Lorsque vous aurez bloqué le temps, approchez-vous de la tête de Bellum pour apercevoir son oeil béant. Frappez-le le plus grand nombre de fois avant que le décompte ne s'arrête.
Il est inutile de stopper le temps lorsque Bellum se trouvera au centre du bassin. Attendez alors qu'il se mette à tourner comme une furie et stoppez le temps à son approche pour ne pas perdre trop de temps à le rejoindre. Procédez de la même manière jusqu'à ce que l'ennemi commence à fatiguer. Le Temple s'effondrera alors sur lui-même et Link sera rapatrié in extremis chez Grand-Papy. Tetra revient à elle, mais se fait à nouveau kidnapper. Voilà ce qui arrive lorsque l'on ne finit pas convenablement son travail...

Une poursuite en mer suivra donc cet interlude et ces courtes mais néanmoins chaudes retrouvailles. Linebeck se chargera comme à son habitude de la navigation et vous n'aurez plus qu'à vous occuper de la manipulation du canon. Visez les nombreux yeux apparaissant sur la coque du navire fantôme, puis tirez dans les attaques envoyées par l'ennemi pour ne pas sombrer très vite dans les profondeurs. Lorsque vous apercevrez les tentacules sur le pont du bateau, visez-les en priorité. Redoublez vos efforts et faites preuve de patience pour faire sombrer l'ennemi. Choisissez de sauvegarder lorsque l'on vous le proposera. Vous aborderez ensuite le navire fantôme.

Lors de cette dernière partie du combat, Bellum prendra possession du corps de Linebeck pour prendre la forme d'un chevalier semblable à ceux rencontrés dans les sous-sols du Temple des mers. Utilisez le pouvoir d'arrêter le temps pour vous apercevoir que l'oeil à l'arrière du dos de votre ennemi refuse de s'ouvrir. L'écran supérieur reflétera ensuite la vue du dos Bellum, mais Ciela sera faite prisonnière. Contournez Bellum pour le frapper par derrière, attendez qu'il contre-attaque d'un mouvement circulaire puis attaquez-le à nouveau immédiatement. Une séquence de corps à corps débutera où il faudra frotter l'écran tactile le plus vite possible pour faire basculer Bellum. Vous avez ensuite une seconde pour lui porter le coup qui vous permettra de bénéficier d'une boule de lumière avec laquelle vous pourrez arrêter le temps. Commencez à tourner autour de Bellum en attendant patiemment que son oeil s'ouvre à l'arrière de son dos. Stoppez ensuite le temps et glissez-vous derrière l'ennemi pour frapper à plusieurs reprises votre cible. Répétez l'opération plusieurs fois de suite pour venir à bout du monstre. Lors des phases de combats rapprochées, n'insistez pas si Bellum se met à esquiver vos coups et prenez plutôt vos distances pour esquiver ses retours de lame. Retournez ensuite au corps-à-corps. L'ennemi pourra également prendre la forme d'une tornade particulièrement difficile à éviter à certains moments. Essayez dans ces cas-là de tourner autour de l'arène en effectuant quelques roulades salvatrices.

Eh bien voilà, à force de patience et de persévérance, vous devriez pouvoir venir à bout rapidement du Boss de fin. Mais ce Zelda n'est pas fini pour autant, la preuve avec ses nombreuses quêtes annexes expliquées dans les paragraphes suivants. Bon jeu !

Annexe n°1 : L'ardoise de tornades

En naviguant du côté de la mer du nord-ouest, près des récifs situés à droite de la carte, il vous est possible de repérer une île qui n'apparaît pas sur votre carte d'origine. Dirigez-vous vers celle-ci pour que Linebeck puisse la tracer sur votre carte, vous pourrez alors y accoster. Arrivé sur l'île inconnue, vous remarquez en jetant un coup d'oeil à l'écran supérieur de votre DS qu'aucun tracé ne figure sur celle-ci. Il vous faudra alors grossièrement tracer les contours de l'île pour remarquer que celle-ci ressemble étrangement à une baleine. Dans les environs, 5 statues demeurent. Parlez à celle se situant au centre pour obtenir quelques commentaires fort intéressants au sujet d'un parrain doré capable de commander à sa guise les tornades. Cette même statue vous fait ensuite part d'une énigme: "Elle navigue de sa caudale, puis souffle ! Ensuite, elle nage, puis regarde au loin". Il vous suffit de tracer la carte par vous-même pour pouvoir interpréter correctement cette énigme. Cinq statues figurent donc sur cette île en forme de baleine, et chacune se situe à un endroit qui fait référence à un bout de la phrase lancée lors de l'énigme (sauf la statue du centre qui servira à valider la quête). Il vous suffit de frapper chacune des statues dans l'ordre décrit dans la phrase mentionnée plus haut pour parvenir à vos fins (l'image trois vous permet de visualiser directement l'ordre suivant lequel il vous faut agir). Commencez donc par frapper la statue qui se situe sur la queue de l'animal. Partez ensuite vers le sentier nord en forme de jet d'eau et frappez la statue placée sur la branche gauche. La troisième statue qu'il vous faut toucher est tout à fait au sud, il s'agit de celle qui fait référence à la nageoire caudale. Enfin, une petite zone d'eau au centre ouest de l'île symbolise l'oeil de l'animal. Frappez cette dernière statue et revenez au centre de la zone pour valider la quête en discutant avec la cinquième statuette. Creusez également sous la statue de l'oeil pour obtenir une nouvelle carte au trésor.

Lorsque vous aurez touché les statues dans l'ordre décrit précédemment, un petit pont vous permettra d'atteindre la grotte située au centre de l'île. Pénétrez dans cette grotte pour rencontrer Don Crapo, le Big Boss des grenouilles. Suite à votre récit, celui-ci vous remet alors un présent : l'ardoise des tornades. Cet objet permet de se déplacer par tourbillon et donc de gagner beaucoup de temps lors de séquences de navigation sur les mers. Il vous suffit de sélectionner l'ardoise à partir du menu de navigation, puis de tracer un symbole sur celle-ci pour vous déplacer vers la zone correspondante.

Vous obtiendrez ces différents symboles en parlant aux 6 grenouilles d'or réparties à travers les mondes marins. Trouvez-les toutes pour obtenir les 6 symboles. Pour vous entretenir avec ces batraciens, tirez sur les grenouilles à l'aide de votre canon. Si vous faites mouche, l'individu doré viendra de lui-même discuter avec vous. Utilisez ensuite l'ardoise pour tracer les symboles et vous déplacer instantanément grâce aux tornades.

Annexe n°2 : L'île des esprits

En parcourant les mers de la carte marine du sud-ouest, vous remarquerez trois petits îlots formant une sorte de triangle, tout au sud de la zone. Rendez-vous sur place pour découvrir une nouvelle île sur laquelle vous choisirez d'accoster. Il s'agit en fait de la grotte des esprits. Sur terre, marchez vers l'est pour trouver un coffre renfermant une goutte de courage. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la grotte et touchez la porte près des torches pour poursuivre. Sur la gauche de la salle, une stèle vous explique le principal intérêt de ce lieu : dix gouttes d'esprits amplifient les pouvoirs d'un esprit ; vingt gouttes d'esprit lui permettent d'atteindre sa plénitude. La stèle de droite vous permet de prendre connaissance des façons dont il vous est possible d'utiliser un esprit. Marchez ensuite sur l'estrade centrale pour vous entretenir avec la déesse des esprits.

Pour résumer, sachez que les esprits qui voyagent avec Link doivent retrouver tout leur pouvoir pour révéler leur véritable potentiel. Vous parviendrez à restaurer les esprits en collectionnant les gouttes et ramenant en ces lieux ces trésors : gouttes de force pour l'esprit de la force, gouttes de sagesse pour l'esprit de la sagesse et enfin gouttes de courage pour l'esprit du courage. Présentez vos gouttes par dizaine pour révéler les véritables pouvoirs des esprits. Les esprits permettent l'utilisation de certains pouvoirs tels que l'épée enflammée. Passez par le menu de quêtes pour

sélectionner votre esprit et utiliser ses capacités. Lorsque vous aurez trouvé le grappin, explorez la partie est de l'île grâce aux nombreuses accroches que vous y trouverez. Vous pourrez alors mettre la main sur une goutte de courage contenue dans un coffre.

Annexe n°3 : L'île Bonnepelle

Dans la mer du sud-est, naviguez en direction de la zone au nord pour apercevoir une nouvelle île non présente sur votre carte marine. Choisissez d'y accoster pour découvrir l'île Bonnepelle. Cette île regorge de trésors en tout genre et la première statue rencontrée ne s'en cache pas d'ailleurs. Acceptez de payer les droits d'entrée pour pouvoir creuser sur l'île. 50 rubis vous laissent donc le droit de déterrer 10 trésors consécutifs. Plusieurs gros rubis se cachent sous le sable, mais des roupirs également (rubis noirs qui vous font perdre des rubis). Les gains les plus intéressants restent toutefois les cartes au trésor. L'emplacement des trésors étant aléatoire, il nous est impossible de vous indiquer où creuser véritablement. Avec un peu de veine, vous finirez également par tomber sur Lucky la chance en creusant. Celui-ci vous proposera deux coffres. Choisissez le plus petit pour gagner 200 rubis. A l'issue du décompte, ressortez, revenez à l'entrée de l'île et arrêtez de creuser si vous ne voulez pas écoper d'une amende de 100 rubis (en insistant lourdement vous pourrez même vous faire interdire de jeu !). Une fois la partie terminée, ressortez de l'île, puis revenez vers l'île pour pouvoir jouer à nouveau.

Annexe n°4 : L'île des Esses

Dans la mer du sud-est, naviguez en direction de la zone au sud pour détecter une nouvelle île non présente sur votre carte marine. Cette île aux courbes particulières devrait alors vous rappeler immédiatement quelque chose... Marchez en direction de l'écran du haut et laissez-vous tomber dans la zone de combat. Eliminez alors les deux cyclopes pour obtenir une goutte de courage en récompense. Remontez ensuite grâce aux souffles des vents.

Deux gros rubis verts ainsi qu'un gros rubis rouge restent également à trouver sur cette île. Creusez aux endroits marqués sur le sol pour tous les trouver.

En parcourant l'écran du bas de la DS, vous finirez alors par voir un coffre apparaître. Ouvrez-le pour récolter 300 rubis d'un seul coup ! Une autre goutte de courage se trouve non loin. Il vous suffit de creuser dans l'angle bas-gauche de l'écran du bas de la DS. Enfin, vous pourrez même accéder à un jeu en parlant au gros Goron se trouvant au nord de l'écran du bas. Payez alors 50 rubis pour pouvoir jouer. Notez que vous ne pourrez y jouer qu'à partir d'un certain moment de l'aventure. Pour ressortir de ce coin de l'île, creusez en haut à droite de la zone et laissez-vous porter par les vents.

Annexe n°5 : Les 13 réceptacles de coeur

Au total, 13 réceptacles de coeur sont éparpillés dans le royaume de ce nouveau Zelda. Voici donc une aide qui devrait vous permettre de rafler chacun d'entre eux. Vous n'avez plus d'excuses, en chasse !

Réceptacle n°1 : Battre le Boss Braziard
Réceptacle n°2 : Battre le Boss Poulpatine
Réceptacle n°3 : Battre le Boss Crustère
Réceptacle n°4 : Battre les 4 soeurs Cubus
Réceptacle n°5 : Battre le Boss Stégoronsaure
Réceptacle n°6 : Battre le Boss Griok
Réceptacle n°7 : Battre le Boss Oohiss

Réceptacle n°8 : Dans à-peu-près n'importe quelle boutique, achetez la goutte de force, puis les améliorations disponibles. A chaque fois, ressortez de la boutique pour faire apparaître les nouveaux objets. La vendeuse finira par vous proposer un réceptacle de coeur pour la modique somme de 2000 rubis. A vos tirelires !

Réceptacle n°9 : Revenez sur l'île Molida et allez parler au fils de Morvan. Pour financer ses futures expéditions, celui-ci vous propose alors de jouer sur un stand de tir à l'arc. Acceptez son invitation et visez les 2000 points pour obtenir un réceptacle.

Réceptacle n°10 : Voguez sur les mers à la recherche du bateau mystérieux. Regardez alors votre carte pour le repérer facilement. Accostez-le plusieurs fois de suite et vous pourrez acquérir ce nouveau fragment contre la somme de 1500 rubis.

Réceptacle n°11 : Partez pour l'île Dédales et remportez les deux premiers défis afin d'avoir accès au niveau expert.

Réceptacle n°12 : Réussissez à toucher 100 fois le bateau du héros pour obtenir ce réceptacle.

Réceptacle n°13 : Ce fragment est assurément le plus difficile à obtenir. Muni de la canne à pêche, il vous faudra en effet partir en quête du poisson légendaire : le Poseidoine. Celui-ci apparaît aléatoirement dans plusieurs zones des cartes marines. Il vous faudra donc prendre votre mal en patience et tenter de nombreux coins de pêche si vous désirez mettre la main sur la friture et donc du même coup, sur le dernier réceptacle.

L'ÉNIGME DES LEVIERS (NAVIRE FANTÔME)

Au troisième sous-sol du navire fantôme, vous devez pousser des leviers dans un ordre précis. Le code que vous avez obtenu est : 24513, mais ça ne veut pas dire qu'il faut pousser le levier 2, puis le 4, etc. Vous devez comprendre que chaque chiffre du code correspond à un levier :

L1 L2

2

Autrement dit, il faut pousser les leviers dans l'ordre suivant : L4, L1, L5, L2 et enfin L3 (**41523**).

The Legend of Zelda : Spirit Tracks

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DE NICO

Bouclier ancien

Tamponner 10 fois le carnet de Nico.

Tenue de cheminot

Tamponner 15 fois le carnet de Nico.

Attaque tourbillon

Tamponner 20 fois le carnet de Nico.

RÉCOMPENSES DES LAPINS

Voici les récompenses que vous pouvez obtenir en attrapant les lapins à l'aide du filet. N'oubliez pas de les ramener à Lapiland.

5 lapins **Réceptacle de coeur**
50 lapins **Précis d'escrime : Technique de l'onde de choc**

RÉCEPTACLES DE COEUR

1. Battre le boss du temple sylvestre (palais 1).
2. Réussir le premier défi de l'assaut incessant à la citadelle.
3. Ramener au moins 5 lapins à Lapiland.
4. Battre le boss du temple des neiges (palais 2).
5. Porter au moins 60 coups durant le défi d'épéiste du capitaine de la garde à la citadelle.
6. Acheter le réceptacle pour 2000 rubis dans la boutique du sanctuaire des neiges.
7. Battre le boss du temple marin (palais 3).
8. Terminer le parcours du village Boquillon en moins d'1 minute 15 (fouet requis).
9. Battre le boss du temple du feu (palais 4).
10. Faire au moins 4000 points au défi d'archerie du repaire des pirates.
11. Battre le boss du temple des sables (palais 5).
12. Obtenir la carte Terry or (500 points, soit 5000 rubis dépensés dans la boutique de Terry).
13. Résoudre l'énigme de la gare du bout du monde au nord-est de la carte.

EMPLACEMENT DES TAMPONS

1. Village Prokis : près de la gare.
2. Village Boquillon : près de la maison du chef.
3. Sanctuaire sylvestre : au nord.
4. Temple sylvestre : dissiper les vapeurs toxiques au RDC.
5. Village Skimo : derrière les arbres au nord-est.
6. Sanctuaire des neiges : près de l'entrée de la grotte.
7. Temple des neiges : atteindre la plate-forme nord-est du lac au SS1.
8. Gare du bord du lac : geler l'eau avec le boomerang près de la torche bleue au nord.
9. Citadelle d'Hyrule : sur les remparts au nord-ouest.
10. Gare du pont : dans la caverne au nord.
11. Temple marin : dans la zone secrète nord au 2E (posez deux bombes de chaque côté de la porte).
12. Sanctuaire marin : jouer le chant des oiseaux pour atteindre la corniche près de l'entrée de la grotte.
13. Village Papousia : s'accrocher aux oiseaux pour atteindre la zone sud-ouest dans la partie sud du village.
14. Village Goron : atteindre la section nord-ouest à l'aide du fouet.
15. Sanctuaire du feu : allumer toutes les torches avec le boomerang puis franchir le pont.
16. Temple du feu : tirer une flèche sur l'interrupteur situé au sud-ouest quand vous êtes dans le chariot au SS1 (le chariot doit être en train de revenir vers l'entrée).
17. Repaire des pirates : jouer le chant des oiseaux pour atteindre la corniche près de la gare.
18. Temple des sables : à l'ouest du passage ensablé au SS1.
19. Sanctuaire des sables : utiliser une cocotte pour atteindre l'île sud-est (après avoir livré les cocottes).
20. Tour des dieux : près de l'autel au sommet de la tour.

GEMMES DE FORCE

Voici la liste complète des missions optionnelles que vous pouvez effectuer à bord de la locomotive pour obtenir des gemmes de force qui vous donneront accès à de nouvelles voies ferrées. Si une personne ne vous donne pas de gemme de force tout de suite, allez lui parler à nouveau jusqu'à ce qu'elle vous la donne.

1. Escorter le Locomo du sanctuaire marin jusqu'au village Papousia.
2. Conduire le chef du village Boquillon au village Papousia pour qu'il trouve chaussure à son pied.
3. Conduire la femme de la citadelle d'Hyrule à Lapiland où se trouve son mari.
4. Conduire le garçon du village Prokis jusqu'à la mongolfière de Terry.
5. Conduire le marchand de glace du village Skimo à la gare du bord du lac.
6. Conduire le Goron du village Goron au village Skimo.
7. Conduire l'un des habitants du village Skimo au village Goron.
8. Transporter 10 unités de glace jusqu'au village Goron et parler au Goron qui se trouve près des flammes.
9. Transporter 5 unités d'acier du village Goron (partie ouest) jusqu'au bûcheron du village Boquillon.
10. Transporter du bois du village Boquillon au village Skimo et conduire Tomar de la gare du pont au village Skimo pour réparer la clôture.
11. Après avoir reçu la lettre de Ryan, allez le chercher près du temple des neiges (suivez les rails tout droit vers le sud depuis le temple pour le trouver). Conduisez-le ensuite au village Prokis pour qu'il rencontre Gasto.
12. Transporter 10 unités de glace au poissonier du village Papousia.
13. Transporter 10 poissons du village Papousia à la citadelle d'Hyrule. Parler à la femme qui se trouve soit sur la place, soit dans sa maison au nord-ouest.
14. Acheter une jarre à la voyante de Papousia (le prix varie de 50 à 300 rubis selon votre chance du moment) et la transporter jusqu'au sanctuaire des neiges sans vous faire toucher une seule fois.
15. Transporter 10 cocottes de la citadelle d'Hyrule au fermier du village Prokis. Deux trajets minimum sont nécessaires.
16. Conduire le petit Goron qui se trouve près de la maison du chef du village Goron jusqu'à la citadelle d'Hyrule.
17. Sauver le prisonnier au repaire des pirates et le conduire au village Papousia.

18. Après avoir reçu la seconde lettre de Ryan, allez le chercher à l'endroit indiqué sur la photo et conduisez-le au temple marin.
19. Transporter 5 unités de minerai noir en provenance de la mine jusqu'à la gare du pont où se trouve Linebeck III.
20. Transporter 5 cocottes de la citadelle d'Hyrule jusqu'au sanctuaire des sables.

AIRS DE LA FLÛTE DE LA TERRE

Chant de l'éveil

Jouer l'air de la statue située au sanctuaire sylvestre.

Chant de la guérison

Jouer l'air de la statue située à l'entrée du temple sylvestre.

Chant des oiseaux

Jouer l'air des secrets près de l'arbre situé sous la maison de la voyante au village de Papousia pour faire apparaître une statue qui permet d'apprendre le chant des oiseaux.

Chant de la lumière

Jouer l'air de la statue située à la gare du pont.

Chant des secrets

Jouer l'air de la statue située au village Skimo.

LES SACS DE BOMBES

Premier sac (10 bombes)

Vendu 500 rubis dans le ballon de Terry.

Deuxième sac (20 bombes)

Terminer le parcours du village Boquillon en moins d'1 minute 30 (fouet requis).

Troisième sac (30 bombes)

Réussir le deuxième défi de l'assaut incessant à la citadelle.

LES CARQUOIS

Premier carquois (30 flèches)

Vendu 2000 rubis dans la boutique du village Goron.

Deuxième carquois (50 flèches)

Obtenir un score compris entre 3500 et 4000 points au défi d'archerie du repaire des pirates.

LES PRÉCIS D'ESCRIME

Technique de l'onde de choc

Capturer les 50 lapins et les ramener à Lapiland.

Technique de l'attaque tourbillon

Montrer les 20 tampons au vieux Nico du village Prokis.

UNIFORME DE CHEMINOT

Pour échanger votre tenue de soldat contre l'uniforme de conducteur de train, vous devez montrer au moins 15 tampons au vieux Nico du village Prokis.

MODIFIER LA LOCOMOTIVE

Trouvez Linebeck III à la gare du pont pour échanger vos trésors contre des pièces destinées à customiser la locomotive (locomotive, canon, voiture, wagon). Rendez-vous ensuite au village Prokis et demandez à Gasto de modifier le train avec les pièces que vous avez obtenues. Il existe 7 kits différents : locomotive des dieux, en bois, en acier, chevaux de bois, dragon, bonbons et train doré.

ASTUCES DES SPECTRES

Changer de spectre

Si le spectre que vous avez ne vous convient plus, vous pouvez en changer. Pour cela, trouvez un autre spectre (de type différent) et frappez-le dans le dos pour que Zelda le contrôle.

Passer un mur de flammes

Guider un spectre devant un jet de flammes et passer derrière.

Faire franchir un gouffre à un spectre

Utiliser l'hélice des bourrasques sur le spectre.

Faire franchir des sables mouvants à un spectre

Assommer un oeil avec le boomerang, puis le pousser de l'autre côté des sables avec l'hélice des bourrasques. Guider ensuite le spectre téléporteur sur l'oeil pour l'envoyer directement de l'autre côté.

Atteindre une prise en hauteur

Utiliser une marche pour monter sur les épaules d'un spectre et lancer le fouet sur la prise surélevée. Faites pareil pour atteindre les interrupteurs surélevés avec le boomerang ou pour sauter sur une corniche.

Eliminer les fantômes

Cibler les fantômes avec un spectre de feu pour les éliminer.

Franchir des éboulis

Guider le spectre vers les rochers pour les arrêter. Seul un spectre capable de se mettre en boule peut avancer en les détruisant.

Demander au spectre de poser une bombe

Sortir une bombe et la lancer sur le spectre. Guider rapidement le spectre vers un mur friable pour le faire exploser.

Demander au spectre de lâcher un objet

Utiliser une arme (épée, fouet, boomerang...) sur le spectre pour l'obliger à déposer l'objet qu'il a saisi.

Porter les déflecteurs de flèches

Les déflecteurs peuvent être soulevés et par Link et par le spectre. Il peuvent être placés n'importe où, même sur des petits jets de lave. Vous pouvez changer leur orientation en les frappant au boomerang ou à l'épée. Le spectre peut maintenir un déflecteur à bout de bras pour permettre à Link de tirer une flèche dessus depuis une corniche.

Monter sur un spectre

Pour monter sur les épaules d'un spectre si vous n'avez pas de marche à proximité, vous pouvez marcher sur du sable et utiliser la baguette des sables pour vous hisser au niveau du spectre.

RÉUSSIR LES DUOS MUSICAUX

Si vous ne parvenez pas à réussir un duo musical avec un Locomo, c'est probablement parce que vous ne respectez pas le rythme demandé. Commencez par choisir de répéter pour apprendre les notes et surtout le rythme (notes longues ou courtes). Soufflez plus ou moins longtemps dans le micro pour prolonger la note et mémorisez parfaitement le rythme de la séquence. Quand vous commencerez le duo, le Locomo changera de rythme à plusieurs reprises, mais vous devrez garder le même (celui que vous avez appris en répétant) à chaque fois que ce sera votre tour de jouer.

LES BOSS DES DONJONS

Boss du temple sylvestre

Durant la première phase du combat, courez d'un côté pour éviter l'attaque du monstre et profitez-en pour vous placer juste derrière lui. Utilisez l'hélice des bourrasques pour souffler complètement le nuage empoisonné qui enveloppe son arrière-train, et portez-lui plusieurs coups d'épée à cet endroit. Durant la seconde phase, évitez les trois ennemis qu'il vous lance et frappez-les chacun une fois d'un coup d'épée pour les obliger à se mettre en boule. Placez-vous juste derrière celui qui se trouve le plus au centre et attendez que le boss fonce sur vous pour souffler l'ennemi avec l'hélice des bourrasques en direction du boss. L'ennemi explose et le boss est sonné, ce qui vous permet de le frapper directement à l'épée.

Boss du temple des neiges

Au début du combat, attendez que le boss s'entoure de glace ou de feu. Utilisez le boomerang sur la torche opposée (rouge s'il est de glace, bleue s'il est de feu) et tracez une ligne allant de la torche au boss pour l'immobiliser. Profitez-en pour l'attaquer à l'épée. Lorsqu'il passe le relais à ses deux sbires, regardez l'écran du haut pour savoir lequel sera le glace et l'autre de feu. Envoyer le boomerang sur la bonne torche en direction de l'ennemi de couleur opposée pour le faire disparaître, puis faites rapidement la même chose sur l'autre ennemi. Il faut qu'ils disparaissent en même temps pour que le boss revienne à l'attaque. Cette fois, il détruit carrément les deux torches, mais vous pouvez heureusement utiliser son souffle contre lui. Lorsqu'il est de feu, attendez qu'il crache de la glace pour la lui retourner avec le boomerang, et inversement lorsqu'il est bleu. Frappez-le à l'épée et répétez l'opération jusqu'à la fin.

Boss du temple marin

Commencez par gravir la falaise en utilisant le fouet sur les prises pour atteindre la plate-forme où se trouve le boss. Pour l'immobiliser, vous devez attraper deux épines en utilisant le fouet sur les tentacules du monstre, puis projeter les épines vers les pustules qui protègent son oeil. Une fois celui-ci apparent, lancez une troisième épine dessus pour le sonner et courez le frapper à l'épée. Durant la seconde phase du combat, ses déplacements sont plus rapides et la rotation des tentacules change régulièrement. Lancez le fouet sur un tentacule qui vient vers vous en restant à une distance raisonnable et envoyez l'épine sur son oeil comme précédemment jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Boss du temple du feu

Guettez l'instant où le boss se redresse pour vous porter un coup afin de repérer une zone légèrement brillante sur son ventre. Envoyez une flèche à cet endroit pour faire venir un rocher, et placez-vous à proximité pour que le boss l'aplatisse en essayant de vous frapper. Vous obtenez ainsi un socle que vous devez porter en haut à droite de l'écran pour le placer sur le petit jet de lave. Ceci vous permet de sauter dans le chariot qui vous monte au niveau des différentes zones sensibles disposées sur le corps du boss. Visez chacune de ces parties avec vos flèches durant votre ascension sans en louper aucune, puis envoyez une flèche dans l'oeil du monstre pour le toucher. Celui-ci va s'écraser au sol, vous laissant le champ libre pour frapper sa tête à grands coups d'épée. Répétez l'opération jusqu'au bout. Notez que les pierres qui tombent peuvent vous redonner des coeurs et des flèches.

Boss du temple des sables

Ce ver squelettique est protégé par une armure que vous devez démolir pièce par pièce. Pour cela, utilisez la baguette des sables pour isoler les rochers qu'il vous envoie, et amenez-en un jusqu'à un emplacement sur la bascule (soulevez le sable pour guider le rocher). Ceci fait, frappez sur l'interrupteur à proximité pour éjecter le rocher sur la partie la plus basse de son armure, ce qui devrait la démolir. Répétez l'opération jusqu'à ce que ça ne fonctionne plus. En effet, les dernières pièces de l'armure sont protégées par des pointes. Pour les détruire, vous devez donc frapper le monstre par derrière. Pour cela, commencez par charger un rocher dans la bascule, puis faites le tour du monstre pour l'obliger à exploser son dos. Utilisez alors le boomerang au bon moment pour activer l'interrupteur afin de projeter le rocher sur l'arrière du monstre. Attention, pour la toute dernière partie de l'armure, le point faible ne se situe pas derrière mais légèrement sur le côté, veillez donc à ce que le boss soit orienté correctement avant d'envoyer le rocher. Dans la dernière phase du combat, le boss vous attaque directement avec sa tête. Utilisez la baguette des sables pour ériger des murs autour de lui afin de le désorienter, et hissez-vous à son niveau pour le frapper par derrière, là où la partie rouge est exposée. Plusieurs coups d'épée seront nécessaires avant d'en venir à bout.

VAINCRE TRAUCMAHR

1. Placez-vous toujours derrière le spectre pour éviter les projectiles. Quand Link est pris pour cible, courez ou faites une roulade d'un côté pour éviter de vous faire attraper. Guidez alors rapidement le spectre sur le gantelet à terre pour le saisir afin d'attirer Traucmahr vers vous, puis portez-lui un maximum de coups d'épée.

2. Répétez l'opération en déplaçant le spectre si besoin pour éviter les nouveaux projectiles.

3. Allez au contact pour agresser Traucmahr avec votre épée afin de le forcer à préparer une puissante attaque (il est entouré d'une aura rouge). Tout de suite, placez-vous derrière le spectre et tracez une ligne droite entre le spectre et Traucmahr pour qu'il contre son attaque. Profitez-en pour vous placer dans le dos de l'ennemi et portez-lui un maximum de coups d'épée.

4. Répéter la troisième phase jusqu'à la fin.

LES COFFRES DE LA CITADELLE

Les coffres de la citadelle d'Hyrule sont perchés soit sur les remparts, soit sur le toit des maisons. Dès que vous avez les bombes (achetez-les dès que possible à Terry), faites exploser le mur au nor-est et faites le tour des remparts pour trouver un tampon et ouvrir les deux premiers coffres. Ensuite, vous devrez jouer le chant des oiseaux à proximité des cocottes pour les faire sortir de leur enclos. Soulevez-en une et rendez-vous sur les remparts pour planer jusqu'à deux autres coffres situés au-dessus des maisons sud-est et sud-ouest. Il ne reste plus que le coffre sur le toit de la maison nord-ouest. Soulevez une cocotte, montez sur les remparts et planez jusqu'au toit de la maison nord-est. De là, planez en direction de la maison qui se trouve juste à gauche, puis sur le sommet de la petite statue de lion en contrebas. Planez ensuite vers l'autre statue de lion, un peu plus à gauche, et planez enfin sur le toit de la maison nord-ouest où se trouve le dernier coffre.

EPREUVE DU PARCOURS DE BOQUILLON

Revenez dans le village Boquillon après avoir récupéré le fouet et dirigez-vous vers la section nord-est. Franchissez les gouffres à l'aide du fouet pour trouver un homme qui vous lance un défi. Si vous arrivez au bout du parcours en moins d'1mn 15s vous recevrez un réceptacle de coeur. Entre 1mn 15s et 1mn 30s, ce sera un sac permettant de transporter plus de bombes.

SALLE DE JEU GORON

La salle de jeu se situe juste à côté du village Goron dans la contrée du feu. Vous pouvez participer dès que vous avez obtenu l'arc et les flèches. Le but du jeu consiste à toucher un maximum de cibles pour obtenir le plus de points possible. Les cibles rouges rapportent plus que les bleues et peuvent être touchées plusieurs fois. En revanche, les cibles Goron vous font perdre des points. Attention aux cibles qui pivotent sur elles-mêmes ! Si vous faites un bon score, le Goron vous récompensera avec des trésors. Si vous obtenez plus de 1000 points, il rallongera le parcours pour vous permettre de faire encore mieux.

DÉFI D'ARCHERIE DES PIRATES

Au repaire des pirates de la contrée marine, votre tâche consiste dans un premier temps à sauver un prisonnier et à le reconduire en lieu sûr. Ceci fait, revenez au repaire des pirates et tentez à nouveau l'épreuve en essayant d'obtenir le meilleur score possible. Vous devez utiliser l'arc pour éliminer les ennemis, sachant que la moindre flèche perdue fait revenir le multiplicateur à zéro. Dans la deuxième partie du parcours, ne visez les ennemis que lorsqu'il ne sont pas cachés derrière des piliers pour être sûr de les avoir. Si votre score est compris entre 3500 et 4000 points, vous recevez un nouveau carquois. S'il est égal ou supérieur à 4000, vous recevez un réceptacle de coeur.

LA GARE CACHÉE DES NEIGES

Il vous faut obtenir une gemme de force pour accéder à la partie nord-ouest de la contrée des neiges. A gauche du temple se trouve une gare cachée dans laquelle vous devez résoudre une énigme. Quatre épreuves conduisent chacune à une stèle qui révèle un indice concernant l'ordre des interrupteurs à frapper dans la salle centrale.

-Salle nord-est : Lancez le boomerang sur les torches bleues pour geler la surface de l'eau et progressez jusqu'à la stèle.

-Salle sud-est : Lancez le boomerang sur les torches bleues pour geler la surface de l'eau et progressez tout en éliminant tous les ennemis marins (il faut leur renvoyer leurs projectiles avec l'hélice des bourrasques).

-Salle sud-ouest : Courez sur la patinoire sans toucher les murs pour atteindre le but dans le temps imparti. Si besoin, faites une roulade lorsque vous changez de direction pour gagner du temps.

-Salle nord-ouest : Poussez la caisse de la manière suivante : Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite. Eliminez tous les ennemis avec l'hélice des bourrasques.

Vous savez à présent dans quel ordre vous devez frapper les interrupteurs dans la salle centrale à l'aide du boomerang (1 3 X 2 4) : le 1er, puis le 4ème, puis le 2ème, et enfin le 5ème (le 3ème ne doit pas être frappé). Vous recevrez une

pépite d'or en récompense.

LA GARE CACHÉE DES GLACES

Il vous faut obtenir une gemme de force pour accéder à la partie nord-est de la contrée des neiges. Là se trouve une gare dans laquelle vous pouvez effectuer trois parcours de vitesse sur la glace. Vous ne devrez frôler aucun mur et pourrez essayer de gagner du temps en faisant des roulades à chaque fois que vous changerez de direction.

Parcours débutant : 300 rubis
Parcours pro : un trésor
Parcours champion : un trésor rare

LA GARE CACHÉE DE LA MONTAGNE

Il vous faut obtenir une gemme de force pour accéder à cette gare située au nord-ouest de la contrée du feu. La grotte est en fait un labyrinthe dans lequel il est facile de se perdre car toutes les salles se ressemblent. Pour atteindre le but, vous devez aller à l'est, puis au sud, puis au nord, et encore une fois au nord. Une fois que vous avez trouvé la lettre, allez au nord, éliminez les deux plantes carnivores (boomerang + épée), et jouez le chant des secrets à proximité de la dalle au nord-est. Le coffre qui apparaît alors contient une pépite d'or. Revenez à l'entrée du labyrinthe (guettez l'escalier qui doit se trouver au nord-ouest de la première salle) et sortez de la grotte. Parlez au soldat pour recevoir une récompense en rubis.

LA GARE CACHÉE DES MERS

Il vous faut obtenir une gemme de force pour accéder à cette gare située au sud-est de la contrée marine. Vous y trouverez un temple similaire à la tour des dieux, si ce n'est que vous êtes seul et ne pouvez utiliser ni votre arc, ni votre épée.

RDC : Allumez toutes les torches à l'aide du boomerang en évitant les spectres.
1E : Eteignez toutes les torches à l'aide de l'hélice des bourrasques.
2E : Tirez sur les bons anneaux à l'aide du fouet.
3E : Détruisez tous les blocs à l'aide des bombes ou bien en leurrant les spectres.
4E : Ouvrez tous les coffres en commençant par celui en bas à droite, puis en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Vous obtenez en récompense un trésor rare et pouvez même recommencer pour en obtenir davantage.

LA GARE DU BOUT DU MONDE

Il vous faut obtenir une gemme de force pour accéder à cette gare située au nord-est de la contrée du feu. Les trois grottes vous confrontent à une série de casse-tête à base de blocs à pousser à l'aide de la baguette des sables. A chaque fois, vous devez faire en sorte que les pointes s'enfoncent dans les emplacements de même couleur.

Grotte de droite (facile) : trésor
Grotte de gauche (moyen) : réceptacle de coeur
Grotte du milieu (difficile) : trésor rare

TROUVER LE TEMPLE DES SABLES

Trois épreuves vous attendent dans le désert pour atteindre le temple des sables.

1ère épreuve : Débarrassez-vous du monstre dans la grotte en envoyant des boulets de canon sur son oeil. Faites exploser les tonneaux à proximité pour l'obliger à ouvrir ses paupière, et veillez à éliminer tous les petits monstres autour.

2ème épreuve : Trouvez le bon chemin dans le labyrinthe des tunnels. A partir du début du parcours, stoppez les machines et revenez en arrière pour changer de zone. A nouveau, revenez tout de suite en arrière pour changer de zone. Ensuite, tournez à droite à l'aiguillage pour passer le dernier tunnel, et vous serez arrivé. Pensez à activer le téléporteur avant de continuer.

3ème épreuve : Faites le tour du temple des sables en éliminant toute l'artillerie sans faire exploser votre locomotive. Le nombre de canons ennemi est important et mieux vaut avancer lentement pour les éliminer un par un tout en neutralisant les boulets qu'ils vous lancent. Vous pouvez faire plusieurs fois le tour mais vous devez vous en débarrasser complètement pour ouvrir la porte du temple des sables.

LE CAPITAINE DE LA GARDE

Au château d'Hyrule, rendez-vous dans la salle située au nord-est du RDC. Russel, le capitaine de la garde, vous lancera un défi. Vous devez réussir à porter au moins 60 coups à ses hommes pour obtenir un réceptacle de coeur. Vous ne pouvez vous faire toucher que deux fois. Pour réussir, frappez seulement une ou deux fois sur le garde le plus éloigné des deux autres avant d'esquiver sa lance, puis allez vous replacer là où il y a le moins de monde. Vous pouvez aussi essayer de frapper un garde pour le contrer lorsqu'il s'apprête à vous attaquer, mais c'est plus risqué.

LA VOYANTE DE PAPOUSIA

Cette femme intervient une première fois dans l'aventure pour vous aider à localiser la pierre permettant d'apprendre le chant des oiseaux et de rencontrer l'un des Locomos. Plus tard, elle vous proposera de vous vendre une jarre mystérieuse dont le prix varie considérablement selon votre chance du moment (50 rubis ou 300 rubis). Vous devrez ensuite la transporter jusqu'au sanctuaire des neiges sans vous faire toucher une seule fois en route pour obtenir une gemme de force.

LES DAUPHINS

Lorsque vous voyagez dans la contrée marine, vous vous retrouverez parfois entouré de dauphins. Utilisez le sifflet de la locomotive pour les faire sauter un par un. Le quatrième vous donnera un coeur vert.

LES SANCTUAIRES

L'énigme du sanctuaire sylvestre

Pour atteindre ce sanctuaire, vous devez traverser les bois perdus. Pour cela, vous devez toujours choisir la direction indiquée par les branches à chaque aiguillage... sauf au quatrième. Le parcours change à chaque fois, à vous de veiller à suivre trois fois la direction des branches, puis à prendre la direction inverse à celle indiquée par la quatrième branche pour atteindre la sortie.

L'énigme du sanctuaire des neiges

Pour traverser la salle de ce sanctuaire, vous devez atteindre la porte sans que les statues ne vous voient. Pour cela, commencez par noter sur la carte la direction dans laquelle chaque statue regarde afin de déterminer le trajet à suivre. Marchez sur l'interrupteur pour lancer l'épreuve et courez en suivant le parcours indiqué sur cette image pour atteindre la sortie.

L'énigme du sanctuaire marin

Pour ouvrir la porte rouge située au centre de cette zone, vous devez découvrir quel symbole tracer avec le stylet. Explorez les alentours à la recherche de toutes les statues et notez sur votre carte la direction dans laquelle elles regardent. Vous n'avez plus qu'à relier les flèches en commençant par celle située en haut à gauche, et vous obtiendrez le dessin suivant (voir image ci-dessous). C'est celui-là que vous devez tracer sur la porte.

L'énigme du sanctuaire des sables

Pour résoudre l'énigme du sanctuaire des sables, vous devez lire les indices donnés par les stèles pour comprendre que ce sanctuaire est une reproduction miniature de la contrée des sables. Remontez à bord de la locomotive et repérez les deux grandes statues dans le désert. Elles regardent chacune dans une direction bien précise. Tracez une ligne indiquant la trajectoire du regard de chaque statue de manière à pouvoir situer l'intersection de ces deux lignes sur la carte du sanctuaire des sables. Vous n'avez plus qu'à lancer une bombe à cet endroit précis dans le sable pour faire apparaître un escalier secret.

RYAN, LE PHOTOGRAPHE

Visitez la gare du bord du lac pour trouvez les notes de Ryan qui vous indiquent où le trouver dans la contrée des neiges (l'emplacement est indiqué par une flèche sur la carte ci-dessous). Conduisez la locomotive vers l'est en sortant de la gare, et tournez à droite. Un peu plus loin (juste avant le téléporteur, vous entendrez le bruit d'un appareil photo et apercevrez Ryan à côté des rails. Arrêtez-vous pour lui parler, et soufflez dans le micro pour dépoussiérer le plan qu'il vous montre. Il indique le chemin à suivre pour atteindre le temple des neiges en traversant le blizzard (voir le tracé sur la carte ci-dessous).
Plus loin dans le jeu, Ryan vous enverra une deuxième lettre dans laquelle il vous indique sa nouvelle position dans la contrée du feu (voir l'emplacement marqué d'une flèche sur l'image ci-dessous). Allez le chercher et amenez-le jusqu'au

temple marin (il faut entrer dans le poisson de la contrée marine).
Enfin, vous recevrez une troisième lettre de Ryan qui est perdu dans la forêt de la contrée sylvestre, au milieu des araignées (voir l'emplacement marqué d'une flèche sur l'image ci-dessous). Si vous allez le voir, il vous donnera une récompense.

EMPLACEMENT DES TÉLÉPORTEURS

Cette carte complète du monde vous indique l'emplacement des portails de téléportations. Ils sont indiqués par des lettres de A à H. Pour activer un portail, il faut d'abord trouver le portail d'entrée (marqué d'un lettre en majuscule), tirer un boulet de canon sur le triangle au-dessus du portail et utiliser le sifflet de la locomotive au moment où vous passez à travers. Vous atterrirez au niveau du portail de sortie (marqué de la même lettre en caractère minuscule). Une fois un portail activé, vous pourrez l'emprunter dans n'importe quel sens (entrée / sortie ou sortie / entrée).

EMPLACEMENT DES LAPINS

Cette carte vous indique l'emplacement de tous les lapins du jeu. Il y en a 10 pour chaque contrée, et donc 50 en tout. Si vous en ramenez 5 à Lapiland, vous recevrez un réceptacle de coeur. Si vous trouvez les 50 lapins, vous recevez un précis d'escrime qui vous apprendra la technique de l'onde de choc.

LA MINE DE MINERAI NOIR

Il vous faut obtenir une gemme de force pour accéder à la mine de minerai noir située au nord-est de la contrée du feu, juste en-dessous de la gare du bout du monde. Là, entrez dans la grotte de droite et relisez la lettre de Gardeclef qui vous montre l'emplacement d'un trésor caché quelque part dans cette mine. Lorsque vous arrivez dans la salle nord-est de la grotte, jouez le chant des secrets pour faire apparaître le coffre contenant le trésor en question.
Allez ensuite parler au Goron qui se trouve au centre de la grotte et achetez le précieux minerai noir. Vous allez devoir transporter ce matériau jusqu'à la gare du pont où se trouve Linebeck III. Mais comme le minerai fond au soleil, vous n'aurez que très peu de temps pour y arriver. Vous devrez donc absolument emprunter les téléporteurs H (contrée du feu) et G (contrée marine) pour atteindre la gare du pont en un minimum de temps (les téléporteurs sont indiqués sur ces cartes)
Depuis la mine de minerai noir, partez vers le sud à pleine vitesse et traversez la caverne peuplée de monstres en ne vous faisant toucher qu'une seule fois au maximum, sinon il ne vous restera pas 5 unités de minerai lorsque vous arriverez au bout du parcours. Dès que vous atteignez la contrée marine, tournez à gauche pour emprunter le téléporteur H qui vous amène un peu plus à gauche sur la carte. Descendez vers le sud pour emprunter tout de suite le téléporteur G qui vous conduit directement à la contrée sylvestre, juste à côté de la gare du pont. Foncez toujours à vitesse maximum jusqu'à votre destination en éliminant les monstres sur votre chemin. Si vous ne vous êtes fait touché qu'une seule fois durant tout le trajet et que vous n'avez pas ralenti, vous atteindrez la gare du pont avec 5 unités de minerai. Courez voir Linebeck III et parlez-lui (troisième choix de réponse) pour lui donner votre minerai noir.

L'OMBRE DE LINK

La femme qui se trouve dans la maison au sud-est de la citadelle d'Hyrule vous propose de relever le défi de l'assaut incessant. Chaque porte mène à une épreuve qui consiste à nettoyer chaque salle des ennemis qui l'occupent. Vous n'y trouverez jamais de coeurs pour vous régénérer mais vous pourrez tout de même utiliser des potions. Des boss vous y attendent également et le parcours sera de plus en plus long. Lorsque vous terminerez le parcours de la troisième porte, vous pourrez affronter l'ombre de Link !

Récompenses de l'assaut incessant

1ère porte (verte / 1 boss) : réceptacle de coeur
2ème porte (bleue / 3 boss) : sac de bombes
3ème porte (rouge / 5 boss + l'ombre de Link) : un trésor + un trésor rare

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'obtention du diplôme de conducteur

Village Prokis

Parlez à Papy Nico qui vous donne les premières consignes pour vous balader dans le village. Sortez ensuite et allez à droite pour trouver la petite fille. Dégagez les rochers de devant chez elle et parlez-lui encore une fois pour recevoir un rubis rouge. Allez ensuite vers l'enfant qui se trouve près du nid d'abeilles. Faites une roulade vers l'arbre en suivant les indications. Courez ensuite à droite et sautez dans l'eau. Revenez à l'enfant et parlez-lui pour qu'il vous donne un marron. Allez enfin au quai pour retrouver votre instructeur Gasto.

Vous devez vous rendre au château en moins de 5 minutes. Prenez les commandes et suivez les consignes d'Alfonse pour accélérer en utilisant le levier qui se trouve à droite. Tirez la corde du sifflet quand un vachon se met sur les rails pour qu'il se déplace. Lorsque vous arrivez à un carrefour, utilisez le levier d'aiguillage pour changer de direction. Choisissez votre itinéraire de façon à ne pas rencontrer les autres trains qui circulent. Répétez cette action jusqu'à atteindre la citadelle d'Hyrule.

Citadelle d'Hyrule

Avancez vers le haut de la carte et touchez la boite aux lettres rouge pour recevoir votre première lettre. Passez ensuite par la porte qui se trouve derrière la boite. Avancez et parlez au garde situé à gauche pour qu'il vous laisse entrer. Avancez et parlez au garde suivant. Montez ensuite les marches pour assister à la cérémonie de remise de diplômes. Ouvrez ensuite votre inventaire et lisez la lettre de Zelda. Affichez la carte et recopiez ce qui est dessiné sur la carte de l'écran supérieur. Vous devez vous rendre à la chambre de Zelda sans que les gardes vous voient.

Sortez de la salle de cérémonie, allez en bas à droite sur la carte et montez à l'escalier. Suivez ensuite les indications dessinées sur la carte pour atteindre le premier étage. Avancez vers les escaliers qui se trouvent à gauche et montez vers la chambre de Zelda. Après la conversation vous obtenez la tenue d'apprenti soldat. Enfilez-la et suivez la princesse. Evitez le champ de vision des gardes qui patrouillent et avancez vers la sortie. Une fois dehors, allez avec Link vers le premier garde et restez à droite pour attirer son attention. Passez ensuite à Zelda et tracez une ligne jusqu'à vous mettre à l'abri des regards, entre les arbres. Attirez ensuite l'attention du deuxième garde pour laisser Zelda passer. Allez derrière le troisième garde et prenez le rocher ensuite lancez-le à gauche pour que le garde aille vérifier ce qu'il se passe. Faites passer rapidement Zelda avant que le garde ne revienne à son poste. Allez au garde suivant et attirez son attention pour permettre à Zelda de sortir par la porte du château située en bas sur la carte.

Après la cinématique, parlez à James et sortez de la chambre. Suivez l'esprit de la princesse et entrez dans sa chambre. Après la cinématique, sortez et allez en bas à droite sur la carte pour briser les jarres et prendre le trésor. Allez ensuite au fond à gauche, ouvrez le coffre et prenez le rubis rouge. Remontez en haut de la carte à gauche et descendez vers le rez-de-chaussée. Allez à droite et récupérez le rubis rouge qui se trouve dans le coffre. Parlez alors au garde pour qu'il vous conseille de trouver une arme avant de sortir. Remontez l'escalier et rebroussez chemin pour revenir au rez-de-chaussée. Allez à droite et entrez par la porte. Parlez au capitaine et prenez l'épée. Apprenez ensuite les trois attaques et appliquez-les sur les soldats. Revenez à la porte qui mène à l'arrière du château et sortez.

Suivez le garde qui est entouré par les ennemis ensuite discutez avec lui pour obtenir quelques informations. Montez les dénivellations et éliminez les ennemis en chemin. Ramassez ensuite la bombe qui se trouve à gauche et lancez-la contre le mur au centre pour révéler l'entrée de la grotte.

A la rencontre du monstre de la grotte de la tour

Avancez en éliminant les ennemis et allez à droite vers le bloc. Déplacez-le sur l'interrupteur pour abaisser la porte qui se trouve à droite. Allez vers cette porte et ouvrez le coffre pour prendre une petite clé. Allez alors vers la porte centrale et ouvrez-la avec la clé.

Une fois à l'étage, avancez en éliminant les ennemis avec votre épée et sautez par-dessus l'eau. Avancez en lisant les panneaux pour avoir la combinaison des interrupteurs que vous trouverez par la suite. Allez ensuite au fond à droite, prenez le rubis rouge qui se trouve dans le coffre et ramassez une bombe. Placez-la contre les blocs qui bloquent le chemin pour les détruire. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et frappez rapidement les interrupteurs selon cet ordre ; Droite, haut, bas, gauche.
Cette action ouvrira la porte qui se trouve à droite. Allez vers elle et montez vers l'étage suivant. Avancez, éliminez les ennemis et passez la porte pour déclencher une cinématique.

Chapitre 2 : Première visite de la tour des dieux

Avancez au nord et suivez l'escalier circulaire jusqu'à la porte. Avancez jusqu'à rencontrer un ennemi puissant appelé Spectre. Fuyez alors et revenez au hall pour parler à dame Bicelle. Suite à la conversation, vous devez trouver les trois Larmes de lumières. Revenez à la salle où se trouve le Spectre. Allez vers la larme qui se trouve à gauche pendant qu'il regarde ailleurs. Allez ensuite vers celle qui se trouve en haut au nord. Allez à droite et frappez l'interrupteur pour déployer le pont vers la larme qui se trouve à droite. Avancez ensuite rapidement pour prendre cette larme. Allez ensuite derrière le spectre et attaquez-le dans le dos.

Après la cinématique, Zelda prendra le corps du spectre. Allez alors vers la grande porte et utilisez les deux personnages pour la pousser et l'ouvrir. Montez alors l'escalier pour atteindre le premier étage.

Avancez et utilisez Zelda pour qu'elle traverse les pointes et atteigne l'interrupteur pour désactiver les pointes. Avancez avec Link et rejoignez Zelda. Avancez en bas et placez-vous sur un interrupteur tandis que Zelda se place sur le deuxième. Avancez et éliminez l'ennemi en chemin. Allez avec Zelda vers l'interrupteur qui se trouve derrière le spectre et frappez-le pour permettre à Link d'avancer. Attirez ensuite l'attention du spectre avec Zelda pour que Link passe derrière lui et montez l'escalier vers le deuxième étage. Avancez et prenez la stèle Sylvestre. Allez ensuite à gauche et entrez dans la lumière bleu pour revenir à dame Bicelle.

Chapitre 3 : Vers le premier sanctuaire

Village Boquillon

Après la cinématique et l'obtention de la nouvelle locomotive, choisissez le village de Boquillon comme destination. Tracez votre itinéraire vers le village. Pendant le trajet, des oiseaux ennemis vont essayer de s'approcher de vous et de vous attaquer. Utilisez la vapeur du sifflet pour les éloigner de votre locomotive. Une fois dans le village, visitez la plus grande maison où se trouve le chef. Parlez-lui pour qu'il vous conseille de parler aux autres villageois pour obtenir plus d'informations sur les Bois perdus. Suivez donc son conseil et entrez dans les deux maisons situées à droite et à

gauche de celle du chef. Après la récolte d'informations revenez à votre train.

Quand vous pénétrez dans la forêt et dans les bifurcations, suivez la direction indiquée par les trois branches d'arbre ensuite allez à l'opposé de la direction indiquée par la quatrième branche. Donc le chemin à prendre est ; droite, gauche, gauche et droite.

Le Sanctuaire Sylvestre

Avancez et montez à l'escalier situé à droite. Approchez-vous des deux bombes et prenez-en une avec vous. Traversez le pont et placez-la près de l'interrupteur. Revenez rapidement et ramassez la deuxième bombe. Quand la première bombe explose près de l'interrupteur, un pont sera déployé. Traversez les deux ponts rapidement en amenant avec vous la deuxième bombe et lancez-la sur les blocs qui bloquent le chemin situé à gauche. Avancez par ce chemin et approchez-vous de la statue qui se trouve à droite. Une lueur bleue ensuite une orange va jaillir de cette statue. Allez à votre inventaire et sélectionnez la flute. Placez l'embout bleu au centre de l'écran et soufflez une fois sur le micro. Placez ensuite l'embout orange devant vous et soufflez une nouvelle fois pour reproduire et apprendre le chant de l'éveil que vous pouvez utiliser avec les autres statues.

Avancez ensuite à gauche et approchez-vous du mécanisme qui se trouve au centre entre les statues. Vous devez relier les statues qui se dévisagent. Reliez donc la première statue située à droite avec celle qui se trouve à gauche de la porte. Entrez ensuite par la porte qui s'ouvre. Avancez, montez l'escaliez et discutez avec Spap. Vous devez apprenez à jouer les trois notes de la flute en suivant le rythme donné par Spap. Répétez le morceau pour parfaire le rythme en suivant les trois notes ensuite jouez-le en duo avec votre ami. Une fois le duo réussi, vous dévoilez les rails de la forêt qui vous permettent d'atteindre le temple. Revenez à votre train et tracez votre itinéraire sur la carte.

Le temple Sylvestre

Utilisez le sifflet pour dégager les araignées de votre chemin et entrez dans le temple. Allez à gauche et jouez les notes représentées par les lueurs suivantes : verte, blanche, verte qui sortent de la statue. Vous apprenez alors le chant de la guérison. Vous pouvez utiliser ce champ dans les temples ou la tour des dieux pour régénérer toute votre barre de santé.

Avancez dans le rez-de-chaussée du temple et commencez par détruire les jarres pour récolter des objets. Avancez pour trouver une porte fermée à clé. Allez alors à droite et ramassez une noix pour la lancer sur l'interrupteur qui se trouve à droite. Cette action fera apparaitre un pont. Traversez-le et allez en bas de la carte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone et allez à gauche pour ouvrir le coffre et prendre un gros rubis vert. Allez ensuit à droite et montez l'escalier.

Montez au premier étage et avancez en évitant la fumée mauve. Entrez dans la salle suivante et éliminez les quatre araignées. Restez loin d'elles après chaque attaque pour qu'elles ne vous contaminent pas avec la fumée mauve lorsqu'elles explosent. Allez ensuite à droite pour récupérer l'hélice des bourrasques qui se trouve dans le coffre. Allez ensuite vers l'hélice qui se trouve au centre mais elle est hors de votre portée. Utilisez l'hélice des bourrasques en sifflant dans le micro pour tourner l'hélice et ouvrir la porte. Avant de passer par cette porte, revenez à la salle précédente et utilisez l'hélice pour chasser la fumée mauve et trouver un coffre dans le coin gauche. Ouvre-le et prenez le marron. Revenez à la porte et avancez à gauche. Chassez la fumée et passez par la porte pour revenir au rez-de-chaussée.

Avancez devant la clé et soufflez sur elle en utilisant l'hélice pour la récupérer. Allez à droite et marchez sur l'interrupteur qui se trouve dans le coin droit pour ouvrir la porte. Avancez et éliminez les deux araignées. Traversez le pont et allez au nord. Soufflez sur la fumée mauve et avancez dans le coin gauche pour marcher sur un interrupteur et faire apparaitre un coffre. Allez vers ce coffre et prenez le gros rubis.
Revenez ensuite à la porte fermée à clé et ouvrez-la. Avancez jusqu'à rencontrer deux ennemis. Vous devez dans un premier temps souffler sur eux ensuite et quand ils sont à terre, les abattre avec votre épée. Allez ensuite à gauche et montez l'escalier qui mène au premier étage. Avancez vers le nord et montez vers le deuxième étage.

Allez à gauche et prenez une noix. Pour pouvoir frapper l'interrupteur avec la noix, vous devez la lancer en soufflant

dessus pour qu'elle vole jusqu'à l'interrupteur. Allez ensuite à droite, ouvrez le coffre et prenez la clé. Revenez au premier étage et allez à droite où se trouve une porte fermée à clé. Ouvrez-la et entrez pour affronter une créature volante. Sortez votre hélice et attendez que votre ennemi vous lance le premier crane. Soufflez pour le renvoyer sur votre ennemi et refaites la même chose avec le deuxième crane. Quand l'ennemi est étourdi, ruez-vous dessus et attaquez-le. Répétez l'action jusqu'à son élimination et montez l'escalier vers une autre zone se trouvant au deuxième étage.

Allez en bas pour trouver une porte nécessitant une clé. Continuez en bas à droite et laissez la larve vous suivre puis attaquez-la près des blocs qui bloquent le chemin. Eloignez-vous d'elle quand elle explose et passez par le nouveau chemin. Dissipez la fumée avec votre hélice et marchez sur l'interrupteur qui se trouve à droite pour faire apparaitre un coffre. Ouvrez-le et prenez la couronne. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve à droite pour ouvrir le passage vers la salle qui se trouve en bas, à gauche, sur la carte. Allez à cette salle et frappez les larves. Soufflez ensuite sur elles pour qu'elles explosent le mur qui se trouve devant l'interrupteur. Attaquez une autre larve et lancez-la près de l'interrupteur pour qu'elle explose à proximité et ouvre le passage vers la salle qui se trouve dans le coin droit, en haut de la carte.

Allez vers cette salle, allez derrière la clé et examinez la plaque représentant le plan de cet endroit. Recopiez sur votre carte le tracé qui se trouve sur la plaque. Prenez ensuite la clé et suivez le tracé. Ouvrez la porte et montez vers le troisième étage. Brisez les jarres pour faire le plein de santé avant d'affronter le boss. Vous pouvez aussi revenir à l'entrée du temple en vous plaçant dans la lumière bleue.

Boss : Nestydas, coléoptère géant

C'est un scarabée géant qui peut voler et qui dégage de la fumée mauve. Tournez autour du boss et quand il essaye de vous attaquer, passez derrière lui, soufflez avec l'hélice sur son derrière pour dégager la fumée mauve et attaquez-le quand il est sans défense. Répétez cette action trois fois pour qu'il s'éloigne dans les airs.

Il vous balance alors trois larves bleues. Attaquez-les chacune, une seule fois, pour qu'elles n'explosent pas. Attendez que le boss arrive vers vous et soufflez sur l'une des larves pour l'expédier et l'exploser contre le boss. Ce dernier tombera au sol et restera exposé. Attaquez-le plusieurs fois jusqu'à ce qu'il se remette à voler. Répétez cette action avec les autres larves jusqu'à vaincre le boss.

Avancez ensuite vers le coffre pour prendre le réceptacle de cour qui vous donne un coeur supplémentaire pour votre jauge vitale. Passez ensuite à travers la lumière bleue qui se trouve à droite pour regagner l'entrée du temple. Montez dans le train et tracez l'itinéraire vers la Tour des dieux.

Chapitre 4 : Deuxième visite à la Tour des dieux

Pendant le trajet, évitez les araignées et utilisez la vapeur pour les chasser. Quand les trains de la contrée deviennent possédés par une force maléfique, évitez leurs trajectoires pour qu'ils ne vous attaquent pas. Entrez ensuite dans la tour et parlez à dame Bicelle. Elle vous informe que vous devez monter dans la tour pour récupérer la deuxième stèle qui vous ouvre le chemin vers le temple suivant.

Montez les escaliers jusqu'à atteindre le troisième étage. Avancez à droite et évitez le feu craché par la statue. Vous devez récupérer les trois Larmes de lumière qui se trouvent dans la zone pour pouvoir attaquer les spectres. Attendez que le spectre regarde ailleurs, allez vers la larme qui se trouve dans la lave et soufflez sur elle en utilisant votre hélice. Evitez le regard du spectre et allez la prendre. Allez ensuite au coin droit en évitant les flammes de la statue et prenez la deuxième larme. Restez sur place et attendez que le spectre qui se trouve à gauche vous tourne le dos pour avancer derrière lui. Tournez à gauche dans le deuxième passage ensuite continuez à gauche. Evitez les flammes de la statue et allez vers la dernière larme de lumière pour la prendre. Allez alors derrière le spectre et attaquez-le dans le dos pour que Zelda prenne le contrôle de son corps. Avancez à droite et ouvrez le coffre pour prendre un collier pirate. Utilisez Zelda pour qu'elle traverse la lave et placez-la près de la dénivellation. Revenez à Link et touchez Zelda pour monter sur ses épaules. De cette façon Zelda portera Link et traversera la lave. Conduisez alors vos deux amis vers la rive située à droite. Avancez vers l'escalier et montez au quatrième étage.

Montez sur les épaules de Zelda et traversez la lave. Soufflez sur les chauves-souris pour les repousser et éviter leurs

attaques. Allez vers l'hélice qui se trouve au nord et soufflez dessus. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche et prenez le gros rubis. Soufflez ensuite sur l'hélice qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte. Passez par cette porte et descendez des épaules du spectre. Allez à la salle qui se trouve en bas, à gauche de la carte, où un petit ennemi très rapide se balade. Vous devez le coincer dans un coin pour pouvoir l'attraper. Placez alors le spectre en haut du chemin central et coincez l'ennemi dans la partie droite. Bougez Link en haut et en bas pour empêcher l'ennemi de se sauver et commencez à resserrer l'étau en avançant le spectre quand l'ennemi est près de Link. Coincez la petite bête dans un coin et tailladez-la pour récupérer une petite clé. Allez alors au nord et ouvrez la porte. Passez la lave avec le spectre et montez l'escalier.

Une fois dans le cinquième étage vous devez battre un monstre avant de continuer votre chemin. Lancez Zelda avec son spectre à l'attaque et pendant que l'ennemi est occupé, attaquez-le par derrière. Répétez cette action jusqu'à le battre. Suivez le chemin et placez Zelda devant la statue qui crache du feu pour permettre à Link de passer. Montez ensuite la dénivellation, placez Zelda à son bord et montez sur ses épaules. Allez au nord où se trouve la porte fermée à clé et attaquez les ennemis qui sont sur des structures en bois. Allez ensuite à droite et passez la première statue qui crache le feu. Attendez que la deuxième cesse de cracher du feu et avancez. Passez ensuite devant la troisième statue. Allez vers la dénivellation où se trouve la clé et soufflez sur cette dernière pour la faire tomber. Récupérez-la et rebroussez chemin en évitant le feu. Ouvrez la porte et montez au sixième étage. Avancez, montez les marches et prenez la Stèle des neiges. Allez ensuite dans la lumière bleue qui se trouve à gauche pour revenir à l'entrée de la tour. Parlez à dame Bicelle ensuite prenez la direction de la contrée des neiges.

Chapitre 5 : A la recherche du temple des neiges

Retour à la citadelle d'Hyrule

En chemin, vous subissez les attaques massives de deux bisons qui endommagent votre petit train. Passez alors par la citadelle et allez au château. Allez au rez-de-chaussée et entrez dans la chambre qui se trouve à gauche pour trouver Gasto. Il vous demande d'aller au village Prokis pour améliorer votre train. Allez vers le village et évitez la trajectoire des deux trains ennemis.

Village Prokis, chercher Nico

Une fois dans le village, allez voir papy Nico pour prendre le carnet de tampons. Ce carnet vous sera utile dans la mission annexe de la récolte des tampons. Revenez au quai pour retrouver Gasto qui a installé un canon sur le train. Dirigez vous vers la contrée des neiges et essayez votre canon sur les rochers qui se trouvent à droite et à gauche des rails pour récupérer des objets. Tirez aussi sur les ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Détruisez les rochers qui se trouvent sur les rails pour pouvoir passer et continuez votre chemin jusqu'au village Skimo.

Villag Skimo, choisir les binômes

Avancez dans le village et jouez les notes qui sortent de la statue pour apprendre le chant des secrets qui vous permet de voir des choses cachées. Prenez la potion rouge qui se trouve dans le coffre qui vient d'apparaitre. Continuez votre chemin vers la maison la plus au nord pour rencontrer le chef du village. Il vous demande de former trois équipes de deux parmi les six villageois pour qu'ils montent la garde. Allez alors parler à tous les villageois pour trouvent ceux qui se correspondent. Après un tour dans le village, revenez au chef et placez les villageois comme suit ; le chef avec Stacho, Sanboiso avec Boistacho et Normalo avec Boijono. Le chef vous donnera un rubis rouge en guise de récompense. Il vous indiquera aussi la présence d'un tunnel qui mène au sanctuaire. Revenez au train et prenez la direction de ce tunnel. Une fois à l'intérieur, tirez sur l'oeil du monstre qui vous poursuit. Touchez son oeil avant qu'il ne vous atteigne et ne vous écrase en vous sautant dessus. Une fois le monstre mort, sortez du tunnel et rejoignez le sanctuaire.

Le Sanctuaire des neiges

Avancez en éliminant les loups en chemin. Evitez qu'ils vous encerclent et attaquez-les rapidement avant qu'ils n'amorcent leurs attaques. Soufflez sur les ennemis qui vous emprisonnent dans de la glace quand vous les attaquez.

Pour vous libérer, frottez avec votre stylet pour faire fondre la glace. Entrez ensuite par la porte qui se trouve au nord.

Pour passer la zone suivante, vous devez appuyer sur l'interrupteur et avancer sans passer devant les visages des statues. Il y a trois lignes de statues. Chaque ligne est composée de trois statues.

Appuyez avant tout sur l'interrupteur et passez derrière la première statue du centre. Passez ensuite derrière la deuxième statue de la ligne du centre et allez à droite. Passez derrière la deuxième statue de la ligne de droite. Passez derrière la troisième statue de la troisième ligne. Passez enfin derrière la troisième statue de la ligne centrale. Vous devez rester collé à l'arrière des statues pour ne pas être vu par les autres statues de la zone. Vous devez aussi être rapide pour que la porte ne se referme pas.

Avancez dans la salle suivante et parlez à Dohmu. Répétez le morceau que vous montre le sage et mémorisez le rythme. Pendant l'exécution du chant, ne suivez pas le rythme du sage et focalisez-vous sur vos notes pour parfaire le chant. Plusieurs voies de train font alors leur apparition dans la stèle de la contrée des neiges comme récompense. Revenez alors à votre train et prenez la direction du temple des neiges.

Vous ne pourrez pas atteindre le temple pour le moment. Suivez alors les rails de droite et avancez jusqu'à trouver un homme qui prend les trains en photo. Arrêtez-vous près de lui. Discutez avec lui et quand il vous montre l'ancien plan, soufflez sur le micro pour enlever la poussière. Recopier le chemin sur votre carte et reprenez la route. Eliminez les bonshommes de neiges qui se trouvent des deux cotés des rails et avancez jusqu'au temple.

Chapitre 6 : Dans le temple des neiges

Le temple des neiges

Avancez, éliminez la chauve-souris et brisez les cristaux pour pouvoir entrer par la porte. Avancez dans le rez-de-chaussée et éliminez les ennemis. Etourdissez-les avec votre hélice ensuite finissez-les avec votre épée. Approchez-vous ensuite de la cloche. Regardez le panneau qui se trouve derrière elle sur lequel deux notes sont inscrites. Revenez à la cloche et déplacez-la de bas en haut pour la mettre sur le socle. Frappez-la ensuite deux fois pour ouvrir la porte qui se trouve en bas à droite.

Entrez dans cette salle où vous devez pousser la caisse dans un ordre précis pour la mettre en place entre les plates-formes et sauter dessus. Poussez alors la caisse selon cet ordre ; bas, gauche, haut, droite et haut. Montez les marches et sautez sur cette caisse ensuite sur la rive suivante. Avancez jusqu'à la salle suivante et mettez-vous au bord de l'eau, en face de l'interrupteur. Attendez que la créature lance une bombe et soufflez dessus avec votre hélice pour l'envoyer sur l'interrupteur. Quand elle touche ce dernier, deux ponts seront déployés. Traversez-les en évitant les bombes et descendez au sous-sol.

Allez à droite et poussez la caisse dans l'eau. Montez dessus et soufflez sur l'hélice qui se trouve à droite pour ouvrir la porte. Soufflez ensuite sur le mur qui se trouve en bas pour avancer dans l'eau. Avant de sauter près de la porte, soufflez sur l'ennemi qui se trouve sur la glace pour qu'il tombe dans l'eau. Entrez ensuite par la porte et poussez une autre caisse dans l'eau. Avancez et renvoyez la bombe sur la créature pour l'éliminer. Avancez en bas pour atteindre une plateforme avec un coffre contenant un rubis rouge. Avancez ensuite vers le haut et soufflez sur la créature pour l'étourdir. Avancez ensuite à droite et renvoyez la bombe vers la troisième créature pour l'éliminer. Sautez ensuite vers la porte. Avancez à gauche et ignorez les deux interrupteurs qui se trouvent sur la rive d'en face. Entrez dans la salle située à gauche et soufflez sur les chauves-souris avant de les éliminer. Prenez ensuite le boomerang qui se trouve dans le coffre et revenez aux interrupteurs. Tracez la trajectoire du boomerang avec votre stylet et ciblez les deux interrupteurs pour déployer un pont. Traversez-le et revenez au rez-de-chaussée.

Avancez et examinez la cloche et les notes qui sont dessinées sur la plaque. Allez en bas et mettez-vous en face du gouffre. Sortez votre boomerang et éliminez les deux chauves-souris pour faire apparaitre un coffre à droite de la porte contenant un collier de perles. Utilisez ensuite le boomerang pour toucher l'interrupteur et ouvrir la porte qui se situe à gauche. Poussez alors le clocher vers la salle où se trouve la grande cloche. Vous devez suivre cet ordre de poussée pour placer la cloche dans son socle ; bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, gauche et bas. Utilisez ensuite votre

boomerang pour toucher les cloches dans cet ordre ; la grande cloche, la petite cloche deux fois et enfin la grande cloche à nouveau.

Entrez par la porte qui s'ouvre en bas, à gauche. Entrez dans la nouvelle salle et sortez votre boomerang. Tracez une trajectoire passant par la torche centrale et traversant la neige pour la faire fondre. Une fois que la neige fondue, des dalles apparaissent au sol. Elles représentent l'ordre dans le quel vous devez allumer les quatre torches. Vous devez utiliser votre boomerang en le passant sur la torche centrale ensuite sur les autres torches éteintes selon l'ordre décrit sur les dalles ; la torche sur le pilier haut-droit, le pilier bas-droit, le pilier haut-gauche et enfin celui du bas-gauche. Une fois toutes les torches allumées, la porte qui se trouve à gauche s'ouvre. Descendez alors au premier sous-sol.

Avancez à droite et passez devant la porte qui nécessite une clé. Approchez-vous de l'eau et sortez votre boomerang. Tracez une ligne qui passe par la flamme bleue et qui passe sur l'eau pour créer un chemin glacé vers la rive droite. Passez rapidement sur ce chemin avant que la glace ne fonde et prenez la clé qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite à la porte fermée à clé et ouvrez-la.

Entrez pour affronter les créatures couvertes de glace. Passez votre boomerang sur la torche ensuite sur les ennemis pour leur enlever la couche protectrice de glace. Eliminez-les ensuite avec votre épée. Allez à droite et utilisez le boomerang et le feu de la torche pour faire fondre la glace qui bloque l'hélice qui se trouve à gauche. Soufflez ensuite sur l'hélice pour ouvrir la porte qui se trouve en haut à droite. Revenez à la torche de la flamme bleue et tracez un chemin jusqu'à la porte. Utilisez le boomerang et les torches bleues pour tracer un chemin glacé sur l'eau.
Avancez sur ce chemin et éliminez les ennemis ou étourdissez-les avec votre boomerang. Avancez jusqu'aux escaliers et montez vers le rez-de-chaussée.

Avancez vers la porte qui se trouve en bas et entrez dans la salle. Soufflez sur les chauves-souris en feu pour les étourdir ensuite éliminez-les. Utilisez le boomerang et les torches pour faire fondre la neige et dévoiler le dessin des notes de la cloche. Revenez à la salle précédente et tracez un chemin sur l'eau vers le coffre qui se trouve en haut à droite en utilisant le boomerang et la flamme bleue puis prenez le rubis rouge. Créez ensuite un chemin vers l'interrupteur qui se trouve en bas à droite et marchez sur ce dernier pour ouvrir la porte qui mène à la salle où se trouvent les deux autres cloches. Revenez ensuite près de la cloche et poussez-la jusqu'à la placer sous la dalle qui se trouve à gauche. De cette façon la cloche se placera en face de la porte qui mène à la salle des cloches. Tracez un chemin glacé pour la cloche et vous et poussez-la à droite. Une fois dans la salle des cloches, passez le boomerang sur la torche de la flamme bleue ensuite passez-le sur les deux torches éteintes pour les allumer. Utilisez ces torches pour créer un chemin pour la cloche jusqu'à son socle. Utilisez ensuite le boomerang pour frapper les torches dans cet ordre ; la cloche gauche, celle du milieu deux fois, celle de droite et enfin une nouvelle fois celle du milieu. Entrez, prenez le rubis rouge qui se trouve dans le coffre et allez à gauche pour monter au premier étage.

Avancez et entrez dans la salle qui se trouve à gauche. Il y a plein de torches éteintes, une torche avec la flamme rouge et une autre avec une flamme bleue. Vous devez les allumer selon un ordre précis. Sortez alors, allez en bas et repérez la porte fermée à clé. Continuez d'avancer et éliminez les ennemis en les étourdissant avec le boomerang ensuite en les frappant avec votre épée. Avancez jusqu'au panneau et mémorisez les positions des flammes rouges et bleues pour reproduire l'image avec les torches de la salle précédente. Vous devez tracer une seule ligne avec votre boomerang pour allumer toutes les torches. Commencez par les torches de la flamme bleue et finissez par la flamme rouge. Cette action ouvrira la porte de la salle située à droite. Entrez et éliminez les loups. Allez à droite et glissez sur la glace (à gauche) pour marcher sur l'interrupteur et déployer un pont. Avancez sur ce pont et soufflez sur la clé pour la faire tomber sur l'autre rive. Allez la prendre et traversez le pont pour revenir à la porte fermée à clé. Ouvrez-la et montez l'escalier vers le deuxième étage.

Boss : Cryobraz, sorcier élémental

Ce boss utilise les deux éléments, glace et feu. Quand il attaque avec le feu, utilisez votre boomerang en le passant sur la flamme rouge ensuite en touchant le boss. Quand il est étourdi, allez l'attaquer. Quand il attaque avec la glace, ripostez avec le feu. Répétez cette action jusqu'à ce qu'il se transforme en deux créatures. Attaquez celle du feu avec la glace et celle de la glace avec le feu. Quand il se reforme, il détruira les deux torches. Vous devez alors utiliser le feu et la glace de ses projectiles lorsque vous les aurez esquivés. Attaquez-le deux fois de suite pendant qu'il utilise le même élément pour qu'il soi étourdi. Après plusieurs attaques, il se divisera en deux encore une fois. Quand vous éliminez l'un

d'eux il se dématérialise en flamme bleue ou rouge. Utilisez alors cette flamme pour attaquer le deuxième ennemi. Quand il revient à sa forme originale attaquez-le de la même manière mais il lui faut trois attaques de suite pour qu'il s'étourdisse. Continuez d'esquiver ses projectiles et attaquez le boss jusqu'à l'éliminer.

Suite au combat, la stèle de neiges se met à briller et les voies qui mènent à la Tour des dieux sont restaurées. Prenez ensuite le réceptacle de coeur qui se trouve dans le coffre avant de revenir à l'entrée du temple en passant par la lumière bleue qui se trouve à droite.

Chapitre 7 : Troisième visite à la tour des dieux

Tracez votre route sur la carte vers la tour des dieux. Evitez de croiser les deux trains ennemis et éliminez les assaillants qui apparaissent des deux cotés de la voie. Une fois dans la tour, parlez à dame Bicelle. Montez dans la tour jusqu'au septième étage.

Entrez dans la salle sombre et détruisez les jarres qui se trouvent à gauche pour prendre le crane de Stalfos. Avancez et utilisez le boomerang pour allumer les torches éteintes. Suivez le chemin vers le nord où se trouvent deux torches. Tournez ensuite à droite et prenez la bombe. Placez-la entre les deux torches précédentes pour qu'elle explose et révèle un passage secret. Entrez dans cette nouvelle salle et ouvrez le coffre pour prendre le jade mystérieux. Revenez à la zone précédente et suivez le chemin vers le bas. Evitez les fantômes qui rodent dans le noir et restez dans la lumière pour éviter leurs attaques. Continuez à droite en passant près des torches et montez les escaliers.

Le huitième étage et aussi plongé dans le noir. Il y a des spectres qui gardent la zone et des larmes de lumière à récolter. Avancez à gauche en allumant les torches et lisez l'indication gravée sur la roche. Continuez au nord jusqu'au fond, tournez ensuite à gauche et descendez au sud. Avancez vers la larme qui se trouve à gauche. Pour l'atteindre, il faut contourner le mur et entrer par l'ouverture qui se trouve au sud. Allez ensuite vers la deuxième larme, celle qui se trouve à droite. Avancez dans le noir et évitez de croiser les spectres. L'ouverture vers cette larme se trouve aussi par le sud, avancez et prenez-la. Depuis votre position actuelle, allez au coin droit en haut de la carte où se trouve une torche. C'est la torche décrite dans la gravure que vous aviez lue. Soufflez dessus avec votre hélice pour l'éteindre et révéler une fissure dans le mur. Revenez à gauche vers la bombe et amenez-la devant la fissure pour qu'elle explose et dévoile un passage secret. Entrez alors et prenez la troisième larme de lumière. Revenez à la salle précédente et attaquez l'un des spectres dans le dos. Zelda prendra le contrôle de ce spectre flamboyant qui illumine le chemin. Revenez alors près de la roche gravée et utilisez le spectre pour qu'il traverse le pont situé à gauche en vous indiquant le chemin. Allumez ensuite les deux torches en les frappant avec l'épée enflammée du spectre. Montez alors vers l'étage suivant.

Le neuvième étage est aussi plongé dans le noir. Avancez à droite et placez Link sur l'interrupteur. Déplacez ensuite le spectre à droite pour trouver un autre interrupteur. Placez le spectre dessus pour ouvrir la porte qui se trouve près de Link. Entrez et lisez la gravure qui se trouve sur la stèle. Comme l'indique la stèle observez le sol pour voir la lettre Z inscrite avec des dalles. Avant de continuer votre chemin, allez en haut ensuite à gauche en éliminant les rats en chemin. Continuez jusqu'à trouver un coffre qui contient une écaille de dragon. Prenez-la et revenez à la salle où se trouve la stèle. Allez ensuite en bas à droite vers la salle qui contient la clé. Touchez la porte ensuite dessinez en grand la lettre Z pour que celle-ci s'ouvre. Entrez et prenez la clé. Pendant que Zelda porte la clé, vous devez la protéger des attaques des mains qui essayent de voler la clé et de la remettre en place. Restez toujours à coté de Zelda pour repousser les ennemis qui s'approchent d'elle et ne trainez pas en chemin pour ne pas être encerclé par les ennemis. Ouvrez ensuite la porte et montez à l'étage suivant.

Le dixième étage est l'étage du boss de la zone. Envoyez Zelda le combattre pour passer dans le dos du boss et l'attaquer. Quand le boss crache du feu, abritez-vous derrière le spectre. Répétez les même actions jusqu'à son élimination. Ouvrez alors le coffre qui se trouve à gauche pour prendre la coupe royale. Montez ensuite vers le onzième étage. Montez les marches et prenez la stèle marine. Passez ensuite dans la lumière bleue pour revenir à dame Bicelle et parlez-lui.

Chapitre 8 : En route vers la contrée marine

Prenez le chemin vers la contrée marine et évitez la trajectoire des deux trains ennemis. Continuez votre route jusqu'au pont qui est malheureusement détruit. Revenez en arrière et arrêtez-vous à la gare du pont.

Gare du pont

Avancez vers la boite aux lettres et recevez la lettre de M. Terry qui possède une boutique de montgolfières. Quand l'une d'elles passe au dessus de votre train, donnez des coups de sifflet pour l'appeler. Allez ensuite à la boutique de Linebeck III. Discutez avec lui pour qu'il vous donne le nom de celui qui peut réparer le pont, il s'agit de Tomar qui se trouve dans la contrée des neiges.

Tomar le réparateur de pont

Vérifiez la boite aux lettres avant de partir pour recevoir une lettre du capitaine qui vous invite à un entrainement, si vous le désirez. Embarquez sur le train et allez vers la contrée des neiges. Une fois sur place, avancez vers la tour des dieux et arrêtez-vous dans la dernière gare avant la tour. Avancez vers la maison de Tomar et expliquez-lui la situation. Revenez à la gare et parlez au photographe de tout à l'heure. Il vous informe que Tomar demande toujours à ce que l'on respecte les signalisations. Utilisez alors le sifflet quand vous rencontrez un panneau jaune et réglez votre vitesse selon les panneaux indiqués. N'utilisez jamais le frein d'urgence. Assurez-vous d'éliminer les ennemis avant qu'ils ne vous touchent et ne perturbent Tomar pendant son voyage. Contrôlez toujours le simley qui se trouve au dessus du wagonnet pour vous assurer qu'il est toujours au vert.

La chasse au trésor

Descendez du train et allez à droite pour parler à Tomar. Allez ensuite voir Linebeck dans sa boutique. Acceptez de travailler pour lui et lisez la lettre qu'il vous donne. Elle mentionne deux énigmes que vous devez résoudre pour atteindre le trésor de la famille. Sortez de sa boutique et allez à gauche pour entrer dans la grotte.

Utilisez le boomerang pour étourdir les deux créatures qui essayent de vous aspirer ensuite éliminez-les avec votre épée. Avancez et entrez par la porte suivante. Avancez à droite et éliminez les corbeaux. Maintenant vous ferez face à la première énigme. Approchez-vous de la statue et reproduisez le son qu'elle dégage pour apprendre le chant de la lumière qui permet d'activer les pierres de lumières. Un cristal bleu apparait et un rayon bleu pointera vers un interrupteur. Ciblez ce dernier avec votre boomerang pour déployer un pont à droite. Allez à droite, prenez une bombe et traversez le pont. Placez la bombe devant la fissure pour ouvrir un passage. Entrez par ce chemin pour résoudre la deuxième énigme. Jouez le chant de la lumière près des deux cristaux pour les activer. Allez dans le coin haut gauche en suivant le pavé au sol et jouez ensuite le chant des secrets pour faire apparaitre un coffre. Ouvrez le coffre et prenez l'anneau royal.

Revenez voir Linebeck qui se trouve devant sa boutique et donnez-lui l'anneau royal. Tomar sera payé et le pont est à nouveau praticable. Avant de partir, entrez dans la boutique et achetez un bouclier. Remontez ensuite dans le train et traversez le pont vers la contrée marine.

Connaitre votre avenir

Faites une pause dans le village Papousia. Parlez à tous les villageois et allez à la grande maison où se trouve la prêtresse. Discutez avec elle et demandez-lui de vous lire l'avenir. Sa prédiction n'est pas très utile mais ça sera une belle expérience. Vous pouvez aussi faire des achats dans la boutique qui se trouve au fond à gauche. Revenez ensuite à votre train et reprenez votre route.

Le sanctuaire marin

Arrêtez-vous à la gare du sanctuaire et descendez. Avancez vers l'entrée et utilisez votre boomerang pour attaquer le crabe par derrière. Quand il est étourdi, allez derrière lui et attaquez-le pour l'éliminer. Entrez ensuite dans le sanctuaire. Eliminez le crabe et avancez jusqu'au gouffre. Lancez une bombe sur le mur qui protège l'interrupteur pour détruire une partie de ce mur. Utilisez ensuite votre boomerang pour frapper l'interrupteur et déployer le pont. Traversez le pont, avancez et montez vers la zone suivante. Passez devant la porte qui est fermée pour l'instant et allez au coin haut à droite en éliminant les crabes en chemin. Montez la dénivellation, attrapez l'une des poules et utilisez-la pour planer jusqu'à la plateforme qui se trouve en bas. Marchez sur l'interrupteur pour déployer le pont. Avant de traverser le pont, attrapez une autre poule et utilisez-la pour atteindre la plateforme située en bas. Prenez le collier pirate qui se trouve

dans le coffre et revenez à la plateforme centrale. Examinez ensuite toutes les statues et dessinez la direction de leurs regards sur votre carte en suivant l'ordre des statues.
Revenez à la porte et reproduisez ce dessin qui ressemble à deux carrés, en commençant par le coin haut gauche. Entrez ensuite et lisez la pancarte laissée par Pysto. Il est allé au village de Papousia et vous devez le rejoindre.

Trouver Pysto

Revenez alors au village Papousia et allez au sud pour voir Pysto planer dans les airs. Il ne peut pas entendre votre appel pour l'instant. Allez à la prêtresse pour qu'elle vous donne une solution afin d'attirer l'attention de Pysto. Revenez vers ce dernier et jouez l'air secret, près du palmier solitaire. Une statue apparait avec le chant des oiseaux, utilisez alors votre flute pour reproduire ce chant et appeler Pysto. Discutez avec lui ensuite amenez-le avec vous.

L'attaque des pirates

En route, vous serez abordé par les pirates. Restez près de Pysto et repoussez ceux qui arrivent par la droite et par la gauche. Surveillez votre carte pour anticiper les attaques des pirates et les éliminer avant qu'ils ne touchent Pysto. Quand le gros pirate débarque, attaquez-le jusqu'à ce qu'il lève sa main. Reculez pour vous mettre à l'abri, laissez son coup partir dans l'air et revenez à l'assaut. Méfiez-vous de son revers très puissant aussi. Il ne faut en aucun cas qu'il atteigne Pysto pour qu'il ne le kidnappe pas. Eliminez aussi les simples pirates qui arrivent par les fenêtres. Une fois le gros pirate neutralisé, l'abordage prend fin et vous pouvez continuer votre chemin jusqu'au sanctuaire.

Retour au sanctuaire

Une fois arrivé, Pysto vous donne la gemme de force en signe de gratitude. Cette gemme dévoile de nouvelles voies ferrées dans la contrée Sylvestre. Retournez au sanctuaire et jouez l'air avec Pysto. Une fois le duo réussi, les voies qui mènent vers le temple marin seront restaurées. Prenez ensuite la lettre de Pysto qui contient un plan qui explique la façon de se rendre au temple marin.

Vers le temple marin

Recopiez les trois chiffres qui se trouvent sur la carte de Pysto sur votre carte. Ces chiffres représentent les trois statues qui se trouvent sur les iles. Allez vers ces statues selon l'ordre établi. Une fois devant la première statue qui se trouve au sommet de la colline, regardez-la et donnez un coup de sifflet pour l'activer. Allez vers la deuxième qui se trouve derrière l'ile et activez-la de la même manière. Activez enfin la troisième statue qui se trouve dans l'eau sur votre chemin pour qu'un passage surgisse de la mer. Suivez ce chemin vers le temple. Avancez sur la voie et éliminez le poulpe qui essaye de vous aveugler avec son encre noire. Quand le premier train ennemi apparait, évitez d'aller vers l'entrée du temple et continuez tout droit. Le train vous prendra alors en chasse. A l'apparition du deuxième train, surveillez sa trajectoire pour l'éviter et filez vers l'entrée du temple.

Chapitre 9 : Le temple marin

Dans le temple marin

Avancez dans rez-de-chaussée, inspectez le chemin de droite qui est bloqué par les rochers et suivez le chemin gauche. Utilisez votre boomerang sur les deux ennemis pour les étourdir ensuite éliminez-les. Lisez ensuite les stèles et notez leurs numéros selon les indices écrits. Continuez vers le nord en évitant les pièges des flèches sur le chemin. Montez ensuite vers le premier étage.

Placez-vous sur la plateforme mouvante et allez vers l'autre rive. Utilisez la deuxième plateforme et lancez votre boomerang sur les interrupteurs selon l'ordre des stèles de l'étage précédent pour ouvrir la porte. Avancez à droite et utilisez votre boomerang pour toucher l'interrupteur suivant et changer le parcours des rochers qui tombent dans l'étage précédent. Revenez ensuite au rez-de-chaussée, allez dans le chemin situé à droite puis montez l'escalier vers une autre zone du premier étage. Allez à droite en éliminant les ennemis et montez les escaliers vers le deuxième étage.

Entrez dans la salle située à gauche pour affronter un ennemi équipé de fouet. Dès le début du combat, il vous attrape avec le fouet et vous tire vers lui. Quand vous êtes assez proche de lui, attaquez-le pour qu'il vous libère. Utilisez votre boomerang rapidement avant qu'il ne vous attrape une nouvelle fois et lancez-le-lui dessus plusieurs fois pour l'étourdir. Ensuite ruez-vous dessus pour l'attaquer et l'éliminer. Ouvrez ensuite le coffre et prenez le fouet. Allez ensuite à gauche et utilisez le fouet pour vous accrocher à la poutre et vous balancer vers la rive suivante. Avancez et montez les escaliers.

Avancez dans le troisième étage et lisez la stèle en chemin. Continuez d'avancer et utilisez le fouet et le pilier pour atteindre la rive suivante. Avancez, éliminez les ennemis et utilisez le fouet pour tirer l'anneau et ouvrir la porte. Entrez dans la nouvelle zone et, en suivant les indications de la stèle, tirez sur le troisième anneau à droite pour déployer un pont. Traversez-le, avancez vers les escaliers et descendez au deuxième étage.

Allez à gauche et utilisez le fouet pour retirer l'épée de la bouche de la statue située à gauche et la mettre dans la bouche de la statue qui se trouve à droite. Une poutre se déploie à droite et un coffre apparait à gauche. Ouvrez ce coffre et prenez la clé ensuite allez vers la poutre. Utilisez le fouet pour atteindre l'autre rive. Allez à droite et descendez au premier étage.

Avancez en bas de la carte et balancez vous sur les trois piliers en utilisant le fouet pour atteindre le coffre qui contient un marron. Descendez ensuite jusqu'au rez-de-chaussée et allez à droite vers le chemin bloqué par des épines. Utilisez le fouet pour les retirer et avancez vers le coffre. Ouvrez-le et prenez un fossile de monstre. Remontez ensuite jusqu'au deuxième étage.

Allez au nord et utilisez le fouet pour traverser le gouffre. Allez à droite et sautez sur la plateforme mouvante en utilisant le fouet et le pilier. Allez vers le coffre qui se trouve à droite et prenez le collier pirate. Allez ensuite à droite, utilisez la clé pour ouvrir la porte et montez vers le troisième étage.

Allez à gauche et tirez l'anneau de la statue pour ouvrir la porte. Ignorez cette porte qui mène vers une autre zone de cet étage et allez à droite. Utilisez le fouet et balancez-vous sur les trois piliers pour atteindre la rive. Entrez dans la salle qui se trouve au sud pour affronter deux ennemis. Utilisez le fouet pour enlever les casques des ennemis ensuite attaquez-les pour les éliminer. Montez enfin vers le quatrième étage.

Avancez, retirez les épines qui bloquent le chemin vers la stèle et lisez l'indice. Allez ensuite à la zone centrale et éliminez les deux ennemis équipés de fouets. Allez dans le chemin gauche où se trouvent trois épées alignées dans les statues. Suivez les indications de la stèle et retirez-les pour que des piliers apparaissent au nord. Allez vers ces piliers et utilisez-les pour atteindre l'autre rive et monter au cinquième étage.

Utilisez les piliers pour aller à gauche et frappez l'interrupteur pour déployer un autre pilier et faciliter le retour. Allez ensuite à gauche et lisez la stèle qui vous demande de mémoriser les positions des épées qui se trouvent dans les statues. Copiez alors leurs positions sur votre carte pour vous faciliter la tache. Allez ensuite à gauche où se trouve le passage bloqué par les épines. Enlevez-les et avancez pour prendre l'écaille du dragon qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite au quatrième étage.

Placez les épées selon l'ordre qui se trouve dans le cinquième étage. Allez ensuite au fond à gauche et utilisez l'hélice volante qui vous mène vers le coin le plus bas.
Montez les escaliers pour vous retrouver dans une autre zone du cinquième étage.

Allez à droite et éliminez les deux ennemis en leur lançant les épées qui sortent de la bouche de la statue. Revenez à l'étage précédent et allez au nord. Utilisez les piliers pour atteindre les escaliers qui mènent vers le cinquième étage. Allez à droite où le nouveau pilier est apparu et utilisez le fouet pour atteindre le coffre. Prenez la clé ensuite revenez au quatrième étage.

Allez au sud et ouvrez la porte. Utilisez le fouet et le pilier pour atteindre la zone de droite puis montez les marches. Montez ensuite l'escalier pour atteindre une autre zone du cinquième étage.
Utilisez l'hélice volante pour sauter sur la plateforme mouvante qui vous mène à la clé. Prenez-la et marchez sur l'interrupteur pour déployer un pont. Traversez le pont rapidement et avancez vers les marches. Quand les mains

arrivent pour vous voler la clé, posez cette dernière à terre et éliminez la main la plus proche. Reprenez la clé et foncez vers la porte pour l'ouvrir. Montez ensuite à l'étage suivant.

Allez à gauche et utilisez le fouet et les piliers pour avancer. Lisez la stèle qui se trouve à gauche et enlevez les épines qui bloquent le passage. Avancez dans ce chemin et montez l'escalier.
Vous devez atteindre le sommet de la colline en utilisant votre fouet avec les piliers. Quand une tentacule bloque votre chemin, utilisez votre fouet pour lui enlever une épine et envoyez-la dans son oeil pour qu'elle s'en aille. Montez ensuite jusqu'à rencontrer le boss.

Boss : Rubidaïa, ronce vénéneuse

Evitez les tentacules du boss et ses projectiles. Prélevez deux épines de ses tentacules et lancez-les sur la tête du boss pour dévoiler son oeil. Lancez dessus une autre épine pour lui faire mal. Le boss se mettra de coté pour se tordre de douleur. Courez alors vers son oeil et attaquez-le. Quand il se redresse, évitez ses tentacules pour ne pas vous faire aplatir. Répétez la même action plusieurs fois pour venir à bout du boss.

Après le combat, les voies qui mènent vers la tour des dieux sont réapparues. Prenez aussi le réceptacle de coeur qui se trouve dans le coffre et quittez la zone.

Chapitre 10 : Quatrième visite à la tour des dieux

Prenez la direction de la tour des dieux et éliminez les bateaux pirates en chemin. Parlez à Dame Bicelle ensuite montez au douzième étage. Vous devez comme d'habitude rassembler les larmes de lumière pour combattre les spectres. En plus du spectre qui patrouille, il y a d'autres ennemis qui surveillent les couloirs et qui alertent le spectre de votre présence pour qu'il vienne vous attaquer. Ce sont les Yeux spectraux.

Avancez à droite et utilisez le boomerang pour allumer la torche située à droite grâce à la torche située à gauche. Cette action fera apparaitre un coffre au nord. Evitez les patrouilles des ennemis et allez à ce coffre pour prendre la clé. Montez sur la plateforme qui se trouve à droite du coffre, approchez-vous du bord et retirez l'épée avec votre fouet pour la placer dans la statue de droite. Un autre coffre apparait en bas à gauche sur votre carte. Allez ensuite à droite et sautez en bas près de l'interrupteur pour le frapper et déployer un pont vers le nouveau coffre qui est apparu.

Allez vers ce coffre et, en chemin, prenez la première larme même si vous serez repéré par l'ennemi. Allez vers le coffre et prenez une autre clé. Revenez à la plateforme qui se trouve près de l'interrupteur et approchez-vous du bord gauche. Evitez les patrouilles des ennemis et utilisez votre fouet avec les piliers pour atteindre la plateforme suivante. Continuez à utiliser les piliers et le fouet jusqu'à atteindre la deuxième larme de lumière. Allez ensuite vers la porte fermée à clé qui se trouve en haut à droite. Ouvrez-la et montez au treizième étage.

Avancez dans le seul chemin disponible (à gauche) et étourdissez les yeux spectraux ensuite éliminez-les. Allez près de la plateforme carrée, mettez-vous à l'abri et lancez le boomerang contre le mur du nord pour attirer l'attention du spectre qui va inspecter la zone. Profitez de ce moment pour passer inaperçu et prenez la troisième larme de lumière. Attendez que le spectre revienne à sa place pour l'attaquer par derrière et permettre à Zelda de le contrôler. Ce spectre peut se téléporter vers les zones où se trouvent les yeux spectraux. Allez alors en bas vers le coffre bloqué derrière la porte et téléportez le spectre près de l'oeil spectral. Placez Zelda sur l'interrupteur pour qu'elle ouvre la porte pour Link. Entrez et prenez la pièce ancienne qui se trouve dans le coffre. Revenez ensuite à l'étage précédent.

Allez en bas à gauche de votre écran et téléportez le spectre près de l'oeil spectral qui se trouve derrière la porte. Allez à gauche vers l'interrupteur et placez Link devant un autre interrupteur. Frappez alors les deux interrupteurs en même temps pour ouvrir la porte. Passez cette porte et montez l'escalier vers une autre zone du treizième étage.

Avancez dans le chemin en bas jusqu'au sable. Placez Zelda sur le premier interrupteur. Traversez le bassin de sable avec Link et placez-le sur le deuxième interrupteur pour déployer un pont pour Zelda. Utilisez cette dernière pour traverser les piques et placez-la sur la plateforme située à droite. Placez Link sur la plateforme qui se trouve à droite de Zelda. Il y aura un changement de place et Link passera dans la salle derrière les piques. Utilisez ensuite le fouet pour changer la place de l'épée et la mettre dans la bouche de la statue qui se trouve à droite et ainsi ouvrir la porte.

Montez au quatorzième étage et avancez en bas à droite. Placez Link sur le téléporteur jaune et placez Zelda sur l'interrupteur jaune qui se trouve de l'autre coté du mur. Quand vous échangez vos places, avancez au nord et restez dans le sable. Utilisez le fouet pour enlever le bouclier de l'ennemi ensuite éliminez-le. Continuez au nord et poussez le bloc qui se trouve en chemin pour le mettre sur l'interrupteur qui se trouve dans le coin droit. Placez-vous ensuite sur le téléporteur bleu et placez Zelda sur le téléporteur de l'autre coté du mur. Vous allez encore une fois changer de place. Placez alors Zelda sur le deuxième interrupteur pour retirer les piques. Passez par le chemin désormais dégagé et allez devant la grande porte. Placez Zelda devant la grande porte aussi et ouvrez-la ensemble. Entrez et prenez la clé.

Revenez ensuite à la zone centrale en passant Zelda par le téléporteur bleu. Allez à gauche près du précipice et utilisez votre boomerang pour activer l'interrupteur qui se trouve sur l'autre rive. Téléportez ensuite Zelda près de l'oeil spectral qui se trouve en haut à gauche. Allez alors en bas de la carte où se trouve un téléporteur rouge et placez-vous dessus. Placez ensuite Link sur celui qui se trouve de l'autre coté du mur. Après le changement de place, refaites le même chemin pour Zelda pour qu'elle rejoigne Link.
Placez Zelda sur l'interrupteur qui se trouve à droite pour qu'elle retire les piques qui se trouvent sur le chemin de Link. Utilisez encore une fois Zelda pour qu'elle arrête les rochers qui roulent dans le chemin et permettre de cette façon à Link d'avancer. Placez ensuite vos deux héros sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Ignorez ce pont pour le moment et montez au nord. Faites vous repérer par l'oeil spectral et laissez-le collé à vous. Allez au milieu du sable pour que les deux spectres ennemis s'enfoncent dans le sable et ne vous touchent pas. Allez ensuite rapidement à gauche vers la terre ferme et téléportez Zelda vers l'oeil spectral qui est accroché à vous. Eliminez ensuite cet oeil pour éviter que les ennemis ne vous repèrent. Placez vos deux amis sur les deux interrupteurs pour ouvrir la porte qui se trouve au milieu de l'étage. Téléportez Zelda vers l'oeil spectral qui se trouve près de la porte et avancez avec Link vers cette porte. Montez ensuite vers le quinzième étage.

Amenez Zelda à la salle située à gauche et placez-la sur le carré vert qui se trouve au sol. Observez sur votre carte les mouvements du spectre qui se trouve dans la salle située à droite. Vous devez reproduire ses déplacements pour allumer le sol sur votre chemin et ouvrir la porte centrale. Partez donc du haut vers le bas à gauche, puis remontez en diagonale vers la droite avant de repartir horizontalement vers la gauche, puis de finir par une diagonale du coin haut-gauche vers le coin bas-droit. Allez alors avec Link vers la porte et montez l'escalier. Avancez, montez les marches et prenez la stèle du feu.

Chapitre 11 : Vers la contrée du feu

Le village du Volcan

Après la cinématique, allez à la contrée des neiges. Avancez sur la voie et tournez à droite pour atteindre la contrée du feu. Continuez tout droit jusqu'au village Goron. Parlez au villageois et l'un d'eux vous conseille d'aller voir Gardeclef qui se trouve dans l'autel. Allez à gauche et parlez au villageois. Passez derrière les barres de fer et prenez le marron qui se trouve dans le coffre. Allez ensuite à gauche et évitez l'éboulement des rochers. Avancez en bas vers l'interrupteur qui se trouve au bord du bassin de lave. Placez une bombe à coté de l'interrupteur et allez à gauche. Utilisez votre fouet et les piliers pour atteindre l'autre rive. Quand la bombe explose et active l'interrupteur. Un pont se déploie à droite. Traversez-le rapidement et allez au nord pour rencontrer Gardeclef.

Après la discussion, descendez la montagne et allez par le raccourci qui se trouve à droite. Prenez le collier pirate qui se trouve dans le coffre sur votre chemin. Parlez encore une fois à Gardeclef qui vous demande d'apporter quelque chose de froid. Revenez à votre train et prenez la direction du village Skimo.

Quelque chose de froid

Allez vers le petit lac qui se trouve à gauche du village. Parlez au vendeur de plaques de glace qui vous demande de l'amener près d'un lac. Acceptez et revenez à votre train. Conduisez votre train prudemment et respectez les panneaux de signalisation. Eliminez les ennemis en chemin jusqu'à la gare. Parlez ensuite au fabricant pour recevoir une gemme de force. Laissez-le travailler et entrez dans la maison qui se trouve à droite. Revenez ensuite voir le fabriquant et négociez le prix des blocs jusqu'à ce qu'il vous les donne gratuitement. Revenez à votre train et prenez la direction de la

contrée du feu. Evitez de subir les attaques de vos ennemis pour ne pas perdre les blocs et ne trainez pas en chemin pour qu'ils ne fondent pas. Evitez les trains ennemis qui patrouillent dans la contrée du feu. Une fois dans le village, parlez au Gardeclef pour lui donner la glace. Le chemin est maintenant praticable. Avancez alors pour retrouver le chef du village qui réside dans la plus grande maison.

Après la discussion, passez par le passage qui se trouve derrière lui. Avancez et utilisez le fouet contre les ennemis et pour sauter vers la rive gauche. Marchez sur l'interrupteur pour déployer deux ponts à droite. Traversez-les et montez les marches. Suivez le chemin étroit qui se trouve à gauche pour atteindre un coffre puis prenez son contenu. Revenez à droite et avancez jusqu'aux marches. Montez-les pour atteindre le sanctuaire.

Sanctuaire du feu

Avancez en évitant les roches enflammées qui tombent du ciel. Evitez les plantes qui crachent des projectiles de feu et suivez les chemins jusqu'à la première torche. Utilisez sa flamme pour allumer la suivante. Allumez les autres torches de la même manière pour déployer deux ponts. Montez alors la dénivellation qui se trouve à gauche et traversez le premier pont. Avancez vers le deuxième pont et prenez le collier de perles qui se trouve dans le coffre. Traversez le deuxième pont et avancez jusqu'au statues qui se trouvent devant la porte d'entrée. Allez vers les quatre statues qui se trouvent à droite et placez-vous entre les deux statues qui se regardent. Jouez le chant de la lumière pour ouvrir la porte du sanctuaire et entrez.

Approchez-vous de Bouyer pour apprendre à jouer le nouveau chant. Répétez ce chant avant de l'exécuter en duo avec Bouyer. Restez concentré sur votre mélodie sans vous soucier du rythme de votre ami. Après la réussite du duo vous dévoilez d'autres voies pour votre train.

Revenez voir le chef du village pour qu'il vous parle des trois monstres qui gardent les clés de la porte du temple du feu. Il vous demande aussi de parler avec les villageois pour obtenir d'autres informations sur les monstres. Sortez ensuite de la maison du chef et allez à celle qui se trouve à gauche. Parlez à son occupant qui vous informe que les monstres n'aiment pas le son du sifflet du train. Un autre villageois vous conseille d'affronter les monstres de front. Un autre villageois vous conseille de fuir suite à l'obtention des trois clés. Revenez au train et prenez le chemin du temple. Repérez les trois créatures sur votre carte et allez à leur poursuite. Quand vous faites face à l'une d'elles, donnez deux coups de sifflet ; le premier doit être court et le deuxième plus long pour que le monstre se fige sur place. Ensuite attaquez-le pour prendre la clé. Refaites la même tactique avec les deux autres monstres pour ouvrir la porte du temple. Allez ensuite vers le temple et entrez.

Chapitre 12 : Le temple du feu

Dans le temple du feu

Avancez dans le rez-de-chaussée et allez à gauche puisque le chemin de droite et bloqué pour l'instant. Avancez entre les flammes et les pics jusqu'à atteindre la salle où se trouvent trois squelettes. Eliminez-les avec votre fouet et continuez votre chemin. Dans la nouvelle salle, copiez sur votre carte l'emplacement des trappes, cela vous sera utile pour la suite de l'aventure. Passez ensuite entre les blocs en évitant les trappes au sol et montez le deuxième escalier à droite pour atteindre le premier étage.

Montez sur le wagonnet qui se trouve à gauche pour atteindre un coffre et prendre la clé. Revenez vers les escaliers avec le wagonnet et descendez au rez-de-chaussée.

Allez vers l'escalier situé à gauche et montez la dénivellation. Utilisez votre boomerang pour activer l'interrupteur qui se trouve sur la rive d'en face. Cette action fera tomber une petite plateforme. Portez cette dernière vers le chemin de droite et placez-la sur la bouche du petit volcan pour pouvoir avancer. Poussez ensuite le bloc contre la statue qui crache du feu. Continuez votre chemin jusqu'à la salle qui ressemble à celle qui se trouve à gauche. Les trappes des cette salle sont invisibles. Aidez-vous alors de la carte sur laquelle vous aviez noté les positions des trappes de l'autre salle. Montez l'escalier qui mène à un autre endroit du premier étage.

Montez dans le wagonnet et, en chemin, frappez seulement le premier interrupteur pour atteindre un trésor. Revenez au point de départ et cette fois frappez les deux interrupteurs pour atteindre le coffre qui contient une autre clé. Eliminez l'ennemi qui la garde et prenez-la. Revenez alors au rez-de-chaussée.

Allez au centre de la zone et ouvrez les deux portes. Utilisez ensuite votre boomerang pour frapper les deux interrupteurs et ouvrir la porte centrale. Montez alors l'escalier vers le premier étage.

Vous devez battre la grosse tortue pour pourvoir quitter cet endroit. Attirez-la vers les orbes électriques pour qu'elle s'électrocute. Attaquez-la quand elle est étourdie et prenez l'arc des flèches qui se trouve dans le coffre. Allez ensuite à droite et utilisez votre arc pour tirer une flèche sur l'interrupteur rouge et déployer le pont. Avancez et descendez au rez-de-chaussée.

Ciblez l'orbe bleu, qui possède une pointe dirigée vers l'interrupteur, et qui se trouve sur la plateforme d'en face puis avancez sur le pont. Sautez ensuite à droite et prenez le trésor qui se trouve dans le coffre. Prenez ensuite l'orbe de cette plateforme et lancez-le à gauche. Lancez-le encore vers la plateforme qui se trouve à gauche et utilisez le boomerang pour changer sa direction vers l'interrupteur. Changez ensuite la direction de l'orbe qui se trouve près de vous et lancez une flèche sur ce dernier. Traversez ensuite le pont qui apparait et déplacez encore une fois les orbes pour toucher un autre interrupteur et déployer un autre pont. Avancez ensuite jusqu'aux escaliers et descendez au premier sous-sol.Avancez à gauche et descendez au deuxième sous-sol.

Battez les squelettes qui se trouvent dans la salle et avancez vers le bas. Tirez une flèche sur l'orbe qui se trouve à gauche pour arrêter le geyser de lave situé à droite ensuite utilisez votre fouet avec les piliers pour avancer à droite. Allez au nord, éliminez les ennemis et sautez sur les plates-formes bleues. Attendez que le geyser fasse monter la dernière plateforme pour atteindre la dénivellation située à droite. Prenez le trésor qui se trouve dans le coffre. Utilisez encore une fois le fouet et les piliers pour passer derrière la porte. Marchez sur l'interrupteur pour ouvrir cette dernière et faciliter le retour. Avancez à gauche et évitez les deux premières hélices. Pour la troisième, avancez en bas et prenez une pause à gauche pour la laisser passer. Quand cette dernière s'éloigne, courez à droite pour l'éviter et atteindre un coffre contenant un collier de perles. Allez au bord de la plateforme de droite et sortez votre boomerang. Utilisez-le pour frapper la chauve-souris de feu pour allumer les deux torches. Revenez ensuite à la plateforme où vous aviez fait une pause pour éviter l'hélice. Sautez sur la plateforme bleue nouvellement apparue puis vers les escaliers.

Revenez au premier sous-sol et éliminez les deux tortues en tirant deux flèches sur la tête de chaque tortue. Prenez ensuite le collier de pirate qui se trouve dans le coffre. Consultez ensuite toutes les stèles pour obtenir un ordre de tir ; de gauche à droite 2, 1, 4, 3. Allez ensuite à gauche et descendez au deuxième sous-sol.

Avancez en éliminant les squelettes en chemin. Prenez l'orbe qui se trouve au nord et revenez le placer devant la porte, la pointe en direction de l'interrupteur qui se trouve derrière la porte.
Marchez et restez sur l'interrupteur pour ouvrir cette porte. Tirez une flèche sur l'orbe pour qu'il la dévie vers l'interrupteur. Une plateforme bleue tombera alors du plafond. Prenez-la et placez-la sur le geyser qui se trouve en haut à gauche. Revenez vers l'orbe et portez-le avec vous. Montez sur la plateforme et attendez que le geyser vous fasse monter jusqu'à la dénivellation. Placez cet orbe à droite en ciblant le pilier central. Placez le deuxième orbe sur le socle qui se trouve en bas. Allez ensuite prendre la plateforme bleue qui se trouve sur le geyser et placez-la à gauche. Montez dessus et utilisez votre boomerang pour frapper l'interrupteur qui se trouve à gauche. Les geysers vont jaillir et vous vous retrouverez alors au niveau des interrupteurs du pilier central. Tirez une flèche sur l'orbe qui se trouve en bas pour qu'il la dévie vers celui qui se trouve à droite et ainsi atteindre l'interrupteur du pilier central. Tirez ensuite une flèche sur le deuxième interrupteur du pilier central. Cette manoeuvre ouvrira la porte qui se trouve à gauche. Franchissez alors cette porte et ouvrez le coffre pour prendre la clé. Allez en bas à droite et activez un autre interrupteur pour déployer un pilier. Utilisez ce dernier pour revenir aux escaliers qui mènent au premier sous-sol.

Allez à gauche et ouvrez la porte avec la clé. Avancez et montez dans le wagonnet. En chemin, tirez sur les interrupteurs selon l'ordre noté précédemment (c'est-à-dire ; 2, 1, 4, 3). Ceci changera la direction du wagonnet pour atteindre une autre zone. Descendez les escaliers vers le deuxième sous-sol. Avancez et continuez vers le troisième sous-sol.

Inspectez la pancarte et recopiez les marques indiquées sur votre carte. Utilisez ensuite une bombe pour exploser le

gros rocher qui se trouve à droite. Ramassez la plateforme bleue et placez-la sur le geyser. Montez dessus ensuite sautez dans le wagonnet. En chemin, activez les interrupteurs en suivant les marques sur votre carte. Une fois sur la plateforme, lisez la stèle et allez à droite de la grande clé. Soufflez dans l'hélice pour pousser la clé dans le wagonnet qui se trouve à gauche. Allez ensuite à gauche et montez sur le wagonnet parallèle à celui où se trouve la clé. Quand les deux wagonnets se mettent en marche, frappez les deux premiers interrupteurs indiqués dans la carte ensuite utilisez une flèche pour activer le dernier et atteindre la porte. Utilisez alors la grande clé pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez, lisez la stèle et faites le plein de flèches et de coeurs en brisant les jarres. Entrez ensuite par la porte pour rencontrer le boss du temple.

Boss : Lithonyos, colosse de lave

Ce colosse de lave semble invulnérable mais des points lumineux sur son corps représentent ses points faibles. Restez devant le colosse et quand il s'apprête à vous attaquer il dévoilera le premier point lumineux qui se trouve au bas du ventre. Tirez une flèche sur ce point pour agacer le monstre. Courez ensuite dans tous les coins pour éviter les pierres qui tombent et restez près du plus gros rocher. Attendez que le monstre lance son attaque et éloignez-vous de la zone d'impact. Quand le gros rocher est détruit, il laisse derrière lui une plateforme bleue.

Prenez-la et placez-la sur le geyser qui se trouve à droite. Assurez-vous que vous disposez d'un maximum de flèches et sautez sur la plateforme ensuite dans le wagonnet. Pendant le trajet tirez sur les points lumineux sans gaspiller vos flèches. Tirez surtout sur ceux qui se trouvent sur les mains du monstre pour qu'il ne vous jette pas à terre. Une fois devant sa tête, tirez sur son unique oeil pour qu'il s'effondre au sol. Allez alors vers le sommet de son crane et frappez-le sans relâche jusqu'à ce qu'il se redresse. Répétez le même procédé une deuxième fois pour venir à bout de ce boss. Le chemin vers la tour des dieux est maintenant dévoilé. Prenez le réceptacle de coeur qui se trouve dans le coffre. Revenez à votre train et prenez la direction de la tour.

Chapitre 13 : Cinquième visite à la tour des dieux

Dame Bicelle ne se trouve pas à l'entrée de la tour. Montez quand même au dix-septième étage. Allez à droite en évitant de croiser les spectres et utilisez vos bombes pour exploser les murs et atteindre la première larme de lumière. Allez ensuite en haut à gauche de votre écran et détruisez un autre mur pour entrer. Allez vers le chemin où se trouve des blocs et tirez le premier jusqu'à l'extrême gauche. Tirez ensuite le deuxième pour ouvrir le passage vers l'interrupteur. Marchez sur l'interrupteur pour faire apparaitre un coffre dans la zone opposée, située à droite. Allez vers ce coffre en évitant les spectres et en utilisant votre fouet avec le pilier. Prenez la clé et revenez vers la porte qui se trouve au centre de la zone. Montez ensuite au dix-huitième étage.

Allez à droite, montez les marches et prenez l'orbe. Allez ensuite à gauche jusqu'aux pics et placez l'orbe sur le socle qui se trouve en face de la porte. Placez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et utilisez votre boomerang pour toucher le deuxième orbe et le diriger vers l'interrupteur. Tirez ensuite une flèche sur l'orbe pour qu'elle atteigne l'interrupteur. Un pont sera alors déployé à droite. Avancez vers ce pont et traversez-le. Quand le spectre débarque, courez à gauche pour lui échapper. Détruisez ensuite le mur sans l'alerter et prenez la larme de lumière. Détruisez le mur gauche pour atteindre les escaliers qui mènent au dix-neuvième étage.

Allez à droite et énervez le spectre pour qu'il vous prenne en chasse et détruise en chemin les blocs qui se trouvent au centre et en bas à droite. Montez ensuite sur la dénivellation qui se trouve à gauche et frappez le premier orbe qui se trouve en bas deux fois avec votre boomerang. Allez ensuite au coin supérieur droit et poussez le bloc pour le placer entre les deux dénivellations situées en haut à droite. Allez vers l'orbe qui se trouve dans le coin bas à droite et portez-le jusqu'à la dénivellation qui se trouve au nord en sautant sur le bloc que vous aviez placé entre les dénivellations. Revenez à la dénivellation située à droite et placez-vous sur l'interrupteur. Tirez ensuite une flèche sur l'orbe qui se trouve à votre gauche et attendez que la porte qui renferme la dernière larme se débloque. Allez la prendre ensuite attaquez le spectre par derrière pour que Zelda en prenne le contrôle. Revenez alors à l'étage.

Utilisez le spectre incarné par Zelda pour détruire les blocs et les tours des gobelins. Revenez ensuite au dix-septième étage. Allez vers la zone centrale et poussez le bloc pour entrer. Commencez à déplacer le gros bloc bleu en haut à gauche avec Zelda. Placez-le dans le coin supérieur gauche, sur les deux interrupteurs en même temps. Déplacez

ensuite le gros bloc situé en bas à gauche sur la droite. En utilisant Link, faites glisser le petit bloc trouvé en haut à gauche jusqu'à l'interrupteur situé en bas à gauche. Allez dans le coin inférieur droit et déplacez le gros bloc bleu pour permettre à Link de pousser le petit bloc sur l'interrupteur. Allez enfin vers le coin supérieur droit et éloignez les blocs bleus du chemin pour pousser le petit bloc sur l'un des deux interrupteurs. Placez ensuite Zelda sur le deuxième interrupteur pour que les pics qui gardent le coffre se retirent. Allez vers le coffre et prenez la clé. Montez ensuite vers le dix-huitième étage.

Allez à droite et ouvrez la porte avec la nouvelle clé pour monter dans une autre zone du dix-neuvième étage. Avancez et restez derrière Zelda pendant qu'elle traverse le champ d'éboulement des rochers. Frappez ensuite l'interrupteur pour arrêter cet éboulement. Utilisez Zelda pour détruire les blocs qui se trouvent dans le couloir et avancez jusqu'aux escaliers.

Montez au vingtième étage, marchez sur les deux interrupteurs et des squelettes viendront vous attaquer. Eliminez-les pour affronter ensuite trois colosses. Utilisez votre fouet pour leur enlever leurs boucliers et les éliminer. Eliminez aussi la souris qui fait peur à Zelda. Quatre spectres arrivent dans la zone et commencent à patrouiller. Attaquez l'un d'eux avec Zelda ensuite avec Link par derrière pour que Zelda contrôle son corps. Revenez ensuite au dix-neuvième étage.

Allez au nord vers la lave et faites monter Link sur les épaules de Zelda pour qu'elle traverse la lave jusqu'à l'orbe qui se trouve à gauche. Amenez-le avec vous et placez-le sur la plateforme qui se trouve en bas à droite puis pointez-le vers la droite. Utilisez Zelda pour aller à droite, près des poutres, et utilisez votre fouet avec les poutres pour atteindre la plateforme qui se trouve à gauche. Prenez l'orbe et placez-le sur la plateforme qui se trouve en bas à gauche avec la pointe dirigée à gauche.
Revenez sur la plateforme précédente et envoyez Zelda vers le deuxième orbe pour qu'elle le soulève. Tirez une flèche sur l'orbe qui se trouve à droite ensuite sur celui soulevé par Zelda et qui se trouve à gauche pour déverrouiller la porte. Montez à l'étage suivant ensuite avancez vers l'escalier qui mène au vingt-et-unième.

Avancez avec Link à gauche jusqu'à atteindre les flammes. Contournez avec Zelda le sable qui se trouve à gauche et traversez les flammes. Avancez jusqu'à rejoindre Link. Utilisez Zelda pour qu'elle porte la clé. Passez devant elle pour éliminer les deux premières mains. Passez Zelda derrière les flammes et avancez avec Link sur le sable. Allez au bord du gouffre d'où vous pouvez voir les deux autres mains. Utilisez vos flèches pour les éliminer momentanément. Revenez à Zelda et courez la placer sur le téléporteur. Placez Link de l'autre coté pour qu'ils changent de place. Conduisez ensuite Zelda jusqu'à la porte et ouvrez la porte. Montez à l'étage suivant ensuite faites le plein de coeurs. Placez Zelda et Link devant la porte pour l'ouvrir et montez. Avancez pour affronter le boss.

Boss : Traucmahr

Au début du combat, votre ennemi restera en haut et sautera d'un pilier à l'autre. Restez derrière Zelda et utilisez-la comme bouclier contre ses tirs. Quand il lance son grappin pour essayer de vous toucher, attrapez le grappin avec Zelda pour faire tomber Traucmahr. Attaquez-le alors pendant qu'il est étourdi jusqu'à ce qu'il reprenne sa position sur les piliers. Répétez la même action pour l'attaquer une autre fois. Il restera cette fois au sol et vous attaquera au corps à corps. Attaquez-le jusqu'à ce qu'il déclenche en attaque puissante. Pendant que Zelda contre son attaque, frappez-le par le coté. Répétez cette action plusieurs fois pour battre ce boss. Avancez ensuite et passez sous l'arche située au nord.

Chapitre 14 : A la recherche du nouveau sanctuaire

Sanctuaire du sable

Après la cinématique, prenez la direction des voies qui viennent d'apparaitre et repérez les quatre statues sur le chemin. Tracez sur votre carte la direction de leurs regards et allez vers la zone où se trouve le sanctuaire. Une fois dans la zone indiquée, vous réalisez qu'il n'existe aucune structure. Essayez de placer une bombe dans le point où se croisent les regards des statues pour dévoiler un passage sous le sable. Entrez alors dans le sanctuaire et progressez jusqu'à rencontrer Tendor. Jouez la note avec lui sans vous distraire par son rythme. Après la réussite du chant les voies vers le temple du sable apparaissent. Tendor vous informe que vous devez passer trois épreuves pour atteindre le temple ;

l'oeil des ténèbres, les tunnels de l'oubli et le temple impénétrable.

Revenez à votre train et prenez la direction du temple. Quand vous entrez dans le tunnel, un monstre avec un seul oeil (qui se trouve dans sa bouche) vous prend en chasse. Visez son oeil avant qu'il ne vous atteigne pour le repousser. Quand il avance avec la bouche fermée, tirez sur les barils explosifs. De cette façon il ouvrira la bouche pour dévoiler son oeil. Tirez alors sur cet oeil sans relâche. Continuez avec la même tactique jusqu'à sortir du tunnel.

Pour la deuxième épreuve, vous devez choisir la bonne direction pour atteindre la sortie de ce labyrinthe de rails. Entrez d'abord dans le tunnel ensuite faites marche arrière pour atteindre une autre zone. Avancez ensuite dans un autre tunnel et tournez à gauche sur les rails pour atteindre un nouveau tunnel. Une fois sorti de l'autre coté, faites marches arrière pour entrer dans le tunnel qui vous mène vers une autre zone. Avancez ensuite et tournez à droite pour passer le dernier tunnel.

Avancez maintenant vers le temple qui est protégé par plusieurs canons situés sur ses murs. Tournez autour du temple et tirez sur les canons pour les exploser. Tirez aussi sur les boules des canons qui sont tirées vers vous. Ciblez toujours le canon le plus proche de vous, c'est le plus dangereux et aussi le plus facile à détruire. Détruisez tous les canons pour que les portes du temple s'ouvrent et entrez.

Chapitre 15 : le temple du sable

Dans le temple du sable

Entrez dans le temple, avancez dans le rez-de-chaussée et allez à droite. Avancez dans le couloir en évitant les rochers qui déboulent et entrez dans le couloir qui se trouve à gauche. Sortez votre arc et tirez une flèche sur la cible en choisissant le bon moment pour éviter de tirer sur les rochers. La porte qui se trouve à gauche s'ouvre. Entrez et allez vers le coffre pour prendre le rubis. Eliminez les squelettes pour prendre la clé qui se trouve dans le coffre qui apparait. Revenez au centre et montez les marches pour utiliser la clé sur la porte.

Montez au premier étage et traversez le pont. Descendez ensuite sur le sable et allez en bas à droite. Ignorez les ennemis et passez par la salle où se trouvent des rouleaux équipés de pics. Remontez au nord et grimpez aux escaliers vers le deuxième étage.

Avancez et éliminez les trois squelettes. Allez à gauche, montez les marches et prenez la baguette des sables qui se trouve dans le coffre. Elle possède la capacité de surélever des zones de sable donc elle vous permet d'atteindre des zones surélevées. Elle vous permet aussi de combattre ou de contrer quelques ennemis. Revenez à la salle précédente pour réaliser que la porte fermée. Allez à gauche de la porte et utilisez la baguette pour soulever une partie du sable et atteindre la dénivellation. Avancez alors et allez vers l'escalier.

Descendez au premier étage et utilisez la baguette pour créer des blocs de sable et bloquer les rouleaux. Montez ensuite la dénivellation située à gauche en utilisant le sable pour prendre le rubis rouge qui se trouve dans le coffre. Continuez votre route jusqu'à la salle contenant deux ennemis de sable. Utilisez votre baguette contre ces ennemis pour les éliminer. Avancez au nord et montez la dénivellation d'en face en utilisant la baguette. Bloquez le rouleau au centre pour créer un pont, traversez-le et descendez au rez-de-chaussée.

Allez cette fois à gauche et poussez le rouleau en utilisant votre baguette. Utilisez ensuite votre fouet avec les piliers pour atteindre la zone située à droite. Allez ensuite en haut à gauche et placez-vous en face des trois cibles. Surélevez le sable pour tirer rapidement sur les deux cibles qui se trouvent en haut. Tirez ensuite depuis la terre sur la cible centrale qui se trouve en bas. Passez par la porte qui s'ouvre et qui est située à droite.

Avancez et placez-vous dans la cavité qui se trouve à droite. Déplacez ensuite le rouleau vers le bas. Allez alors en haut à gauche et surélevez le sable pour atteindre la dénivellation. Déplacez encore une fois le rouleau et placez-le au centre pour l'utiliser comme pont vers la rive de droite. Bougez encore une fois le rouleau vers le bas pour en faire à nouveau un pont à traverser et revenir à gauche, mais dans une nouvelle zone. Allez à gauche et éliminez les deux ennemis pour faire apparaitre un coffre sur la rive droite, en haut. Allez prendre le rubis rouge qui se trouve dans le

coffre et revenez à la salle précédente. Surélevez le sable pour avancer et atteindre la pancarte qui vous donne un indice sur la position de la clé. Marquez sur votre carte les trois cibles que vous aviez croisées et revenez au couloir gauche (là où il y a l'éboulement de rochers).

Montez sur la dénivellation qui se trouve à droite en utilisant le sable. Avancez ensuite et entrez dans le couloir qui se trouve à gauche. Utilisez la baguette pour bouger les deux rochers ensuite sortez votre arc et tirez sur la cible. Marquez-la ensuite sur votre carte. Allez à gauche et montez la dénivellation en utilisant le sable. Utilisez ensuite votre baguette dans le couloir ensablé pour déterrer la clé. Prenez-la et allez vers la zone centrale. Utilisez la baguette pour atteindre le coffre qui se trouve à gauche et prenez la couronne Ruto. Descendez ensuite et utilisez la baguette pour déplacer le rocher et le placer dans la catapulte. Allez vers l'interrupteur pour lancer le rocher contre le mur qui bloque le passage. Descendez via l'escalier vers le premier sous-sol.

Allez à gauche et utilisez la baguette pour solidifier les sables mouvants ensuite ouvrez la porte pour entrer. Solidifiez ensuite les deux ennemis et placez-les sur les deux interrupteurs pour ouvrir la porte. Solidifiez ensuite le sable mouvant et avancez rapidement sur tout le couloir ensablé. Prenez toujours une pause avant le piège de flèches et solidifiez le chemin suivant. Ne vous attardez pas sur le sable solidifié car il risque de reprendre son état initial et vous sombrerez dans le sable mouvant. Montez ensuite vers le gros cube bleu. Tournez-le dans cet ordre pour le remettre en place au centre ; droite, bas, droite, bas, gauche et haut.
Allez ensuite en bas et placez-vous sur l'interrupteur. Utilisez la baguette pour dévier un rocher et placez-le sur la catapulte. Utilisez ensuite votre boomerang pour frapper l'interrupteur et lancer le rocher contre le mur. Déviez ensuite un autre rocher et placez-le sur l'interrupteur. Traversez le pont et allez à gauche vers la salle où se trouvent deux cubes à déplacer avec deux combinaisons à faire. La rouge pour ouvrir la porte qui mène vers la porte et la bleue pour ouvrir la porte qui mène à la clé de la porte du boss.

Commencez par la combinaison des deux rouges. Déplacez alors le cube situé en haut à gauche de la manière suivante ; bas, bas, droite. Puis celui de droite comme ceci : bas, bas, bas, gauche, haut, haut. Le mécanisme rouge enclenché, vous n'aurez plus qu'à vous occuper du bleu. Déplacez alors le cube qui se trouve à gauche de la manière suivante : haut, gauche, bas, droite, haut. Celui de droite doit seulement être déplacé une fois vers le bas. En cas d'erreur, pensez à marcher sur l'interrupteur situé à gauche pour remettre les cubes dans leurs positions initiales. Avancez par la porte qui mène à la clé et évitez le rouleau en vous plaçant dans la cavité. Eliminez ensuite les squelettes et ramassez le trésor. Montez ensuite sur la dénivellation centrale en bloquant le rouleau d'en bas et en l'utilisant comme pont et marchez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte d'en face. Bloquez alors les rouleaux pour les utiliser comme pont et traversez vers la salle suivante. Eliminez les ennemis en les piégeant dans le sable ensuite en les frappant quand ils sont étourdis. Passez à la salle suivante et déterrez la clé ainsi que plusieurs rubis. Revenez à la porte du boss et entrez.

Boss : Sahrros, maître des sables

Ce boss est une sorte de serpent de sable. Vous devez détruire son corps de squelette compartiment par compartiment. Utilisez votre baguette pour vous protéger contre les rochers qu'il vous lance dessus. Dirigez ensuite un rocher vers la catapulte et lancez-le sur le boss pour détruire un compartiment de son corps. Continuez avec cette tactique jusqu'à arriver aux compartiments protégés par des boucliers. Trouvez la faille dans le bouclier pour la cibler. Placez le rocher puis attirez l'attention du boss pour qu'il se tourne vers vous. Quand la faille est devant la catapulte, utilisez votre boomerang pour tirer. Evitez le laser tiré par le boss et passez derrière lui pour qu'il arrête de tirer. Continuez à le frapper jusqu'à ce que sa tête atteigne le sol. Piégez-la dans le sable et allez vers le cristal qui se trouve à l'arrière de son crane puis frappez-le. Répétez cette action pour détruire une fois pour toutes cet ennemi.

Prenez le respectable de coeur et avancez ensuite dans le tunnel. Ouvrez le coffre et prenez l'arc sacré. Pour l'utiliser, visez jusqu'à ce que la flèche se charge et tirez. Visez ensuite la cible jusqu'à ce que la flèche brille avant de tirer. Avancez dans la lumière bleue pour atteindre l'entrée et le train.

Chapitre 16 : Sixième et dernière visite à la tour des dieux

Après la cinématique et l'obtention de l'épée Locomo. Dirigez-vous vers la tour des dieux. Montez jusqu'au sommet et utilisez l'arc sacré pour lancer deux tirs chargés sur les deux cibles et faire apparaitre un passage secret. Entrez par ce

passage pour vous retrouver au vingt-neuvième étage.

Après la conversation avec Zelda, descendez au vingt-huitième étage. Cet étage est plongé dans l'obscurité. Attirez l'attention de l'un des spectres en faisant du bruit. Attaquez-le ensuite par derrière avec votre épée Locomo pour que Zelda contrôle son corps. Revenez ensuite au vingt-neuvième étage.

Allez à droite et placez Zelda sur l'interrupteur qui se trouve à droite pour descendre les pics et permettre à Link de la rejoindre. Plongez Zelda dans la lave et montez avec Link sur ses épaules. Evitez le spectre et placez-vous entre les deux interrupteurs. Sortez votre boomerang et ciblez le premier. Allez ensuite un peu à gauche pour cibler le deuxième et ouvrir la porte qui se trouve à droite. Descendez dans une nouvelle zone du vingt-huitième étage.

Allez vers la stèle qui se trouve à gauche et lisez l'indice. Vous devez alors souffler avec votre hélice sur toutes les torches pour les éteindre. Commencez par celle qui se trouve près de la stèle et descendez en bas, à gauche près de la porte. Cette dernière s'ouvrira quand toutes les torches seront éteintes. Sortez par cette porte et attaquez le spectre rouge par derrière pour que Zelda contrôle son corps. Revenez ensuite au vingt-neuvième étage. Allez vers la porte qui se trouve au nord pour descendre dans la première zone du vingt-huitième étage.

Allez en bas à gauche avec le spectre qui vous illumine le chemin et allumez les deux torches pour ouvrir la porte de l'escalier qui mène au vingt-septième étage.

Allez dans le sable au nord et créez des blocs de sable sur lesquels Zelda devra passer pour rejoindre les deux torches et les allumer. Un coffre apparait alors en bas à gauche. Allez vers la plus haute dénivellation pour monter sur les épaules de Zelda. Créez des blocs de sables jusqu'au coffre pour prendre la Pièce ancienne. Utilisez la même technique pour atteindre le coffre qui se trouve à droite et prenez la clé. Rebroussez chemin et montez les marches.

Revenez ensuite au vingt-huitième étage en passant par la salle de lave qui se trouve dans le vingt-neuvième étage. Avancez ensuite à gauche jusqu'à la torche éteinte. Allumez-la pour qu'un nouveau spectre apparaisse près de l'oeil bleu. Allez vous cacher dans la cavité et utilisez le boomerang pour faire du bruit, loin de vous. Quand le spectre quitte sa position pour voir ce qu'il se passe, courez vous placer près de l'oeil. Quand le spectre revient, attaquez-le par derrière pour que Zelda en prenne le contrôle. Tirez ensuite une flèche sur l'oeil. Remontez au vingt-neuvième étage et allez à la porte qui est au nord et qui vous ramène dans la partie haute du vingt-huitième étage. Allez au coin supérieur gauche et placez une bombe pour détruire le mur puis entrez.

Montez ensuite jusqu'à la zone gauche du vingt-neuvième étage. Allez en bas et détruisez les blocs pour trouver un coffre contenant un trésor. Allez ensuite près du bac à sable et placez Zelda sur le bord. Surélevez ensuite le sable pour passer sur les épaules de Zelda. Avancez vers la dénivellation qui se trouve en haut et marchez sur l'interrupteur. Descendez ensuite vers le téléporteur et placez Link dessus. Téléportez ensuite Zelda vers l'oeil spectral. Changez de place avec Link et téléportez Zelda vers la position de l'oeil spectral quand celui-ci passe devant les pics. Placez ensuite Zelda sur le téléporteur jaune qui se trouve derrière les pics et Link sur celui dans le sable pour changer de place. Allez au nord avec Link et attirez le spectre dans le sable ensuite allez vers l'oeil bleu et tirez une flèche dessus. Revenez ensuite au téléporteur et changez de place avec Zelda. Allez à droite près du sable, placez Zelda au bord du bac et soulevez le sable pour monter sur les épaules de Zelda. Allez à droite et éliminez le gobelin. Utilisez le boomerang pour diriger l'orbe bleu qui se trouve à gauche vers le haut. Tirez ensuite une flèche sur cet orbe pour ouvrir la porte et descendre au vingt-huitième étage.

Allez vers le spectre et attaquez-le par derrière pour que Zelda en prenne le contrôle. Ciblez ensuite l'oeil qui se trouve au nord pour faire apparaitre un coffre près de la sortie. Allumez ensuite la torche qui se trouve à gauche pour ouvrir les portes. Allez vers le coffre et prenez la clé. Montez ensuite au vingt-neuvième étage.

Utilisez Zelda pour battre le gobelin et pour détruire les blocs qui se trouvent au nord.
Ouvrez ensuite le coffre qui contient la troisième et dernière clé. Détruisez les tours qui bloquent le chemin qui mène au nord et revenez au vingt-huitième étage. Allez en bas, au centre de la carte, pour atteindre les escaliers qui vous mènent au vingt-septième étage.

Avancez à droite et ouvrez la porte de droite. Avancez ensuite jusqu'à descendre au vingt-sixième étage. Allez au sud

avec Zelda et détruisez les blocs. Consultez la stèle pour obtenir un indice. Utilisez ensuite Zelda et dirigez-la dans le couloir gauche. Frappez ensuite l'interrupteur pour arrêter le déboulement et continuez au sud pour détruire les blocs. Revenez ensuite au vingt-septième étage puis au vingt-huitième.

Allez prendre le contrôle du spectre de feu rouge. Revenez alors au vingt-septième étage et entrez par la porte centrale. Descendez ensuite dans la partie centrale du vingt-sixième étage. Allumez la première torche avec Zelda. Utilisez le boomerang pour allumer celle d'en bas à droite ensuite celle d'en haut et enfin allumez la dernière torche qui se trouve derrière les pics (avec Zelda). Allez alors à gauche et utilisez votre arc pour cibler l'oeil. Revenez ensuite à l'étage supérieur et ouvrez la porte qui se trouve à gauche. Descendez encore une fois au vingt-sixième étage.

Allez en bas et marchez sur l'interrupteur pour déployer un pont pour Zelda. Placez ensuite cette dernière au bord du sable et soulevez-le pour monter sur ses épaules. Placez-la ensuite au bord du gouffre à gauche et utilisez votre fouet pour atteindre la rive gauche. Marchez sur l'interrupteur pour déployer le pont pour Zelda. Avancez avec Link au nord et éliminez l'ennemi. Approchez-vous de la plateforme sur laquelle patrouille le spectre et attendez qu'il vous tourne le dos pour surélever le sable et l'attaquer par derrière. Lorsque Zelda prendra le contrôle du spectre, attendez que l'oeil spectral passe près de l'orbe bleu pour y téléporter. Portez l'orbe avec Zelda et placez Link en haut des marches pour qu'il vise l'orbe. Dirigez l'orbe vers le haut, tirez une flèche dessus pour toucher l'oeil. Téléportez ensuite Zelda vers l'oeil spectral le plus à droite. Dirigez Link à droite aussi, éliminez le squelette et placez-le sur le téléporteur. Placez ensuite Zelda sur l'autre plateforme du téléporteur pour échanger vos places. Montez les marches qui se trouvent au nord avec Zelda et placez-la sur l'interrupteur pour qu'elle ouvre une porte. Allez avec Link à droite et tirez une flèche sur l'orbe pour qu'il la dévie vers l'oeil. Téléportez ensuite Zelda vers l'oeil spectral qui se trouve près de vous et revenez au vingt-septième étage. Passez par la porte centrale pour revenir au vingt-sixième étage.

Avancez vers le couloir central et descendez au vingt-cinquième étage. Avancez dans cet étage et éliminez les trois vagues d'ennemis. Faites attention à ne pas tomber dans le gouffre. Utilisez Zelda pour attaquer ou distraire les ennemis. Utilisez surtout votre fouet qui est efficace contre les squelettes et les ennemis armés de boucliers. Passez ensuite par la porte qui s'ouvre et descendez au vingt-quatrième étage.

Attaquez le spectre par derrière, prenez le contrôle de son corps et allumez les deux torches qui se trouvent près de la première porte. Prenez ensuite possession du spectre capable de rouler puis faites exprès de vous faire repérer avant de vous planquer rapidement dans l'une des zones protégées. Le spectre capable de se téléporter viendra directement enquêter sur place. Roulez avec Zelda pour frapper les spectres venus se renseigner et ainsi les étourdir. Vous pourrez alors frapper le spectre téléporteur par derrière pour prendre le contrôle de son corps.

Allez dans la zone protégée située à gauche et attendez que l'oeil spectral passe près du sable pour lui lancer le boomerang et l'étourdir. Soufflez dessus avec l'hélice pour le déplacer derrière le sable. Téléportez ensuite Zelda à la place de l'oeil spectral. Placez-la sur les deux interrupteurs pour ouvrir une autre porte. Prenez ensuite en possession le spectre qui roule. Utilisez-le contre les blocs qui bloquent la porte. Etourdissez ensuite les deux spectres et avancez vers la grande porte et ouvrez-la avec vos deux amis.

Avancez dans le vingt-troisième étage, ouvrez le coffre pour prendre la Boussole de lumière. Partez ensuite à la poursuite du train démon.

Chapitre 17 : le combat final

Bataille de train

Vous devez éliminer six trains ennemis. Oubliez votre canon qui est inutile dans cette partie du jeu. Vous devez récolter les lumières qui se trouvent en chemin pour pourchasser vos ennemis et les détruire (à la manière de pac-man). Si vous n'avez pas cette lumière, c'est vous qui serez pris en chasse. Un seul choc avec le train ennemi vous sera fatal et vous obligera à recommencer dès le début. Evitez donc de vous approcher des trains ennemis par l'arrière ou par l'avant. Attendez qu'ils se rapprochent pour utiliser la lumière et les détruire.

Utilisez aussi les portails qui se trouvent sur les cotés de la carte pour surprendre vos ennemis. Surveillez leurs

trajectoires pour avoir le temps de prendre la lumière avant de les attaquer.

Le train maléfique

Après l'élimination des six trains, leur chef entre en scène. Evitez les obstacles en chemin, soyez attentif à ce que vous dit Zelda et freinez quand elle vous prévient. Vous devez détruire les wagons avant de vous attaquer à la locomotive. Visez les barils avant qu'il ne les lance pour le premier wagon puis tirez sur le rayons-laser du second. Quand le boss tente d'entrer en collision avec vous, changez rapidement de voie pour l'éviter. Visez ensuite chacun de ses rayons-laser qui barrent la route pour pouvoir passer devant lui et atteindre finalement le visage du train qui deviendra alors votre cible principale. Tirez sur le nez du train sans relâche. Freinez lorsque cela s'avérera nécessaire afin de repasser derrière pour éviter ses manoeuvres. Répétez ces mêmes techniques plusieurs fois de suite pour venir à bout de ce boss.

Roi Démon et Kimado

Pour combattre ce démon vous devez travailler à deux. Zelda fera office de bouclier pour Link. Vous devez protéger ce dernier en le plaçant derrière Zelda. De cette façon, il sera à l'abri de rayons du boss. Ne laissez pas les souris s'approcher de Zelda sinon elle risque de s'affoler et attelez-vous à la tache d'éliminer ces petites bêtes avec Link. Si votre ennemi arrive à contrôler Zelda, allez derrière elle et coupez ses liens. Lancez-la ensuite à l'assaut du boss et pour qu'elle le distraie. Utilisez alors votre arc, chargez vos tirs et lancez vos flèches. Visez le corps de Zelda qui est sous le contrôle du démon. Réussissez votre attaque pour passer à l'affrontement suivant.

Le Roi Démon, 1er affrontement

Cette fois, c'est Link qui sera le garde du corps pour Zelda qui ne doit surtout pas être touchée dans cette phase de jeu. Repoussez les attaques du boss tout en restant proche de votre amie pour éviter qu'elle soit touchée. Quand l'ennemi vous lance plusieurs projectiles, utilisez les attaques tournoyantes pour les détruire. Restez vigilant et prêt à dévier les attaques qui arrivent par les flancs. Gardez votre ennemi en vue pour repérer la direction des attaques. Restez sur vos gardes et passez à l'affrontement suivant.

Le Roi Démon, 2ème affrontement

Il s'agit de l'affrontement final et vous devez utiliser la complicité qui existe entre Zelda et Link pour battre le démon. Commencez par mettre Zelda à l'abri du boss. Combattez ensuite en vous déplaçant dans les quatre coins de l'arène. Faites en sorte que le démon tourne le dos à Zelda et profitez de ce moment pour lancer votre attaque. Utilisez l'arc de Zelda pour viser et toucher le point faible du démon ; la marque bleue située sur son dos. Quand le démon s'effondre et se plie de douleur, foncez dessus avec Link et déclenchez vos plus puissants combos. Après un lapse de temps, le démon se redresse et repasse à l'attaque. Attirez-le avec Link pour permettre à Zelda de refaire la même chose et attaquez-le quand il est à terre à nouveau. Maintenez cette tactique jusqu'à l'élimination du Roi démon.

Félicitations ! Vous êtes venu à bout de The Legend of Zelda Spirit Tracks.

ENIGME DE L'ÉTAGE 14 DE LA TOUR DES DIEUX

Au quatorzième étage de la Tour des Dieux, il faut trouver un moyen de faire passer Zelda de l'autre côté des sables au nord-ouest pour actionner les deux interrupteurs. Pour cela, assurez-vous que Zelda possède l'armure du spectre téléporteur et placez-la juste au-dessus de l'oeil espion, et Link juste en dessous de l'oeil. Avec Link, soufflez sur l'oeil espion grâce à l'hélice des bourrasques pour l'assommer tout en le déplaçant vers la gauche de l'autre côté des sables. Il ne reste plus qu'à téléporter Zelda à l'endroit où se trouve l'oeil pour accéder aux deux interrupteurs.

Note 1 : Vous pouvez également utiliser le boomerang pour déplacer Zelda, mais c'est beaucoup plus fastidieux qu'avec l'hélice des bourrasques.

Note 2 : Une autre technique consiste à se faire repérer par l'oeil espion pour l'amener rapidement de l'autre côté des sables, puis téléporter Zelda avant la fin de l'alarme.

SE DÉBARRASSER D'UN PASSAGER

Si vous ne trouvez pas l'endroit où un passager vous demande de le conduire et que vous souhaitez vous en débarrasser pour faire monter un autre passager, vous devez vous faire toucher plusieurs fois par des ennemis lorsque vous conduisez le train pour obliger votre client à descendre.

The Prince of Tennis : Crystal Drive

© Konami

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX JOUEURS

Akazawa
Terminez l'Area Singles avec Mizuki.

Akutsu
Terminez l'Area Singles avec Muromachi.

Atobe
Terminez l'Iron Plate 3.

Dan
Terminez le Ttop of Lefty avec Ryoma.

Higashikata
Terminez le Kantou Doubles avec Sengoku.

Ibu
Terminez l'Area Singles avec Kamio.

Inui
Terminez l'Iron Plate 1.

Kabaji
Terminez le R-1.

Kaidou
Terminez le Seigaku Ranking Match.

Kaneda
Terminez l'Area Mix.

Kikumaru
Terminez l'Area Match Doubles avec Fuji et Kawamura.

Kisarazu Atsushi
Terminez l'Area Doubles avec les frères Fuji.

Minami
Terminez le I-1.

Mizuki
Terminez l'Open Cup Singles avec Ryoma.

Oishi
Terminez le Kantou Mix avec la Seigaku Team B.

Oshtari
Terminez le Kantou Singles avec Shishido.

Sakurai
Terminez l'Area Doubles avec Momoshiro et Kamio.

Sengoku
Terminez la Junior Selection.

Shinya
Terminez l'Iron Plate 2 en doubles.

Tachibana
Terminez le Kantou Singles avec Ibu.

Tezuka
Terminez le Nationals Singles No Miss Complete avec Ryoma sans perdre un point.

The Prince of Tennis : Diving Smash! Side Genius

© Konami

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Ces codes sont à entrer sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal du jeu. Validez ensuite avec la touche Start.

`jjvm1ut7`	Atobe Keigo
`pc47g62d`	Sengoku Kiyosumi
`rtyc6ms2`	Akutsu Jin
`tz1kjz5n`	Oshitari Yuushi
`wpi9iauu`	Kirihara Akaya

MESSAGES VOCAUX

Ces codes sont à entrer sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal du jeu. Validez ensuite avec la touche Start.

`Chitose Senri`	vq8n3q0p
`Echizen Ryouma`	4eismwen
`Echizen Ryouma`	tme2pwgp
`Fuji Shuusuke`	f0nqqw4n
`Fuji Shuusuke`	ayxvx97n
`Kikumaru Eiji`	m1d7uswd
`Momoshiro Takeshi`	y7w0xaac
`Oshitari Yuushi`	fhabk1dt
`Shiraishi Kuranosuke`	m7dp2hwp
`Tezuka Kunimitsu`	6sz2se54

VÊTEMENTS BONUS

Ces codes sont à entrer sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal du jeu. Validez ensuite avec la touche Start.

`Pardessus`	9vxqub6m
`Bas d'hiver (Tezuka)`	ywz2nur6
`Haut d'hiver (Tezuka)`	k0z5jbvq
`Bas d'hiver (Yukimura)`	cnuzcds4
`Haut d'hiver (Yukimura)`	nzpzkjdn

OBJETS ET BONUS DIVERS

Ces codes sont à entrer sur l'écran des mots de passe, accessible depuis le menu principal du jeu. Validez ensuite avec la touche Start.

`Bouquet de rose`
sn60er4k

`Cadeau`
n4pvkrie

`Message vocal de Echizen Ryouma et une raquette de badminton du nouvel an`
mvjjk5h6

`Message vocal de Echizen Ryouma et le sac du Père Noël`
fbn064zm

The Prince of Tennis : Diving Smash! Side King

© Konami

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Allez dans la section Mots de Passe du menu Options, entrez les codes suivants et appuyez sur Start pour les valider.

`1wyfqdnf`	Message vocal de Atobe
`ahy19b2t`	Tenue pour Oishi (haut)
`d75sei71`	Message vocal de Shishido
`es4mtget`	Message vocal de Nioh
`gh91gsqb`	Message vocal de Yagyu
`h04v4mef`	Snowboard
`hc5jfhxf`	Tenue pour Kikumaru (haut)
`iz6kseen`	Message vocal de Atobe
`jye6qjeb`	Tenue pour Oishi (bas)
`msicfs4z`	Tenue pour Kikumaru (bas)
`nzip6pqg`	Message vocal de Atobe + drapeau
`tcpxy8i6`	Message vocal de Echizen
`tzathkws`	Serre-tête

The Prince of Tennis : Prince of Doubles - Girls, Be Gracious!

© Konami

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

0999-0000-1393-5484	"Tanhoiza Serve" disponible
0999-0000-1677-4678	Carte voix de Tezuka
0999-0000-3262-9603	"Flat approach" disponible
0999-0000-3968-3085	Meilleure fin de Tezuka
0999-0001-7344-4521	Carte voix de Ryoma Echizen
0999-0003-2373-0268	Meilleur fin de Ryoma Echizen
0999-0005-2790-3453	"Drive B" disponible
0999-0008-4704-6422	"Meteor Drive" disponible

The Rub Rabbits!

© Sega / Sonic Team 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAGNÉTOPHONE

Appuyez sur Bas + Y sur l'écran titre. Vous pouvez alors enregitrer votre voix pendant 3 secondes. Appuyez à nouveau sur Bas + Y pour écouter votre enregistrement.

BONUS DE FIN

Lorsque vous terminez le mode histoire, vous débloquez 2 nouveautés : un sound test et un autre mode histoire très court.

DÉBLOQUER DES TENUES

Normallement, vous devez avoir 55 555, 77 777 et 88 888 points d'amour pour accéder aux trois nouvelles tenues du jeu. Mais vous pouvez aussi les débloquer en insérant les cartouches GBA suivantes dans le port dédié de votre DS : Sonic Advance 1 ou 2, Sonic Battle, Chu Chu Rocket.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX MODES DE JEU

`Bull Survival`	Terminez la scène 08
`Seashells time attack`	Terminez la scène 16
`Snowball chase time attack`	Terminez la scène 23

DATES CLEFS

Plusieurs dates spécifiques sont célébrées dans cet excellent jeu. Quand vous êtes à la bonne date, vous entendrez un message à l'apparition de l'écran du menu.

1er Janvier :	Happy New Year!
25 Décembre :	Happy Hollyday!
Votre anniversaire :	Happy Birthday!

The Shouboutai

© D3 Publisher / Tamsoft

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

Terminez la mission 5-6 pour pouvoir accéder aux missions 6-1 et 6-2 lorsque vous commencerez une nouvelle partie en conservant les niveaux de vos personnages.

The World Ends With You

© Square Enix / Jupiter 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TEMPS DE JEU

Appuyez simultanément sur L + R sur l'écran de sauvegarde pour consulter votre temps de jeu.

ICÔNES DE SAUVEGARDE

En accomplissant certains objectifs, la tête de Neku sera remplacée par celle d'autres personnages sur l'écran de sauvegarde.

Shiki	Passer la 1ère semaine
Beat	Passer la 3ème semaine
Joshua	Passer la 2ème semaine
M. Hanekoma	Trouver tous les rapports secrets
Rhyme	Trouver tous les objets
Rhyme (v2)	Compléter la liste des "Noises"

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois pour pouvoir le recommencer en conservant tout ce que vous aviez acquis précédemment.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu une fois pour pouvoir choisir n'importe quel niveau depuis votre téléphone portable. Vous disposerez par ailleurs de nouveaux objectifs à remplir.

SCÈNE CACHÉE

Pour découvrir une scène supplémentaire après avoir tué le boss de fin, il faut trouver tous les rapports secrets, y compris celui qui se trouve dans Another Day.

CHAPITRE BONUS : ANOTHER DAY

Ce chapitre spécial se débloque après avoir terminé le jeu et est accessible depuis le menu de sélection des niveaux.

DIFFICULTÉ ULTIMATE

Après avoir terminé le jeu, sélectionnez le chapitre A New Day et rendez-vous au 3ème étage du QG de Shiba-Q. Vous pourrez y acheter achetez un item qui vous donnera accès à la difficulté Ultimate.

Theme Park

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE VISITEURS

Pour avoir plus de visiteurs, il faut bien sûr avoir de bonnes attractions. L'attraction la plus populaire est Caoutchouc Chaos, donc placez-en un maximum pour avoir beaucoup plus de visiteurs.

TOUS LES MANÈGES

Voici la liste de tous les manèges :

- Tourniquet Magique
- Labyrinthe
- Chaises-Parasols
- Maison Fantôme
- Numéros Clowns
- Aéronef
- Fusée Planète
- Manège
- Caoutchouc Chaos
- Cabane Arborée
- Serpentin Malin
- Château-Elasio

LISTE DU PERSONEL

Voici la liste du personnel :

- Gardien
- Homme-Rhino
- Mécanicien
- Hercule de Foire
- Homme-Pieuvre
- Agent d'Entretien
- Homme-Requin
- Homme-Ours

Theresia

© PQube / Arc System Works

+ D'INFOS FORUM

DEUXIÈME SCÉNARIO

Terminez le premier scénario (Dear Emile) pour débloquer le second scénario (Dear Martel) du jeu.

Time Ace

© Konami

+ D'INFOS FORUM

STAR GLIDER

Terminez simplement le jeu.

TNA iMPACT! : Cross the Line

© Southpeak Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CATCHEURS

Abyss

Battez-le en mode Story.

AJ Styles X

Battez-le en mode Story.

Brother Devon

Battez-le en mode Story.

Canada Arena

Battez-le en mode Story.

Chris Sabin X

Battez-le en mode Story.

Jeff Jarret

Battez-le en mode Story.

Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

Mick Foley

Réussissez le match "25 Man Gauntlet".

© Marvelous Entertainment

FIGURES SPÉCIALES

Ces figures ne peuvent pas être obtenues en mode Story mais seulement via les mini-jeux.

Figure A n°33

Terminez le mini-jeu Touch en moins de 35 secondes.

Figure B n°34

Terminez le mini-jeu Strawberry Milk avec au moins 35 fraises.

Figure C n°35

Terminez tous les étages du mini-jeu Maze Walker.

Figure D n°36

Terminez le mini-jeu Magical Girl.

Figure E n°37

Terminez le mini-jeu Onsem Bowling avec au moins 80 Oke.

Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Human Soft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les balles ne font pas baisser la santé de Lara
Pendant le jeu, maintenez L et faites X, Haut, Y, B, Haut, Droite.

Munitions illimitées
Pendant le jeu, maintenez L et faites A, Y, X, Haut, A, B.

Tony Hawk's Downhill Jam

© Activision / Vicarious Visions 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

BIGSNOWMAN	Yéti
MIRRORBALL	Mode Mirroir
SNOWSK8T	Snow Park
ZOMBIEALIVE	Zombie

Touch Detective

© 505 Games / Success 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Ce jeu à la « point & click » s'en sort avec brio question maniabilité. En effet, quoi de plus simple et efficace que de toucher l'écran avec un stylet dans un jeu de ce type ? Pointez sur un endroit et MacKenzie s'y déplace. Pointez sur tout ce que vous pouvez et elle l'observera ou ajoutera d'éventuels objets dans son inventaire. Celui-ci est également on ne peut plus intuitif : il vous suffit de pointer sur l'objet de votre choix une première fois, puis de pointer ensuite sur la personne à qui vous souhaitez le remettre, ou bien sur un autre objet auquel vous souhaitez l'associer. Pour observer un item de plus près, pointez deux fois de suite dessus et vous l'aurez en gros plan, ce qui vous permettra ainsi de mieux l'étudier et ainsi de faire d'éventuelles découvertes. Quoi qu'il en soit, le tutoriel est là pour vous mettre le pied à l'étrier, afin que vous puissiez mener à bien les 4 enquêtes principales et les différentes petites missions bonus de fin de jeu.

TUTORIEL

Cromwell, représenté par la figure conique dans le coin de la pièce va vous apprendre les bases du jeu. Pour sortir de votre chambre, récupérez le rubis vert qui se trouve sous le coin supérieur droit du tapis, puis insérez-le sur l'emplacement vide de la boîte posée à côté de Cromwell (boîte que vous devez récupérer au préalable). Une fois le rubis inséré sur la boîte, pointez sur le petit bouton clignotant de gauche et celle-ci s'ouvrira, vous permettant de récupérer la clé. Utilisez enfin cette dernière sur la porte pour sortir. Il ne vous reste plus qu'à décrocher le téléphone pour entrer dans le vif du sujet...

Episode 1 - VOL

1ère partie

Suite à la séquence introductive et aux différentes discussions, interrogez Pénélope avec toutes les questions disponibles, puis choisissez « Rien ». Allez ensuite parler à Cromwell dans son atelier. Celui-ci va vous demander de récupérer trois ingrédients. L'un d'entre eux, la fleur, se trouve dans le livre posé sur la table en bas à droite de votre chambre.

Rendez-vous maintenant au parc pour aller récupérer le filet à papillons troué, tout près du marchand de hot-dogs. Pour recoudre le filet, pointez une fois sur celui-ci, puis pointez ensuite sur la toile d'araignée qui se trouve dans le coin du stand de hot dogs, au-dessus du ketchup et de la moutarde. Vous pouvez maintenant attraper le papillon qui se trouve non loin de là, au centre du parc, au bas de votre écran.
Il est temps d'aller faire un tour à la copropriété pour taper à chacune des portes et essayer de discuter. Ainsi, vous pourrez trouver Pénélope dans la chambre 102 et discuter avec elle, puis par la même occasion, il vous faudra récupérer son oreiller orange. Après avoir fait le tour de la copropriété en ayant engagé toutes les conversations possibles, dirigez-vous à la Plaza Commerza.
Pénétrez dans le magasin de la pâtissière qui se trouve sur la droite, puis entamez la discussion avec cette dernière. Elle vous remettra une part de gâteau (choisissez d'acheter), puis récupérez le sachet de gâteaux aux champignons au bas de l'écran avant d'aller discuter avec le requin jaune.
Rendez-vous au magasin de vêtements qui se trouve sur la gauche de la place. C'est Daisy qui le tient. Parlez avec elle avant de quitter les lieux et de rentrer chez vous remettre les trois ingrédients (la part du gâteau de beaux rêves, la fleur

et l'oreiller) à Cromwell. Il vous demandera de quitter son atelier pour le laisser travailler. Une fois que la lumière derrière la porte disparaît, revenez voir Cromwell puis prenez sa nouvelle invention sur la table.

Rejoignez maintenant la chambre de Pénélope pour discuter. Daisy va alors rentrer chez elle, dans la chambre 203. Montez donc la voir pour lui parler, puis revenez dans la chambre de Pénélope pour y poser l'oreiller trafiqué par Cromwell. Discutez avec Chloé et Pénélope et vous terminerez la première partie après avoir pointé sur l'oreiller.

2ème partie

Vous vous retrouvez chez vous à discuter avec Cromwell. Dirigez-vous ensuite à la Plaza Commerza pour aller rencontrer la diseuse de bonne aventure, en haut à gauche de l'image. Après ce qu'elle vous apprendra, allez faire un tour chez la vendeuse de vêtements pour lui acheter l'ours en peluche qui se trouve sur l'étalage en bas à gauche de l'image (il a un cône métallique sur la tête). Vous verrez apparaître dans votre inventaire un sac en papier qui contient la peluche. Pointez dessus pour séparer celle-ci du sac puis parlez à la vendeuse.

Il vous faut maintenant placer les cookies aux champignons dans le sac et mettre le tout dans le four micro-ondes qui se trouve au deuxième étage de la copropriété. Allez ensuite dans votre chambre et pointez sur le sac pour l'utiliser. Baladez-vous dans votre rêve pour vous rendre compte qu'il n'y a personne, puis allez taper à la porte de Pénélope pour surprendre le voleur. Poursuivez-le, en vain, et retournez dans votre chambre pour vous réveiller.

Après votre réveil, allez parler à Cromwell et suite à la conversation, rejoignez Chloé dans le parc pour discuter des deux sujets disponibles. Il vous faudra ensuite utiliser le papillon sur chacun des personnages du jeu, ceci dans le but d'en retrouver un maximum dans vos rêves au même moment. Une fois ceci accompli, retournez dans votre chambre utiliser le sac, puis rendez-vous à la Plaza Commerza pour parler aux personnes que vous pourrez rencontrer. Allez jeter un oeil dans le magasin de vêtements, puis ouvrez la cabine d'essayage. Ramassez les vêtements de Pénélope pour finir par vous réveiller.
De retour dans le monde réel, allez dans la chambre de Pénélope, puis montez chez Daisy, dans la chambre 203, pour tenter d'entrer. Cela sera impossible, donc retournez dans votre chambre utiliser le sac, puis allez à droite de l'entrée de la chambre de Daisy. La porte est maintenant ouverte et donne sur le toit.

Une fois à l'entrée, fermez la porte pour trouver une pompe à air derrière celle-ci. Elle est cassée, donc ramenez-la à Cromwell pour qu'il la répare. Quand la lumière disparaît derrière la porte de l'atelier, revenez à l'intérieur puis récupérez la pompe sur l'établi.
Retour à la copropriété pour parler à Béatrice. Utilisez la pompe sur elle, puis pointez sur Funghi pour qu'il aille chercher la clé dans la chambre.
Vous pouvez avoir accès à la chambre 203. Allez-y de ce pas pour continuer votre enquête (utilisez la clé sur la porte). Regardez les vêtements pliés sur le meuble à votre gauche en entrant.
Après le cri, redescendez pour fermer la porte de la copropriété pour empêcher le voleur de s'enfuir. Suivez-le ensuite sur le toit puis une fois qu'il a sauté, utilisez l'ours en peluche sur Béatrice.
A votre réveil, allez parler à la pâtissière et posez toutes les questions disponibles. Enfin, allez donner la part de gâteau à Pénélope et suivez la discussion.

Episode 2 - DISPARITION

1ère partie

Après la scène d'introduction, Béatrice vous remet la clé de la chambre 102, celle de Pénélope, une fois que vous lui avez posé vos questions. Rendez-vous maintenant dans sa chambre, en utilisant la clé, pour tenter de relever des indices. Tout est en désordre ! Observez tout ce que vous pouvez, pour ramasser au final l'album photos, le mouchoir et le bon de commande. Allez ensuite chercher Béatrice pour qu'elle vienne voir ce désordre, puis parlez à la fille de la chambre 101.

Rendez-vous à la Plaza Commerza pour parler à Daisy dans le magasin de vêtements. Allez faire un tour chez la pâtissière et suite à la discussion, montrez l'album photos au requin jaune. Allez vous placer ensuite face à la fontaine

pour récupérer la photo de Pénélope sur le panneau. Observez l'album photos, puis insérez cette photo dans le coin supérieur gauche de l'album. Montrez le mouchoir à Chloé, ainsi que l'album photos. Elle va ensuite se diriger vers son carton pour tenter de cacher quelque chose. Essayez de regarder dans le carton, et lorsqu'elle vous laissera y jeter un oeil, pointez sur la banane qu'elle tient dans ses mains pour lui subtiliser. Regardez maintenant la banane, ainsi que l'étiquette sur laquelle on peut lire « Pénélope ». Montrez ensuite la banane à Chloé, puis ramassez la peau de banane pour lui montrer une nouvelle fois. Après la petite séquence, récupérez la peau et rendez-vous au planétarium.

Ici, montrez l'album photos à la petite fille assise sur le banc et entrez dans le bâtiment suite à la discussion avec celle-ci. Parlez avec le type en imperméable qui vous remettra une entrée gratuite lorsque vous lui répondez que vous aimez les étoiles. Présentez-lui cette même entrée gratuite pour qu'il vous parle un peu du planétarium, puis suivez-le dans la salle.

Une fois à l'intérieur, allez présenter l'album photos à la diseuse de bonne aventure sur la gauche de l'écran. Suite à la séquence, ramassez la carte qui se trouve près de la porte de sortie de droite.

Observez-la puis allez à la Plaza Commerza pour présenter cette carte aux deux personnages bizarres devant la porte d'entrée de la diseuse de bonne aventure. Entrez puis présentez-lui l'album photos. Après la scène, sortez de la maison pour boucler la première partie.

2ème partie

Dans votre chambre, récupérez l'ours en peluche. Avant de quitter votre maison, Cromwell vous interpelle et après avoir discuté, allez récupérer le sandwich dans son bureau. Donnez celui-ci à Funghi puis allez prendre la théière rouge dans la salle à manger pour la rapporter à Cromwell qui y apportera quelques modifications.

Rendez-vous maintenant à la Plaza Commerza dans la boutique de vêtements. En sortant du magasin après la séquence, dirigez-vous vers le distributeur pour trouver une pièce en pointant vers la partie bas/droite de celui-ci. Nettoyez celle-ci avec le mouchoir pour la faire briller.
Retournez chez la voyante pour récupérer un prospectus dans la caisse de droite. Observez-le pour le dérouler. En allant ensuite montrer le bon de commande à la pâtissière, vous obtiendrez un sachet de biscuits au chocolat. Ouvrez-le. Il est temps de rejoindre le planétarium pour donner ces biscuits à la petite fille sur le banc. Rentrez dans le bâtiment pour montrer le prospectus de la voyante à l'astronome qui l'accrochera au mur. Attachez le ruban du paquet de gâteaux sur l'ours en peluche et donnez-le à la petite fille. Suite à la scène, donnez la pièce à Chloé après lui avoir parlé et rentrez dans le planétarium pour remettre la théière au musicien.

Lorsqu'il part, récupérez les pinces sur le canapé, puis insérez-les dans la prise d'à côté pour créer une panne de courant. Suivez l'astronome dans la salle de projection, puis dans la pièce de droite. Cachez-vous en bas à droite de l'écran. Une fois qu'il s'en va, observez le mur de droite et suivez la séquence. Vous vous cachez une deuxième fois puis vous devrez réécouter la conversation en pointant vers le mur. Observez ensuite le système d'alimentation du planétarium et utilisez Funghi dessus.

Allez regarder ce qui se passe dans la salle de projection puis retournez dans la pièce secrète pour sauver Pénélope. Présentez l'ours en peluche à la petite fille et choisissez de la chercher pour le cache-cache. Lorsqu'elle est partie, débranchez la machine pour sauver votre amie. Echappez-vous et utilisez la peau de banane pour faire tomber l'astronome qui vous empêche de sortir du planétarium. Fuyez. Vous avez fini le chapitre 2.

Episode 3 - RECLUSION

1ère partie

Suite à la séquence introductive dans laquelle vous devrez poser quelques questions, allez rejoindre Cromwell pour lui parler. Allez ensuite à la patinoire maintenant accessible, et qui se trouve au niveau du parc. Pénélope vous dit que la fée se trouve juste devant vous, mais vous ne voyez rien… Croyez-y et pointez alors au sol juste en face de Pénélope et vous pourrez poser vos questions à la fée en passant par votre amie.

Une fois les 3 questions posées, allez taper à la porte de l'igloo à gauche de la patinoire, pour rencontrer le propriétaire, Barnaby, et posez-lui toutes vos questions. Montrez-lui ensuite l'emplacement de la fée.

Rendez-vous maintenant près du stand de hot dogs pour demander de l'aide à Pénélope. Une fois de retour dans la patinoire, vous trouvez un chauffe mains au sol et il vous faut cliquer plusieurs fois dessus après l'avoir ramassé, pour qu'il se réchauffe. Quand MacKenzie dira que c'est parfait, remettez l'objet à Pénélope et allez chercher le propriétaire de la patinoire. Parlez-lui, puis à Pénélope, mais il ne pourra toujours pas voir la fée.
Rentrez chez vous pour dire à Cromwell que vous ne pouvez voir la fée, puis retournez parler à Pénélope à la patinoire. Chloé arrive et après la discussion, allez parler à Barnaby de son régime, puis parlez-lui une fois encore. Discutez avec Pénélope et il vous faudra choisir d' « Engraisser Barnaby ». Parlez à Chloé et dites à Funghi de vous ramener à manger. Il vous rapporte un surgelé qu'il vous faut bien sûr récupérer. Parlez de nouveau à Chloé et demandez à Funghi de retourner chercher à manger. Il vous rapporte finalement une montagne de surgelés.

Faites sortir Barnaby et donnez-lui le surgelé de votre inventaire. Une fois qu'il a fini de manger, récupérez un surgelé dans le tas et parlez à Chloé, avant de partir pour rejoindre la copropriété, là où se trouve le four micro-ondes. Faites-y chauffer le surgelé puis retournez à la patinoire pour le remettre à Barnaby.

Récupérez le sachet vide pour l'examiner et constater qu'il est périmé depuis 10 ans (en cliquant sur l'ouverture). Montrez-le à Chloé et parlez ensuite à Pénélope et à nouveau à Chloé. Il vaut mieux tenter de faire tomber la neige.

Rendez-vous chez la pâtissière pour discuter avec elle et choisir « un endroit frais », puis « utiliser les ingrédients ». Dites à chaque personnage du jeu qu'un grand goûter va être organisé, puis retournez voir la pâtissière pour lui parler. Avant de la quitter, emportez avec vous la sauce pimentée rouge qui se trouve dans la caisse. Retour à la patinoire pour parler à vos amies.

2ème partie

Suite à la discussion, parlez à Pénélope et allez parler à Barnaby, en épuisant les trois sujets de conversation. Il a faim, donc sortez de la patinoire pour aller lui acheter un hot dog sur la droite. Peu importe ce que vous choisirez, vous repartirez avec un hot dog nature, avec un pain dur (cliquez sur le sandwich qui se trouve sur le comptoir).

Avant de rejoindre Barnaby, échangez la sauce pimentée de votre inventaire avec le ketchup qui se trouve sur le comptoir, puis ajoutez ce ketchup dans le hot dog. Allez maintenant présenter celui-ci à Barnaby et suivez-le dehors pour lui parler à nouveau. Retour à la patinoire pour discuter avec Pénélope, puis rentrez chez vous voir Cromwell et récupérer sa dernière invention sur le bureau.

Vous trouverez Chloé à la Plaza Commerza, mais celle-ci mettra fin à la conversation et partira. Allez donc la chercher en face du marchand de hot dogs. Suite à la séquence à la patinoire, utilisez votre machine à neige sur la fée, puis sur Chloé. Parlez à Pénélope puis allez discuter avec la diseuse de bonne aventure. Il est temps de rejoindre la copropriété pour retrouver Chloé et choisir la question à propos de la sécurité lorsque vous discuterez avec elle. Quand celle-ci partira, faites à nouveau sortir Béatrice pour lui remettre le hot dog, puis parlez-lui.

Retour au parc pour trouver Chloé sur le banc, mais celle-ci sera occupée. Allez donc vous-même sur le toit de la copropriété, en sortant par la droite au premier étage. Ici, parlez à Béatrice puis observez le vêtement qui sèche sur la balustrade. Retournez au parc pour parler à Chloé d'une part, puis à Pénélope dans la patinoire d'autre part. Gagnez à nouveau le toit de la copropriété pour parler à Chloé.

Retournez discuter avec la diseuse de bonne aventure qui refusera de vous répéter le sort à invoquer, puis allez parler à la petite fille sur le banc au planétarium. Retour sur le toit pour répéter les paroles de la petite fille, mais cela ne marche pas.
Allez alors voir Cromwell pour qu'il vous dise la suite, et rejoignez à nouveau le magasin de la diseuse de bonne aventure pour discuter et repartir avec la fin du sort à évoquer (soyez bien assuré qu'il n'y a rien de plus à dire avant de partir). Enfin, retrouvez Chloé sur le toit, puis choisissez la première proposition, suivie de la seconde, et énoncez le sort avec elle. Vous avez terminé l'épisode 3.

Episode 4 - ASSAUT

1ère partie

Après la partie introductive, allez voir Cromwell dans son atelier et évoquez les deux sujets de conversation, puis rejoignez la chambre de Pénélope dans la copropriété. Parlez-lui et récupérez la carte à timbres sur la table. Il est temps de rejoindre le cirque.

À l'entrée principale, ouvrez la boîte aux lettres rouge puis pointez à l'intérieur pour obtenir une enveloppe. Observez celle-ci de plus près pour trouver à l'intérieur une lettre de menaces. Fermez la boîte aux lettres avant d'aller jeter un oeil à l'intérieur du chapiteau.

Allez récupérer la trompe du grammophone en haut de l'écran, puis revenez parler à Chloé. Sortez maintenant pour vous diriger derrière le chapiteau (en passant par la droite) et ainsi parler au dompteur en rouge. Épuisez tous les sujets de conversation, puis montrez-lui la lettre de menaces. Parlez-lui à nouveau de tous les sujets disponibles et rendez-vous ensuite à la Plaza Commerza pour discuter avec la pâtissière.

Allez ensuite rendre visite à la voyante qui ne voudra rien dire. Ressortez pour parler au personnage se trouvant en face du magasin de vêtements, puis retournez parler avec la voyante. Elle se décidera à parler, et vous devrez épuiser tous les sujets de conversation. Ressortez pour parler aux deux gardes qui se trouvent devant la porte de la voyante. Évoquez tous les sujets puis rejoignez le parc pour parler au vendeur de hot dogs (pointez légèrement à droite de la moutarde pour réussir à lui parler). Épuisez les propositions puis rejoignez la copropriété pour discuter de la même chose avec Béatrice. Montrez-lui l'enveloppe de la lettre de menaces puis rejoignez le cirque pour parler à nouveau au dompteur, M. Loyal.

Lorsque Chloé arrivera, suivez-la sous la tente et observez la scène de crime à droite. Parlez ensuite à M. Loyal qui vient d'arriver, puis à Chloé pour enfin récupérer le ruban de scène de crime. Le dompteur va alors vous demander de nettoyer tout cela. Cliquez sur la barrière adhésive, et une fois que vous avez terminé le nettoyage, parlez à nouveau à M. Loyal.

Regardez maintenant la petite maison qui se trouve sur la table. Il s'agit d'un cirque de puces. Quittez le plan rapproché, puis utilisez la trompe de grammophone sur la valise dans laquelle se trouve le petit cirque. Cliquez maintenant sur ce dernier et vous pourrez communiquer avec les puces. Pointez sur chacune d'entre elles, ainsi que sur la maison de gauche. Retournez maintenant parler à M. Loyal de tous les sujets disponibles. Rendez-vous ensuite chez la pâtissière pour aller montrer l'enveloppe au requin jaune. Observez cette enveloppe pour en décoller le timbre. Cliquez alors sur votre carte à timbres pour coller celui-ci en bas à droite, puis remettez la carte à la pâtissière. Vous recevez un sac à rire. Montrez ce dernier au requin, mais celui-ci va le casser. Amenez alors l'objet dans l'atelier de Cromwell et présentez-lui pour lui demander de le réparer. Vous ne pouvez récupérer que la pile.

Retour au cirque pour vous retrouver une fois encore devant le petit cirque de puces. En bas à gauche de l'écran, placez la pile dans le petit caisson vide, puis actionnez le levier. Il est temps d'aller parler à Pénélope, dans sa chambre à la copropriété.

Une fois ceci fait, revenez discuter avec M. Loyal. Vous le trouverez à côté du cirque de puces. Après qu'il vous ait parlé, pointez sur les puces pour écouter leur conversation. Assurez-vous d'avoir tout écouté (notamment en pointant sur la maison de gauche), puis parlez une fois encore avec M. Loyal pour qu'il vous dise que l'affaire est classée. Retournez chez Pénélope et rentrez finalement chez vous pour clore la première partie.

2ème partie

Retour au cirque pour aller retrouver M. Loyal qui est à côté du cirque des puces. Regardez maintenant ces dernières puis cliquez sur la petite fenêtre de la boîte cadenassée qui se trouve tout à fait à droite de l'écran. Mackenzie va vouloir venir en aide à la puce qui semble encore vivante. Parlez de nouveau à M. Loyal qui ouvrira la boîte. Pointez ensuite sur cette puce assommée pour conclure que quelqu'un d'autre l'a mise dans cet état.

Discutez à nouveau avec le dompteur, puis pointez ensuite sur la maison de gauche pour faire rentrer les puces à l'intérieur. Vérifiez enfin le cadenas de la boîte de droite pour constater que seul M. Loyal peut l'ouvrir, puis pointez sur la troisième puce qui se trouve mal en point près de la maisonnette de gauche.

Allez donc parler à Chloé à la Plaza Commerza, puis retournez au cirque parler à M. Loyal. Allez rejoindre le cirque des puces pour retrouver vos deux amies et parler à chacune d'elles.
Pointez ensuite sur la puce qui était enfermée dans la boîte de droite, puis parlez à nouveau à Chloé.
Suite à la discussion, regardez à nouveau le cirque des puces. Pointez sur la puce à la casquette bleue et ensuite sur la maison de gauche pour écouter la conversation. Parlez à Chloé puis choisissez l'option « la secouer ». Ensuite, pointez sur le cirque des puces pour que Mackenzie dise qu'elle doit faire quelque chose.

Là, utilisez alors le ruban adhésif sur la valise, puis dirigez-vous vers la sortie de la tente, et une enclume tombera sur la maison des puces. Une fois que le dompteur est reparti, pointez sur le cirque des puces et regardez l'enclume sur la gauche. Parlez ensuite à Pénélope et Chloé (épuisez les dialogues) avant de quitter la tente. Lorsque vous ressortez, Mackenzie sera interpellé par un pieu dans le sol. Emparez-vous en, et retournez utiliser celui-ci sur l'enclume.

Lorsque Pénélope rentre chez elle, regardez les puces et cliquez sur celle qui a les lunettes de soleil, tout à fait à droite. Après avoir suivi la discussion, parlez à Chloé. Lorsque celle-ci s'en va, pointez sur chacune des puces et M. Loyal vous rejoindra.
Parlez-lui, pointez ensuite sur la boîte cadenassée dans laquelle est enfermée une puce, parlez encore jusqu'à ce qu'il vous demande d'amener le coupable, puis rejoignez Chloé dans le parc.

Après la discussion, allez donc parler à la pâtissière avant de retourner au cirque discuter à nouveau avec le dompteur qui se trouve toujours à côté des puces. À sa question, répondez non, puis choisissez ensuite la réponse «Dover ».

Après la séquence, parlez à M. Loyal, puis à Dover. Allez ensuite réveiller à nouveau M. Loyal, puis suivez la nouvelle séquence pour ensuite pointer sur le chapeau de M. Loyal et le donner à Dover. Pointez maintenant sur la tête de M. Loyal, et il ne vous reste plus qu'à regarder la scène.

Épisodes Bonus

Pour commencer un épisode bonus, sortez simplement de chez vous. Ce ne sont pas moins de 15 petites missions que vous devrez accomplir pour compléter le jeu. Pour accéder à certaines missions, n'hésitez pas à aller parler à tous les personnages du jeu, ce qui permettra de les débloquer.

Retrouver le sac en papier

Rendez-vous à la Plaza Comerza pour parler à l'homme qui se trouve devant le distributeur. Acceptez de l'aider et de retrouver l'objet qu'il a perdu. Il s'agit d'un sac en papier qui se trouve chez la vendeuse de vêtements, à gauche de l'écran. Vous n'avez plus qu'à ramener celui-ci à l'homme.

Le quiz d'astronomie

Allez au planétarium pour répondre au petit Quiz de l'astronome. Il vous faut répondre « Environ trente mille ».

Se débarrasser des documents secrets

Dans la salle de projection du planétarium, parlez à l'homme qui vous demandera de vous débarrasser d'un rouleau de documents. Pour le faire disparaître, rien de plus simple : pointez une fois sur les documents, puis donnez-les à manger à votre animal de compagnie.

Question de Q.I. de Chloé

À sa question, répondez « Une tortue à tête plate ».

Retrouver le précieux bijou

A la Plaza Comerza, parlez à la femme qui se trouve près du point d'eau, et acceptez de retrouver son bijou. Celui-ci se trouve en réalité au sol, quasiment à ses pieds. Essayez de faire en sorte qu'elle se décale de quelques pas en lui parlant, et en pointant à plusieurs reprises par terre, vous finirez par retrouver le bijou.

Le quiz de Myron et Myrtle

Allez donc parler aux deux mimes qui se trouvent devant la maison de la voyante. En pointant sur celui de gauche, il vous faut répondre « Myron ». Choisissez ensuite pour celui de droite la troisième réponse en partant du haut.

Le quiz de la voyante

Rentrez dans son magasin et répondez « Des beignets ».

Acheter une boisson

Au parc, parlez au type qui se trouve à l'entrée de la patinoire, et il vous demandera de lui acheter une boisson. Il va perdre l'argent qu'il devait vous remettre. Vous devrez d'abord retrouver la pièce de monnaie qui se trouve en fait à ses pieds, au niveau du petit caillou. Rendez-vous maintenant face au distributeur de boissons de la Plaza Commerza, pour utiliser la pièce sur celui-ci. Allez ensuite lui remettre la boisson pour qu'il vous demande finalement du jus de tomate. Placez-vous alors devant le marchand de hot dogs pour vous emparer du ketchup. Utilisez ce dernier sur la fontaine qui se trouve au centre de la Plaza Commerza. Vous obtenez ainsi du jus de tomate et n'avez plus qu'à retourner lui donner.

Trouver les 3 ingrédients

Allez voir la pâtissière qui vous demandera de lui trouver trois différents ingrédients pour la confection de nouveaux gâteaux. Allez donc à la patinoire pour demander à votre animal de compagnie de chercher à manger dans le trou situé en face de la maison de Barnaby. Le deuxième ingrédient sera un hot dog, puis le troisième sera à récupérer dans la chambre de Pénélope : la banane. Retournez maintenant remettre tout ceci à la pâtissière.

Parler à Dover dans le cirque

Rendez-vous au niveau de la valise du cirque des puces pour trouver Dover (une fois seulement après avoir parlé à la petite fille du planétarium). Parlez-lui puis pointez sur le cirque des puces, puis à nouveau sur Dover. Suivez la scène.

Prendre des photos pour Béatrice

Aller faire un tour à la copropriété pour parler à Béatrice, puis celle-ci vous demandera de prendre quelques photos de différents endroits du jeu. Lorsque Funghi se mettra à aboyer à certains endroits, cela signifie que vous devez prendre une photo non loin de là. Il s'agit en réalité de photographier les endroits suivants :
- La fenêtre de Béatrice qui se trouve à gauche de sa porte d'entrée.
- Au deuxième étage, sortez à droite sur le toit pour photographier le ciel.
- Chez la voyante, photographiez la brume violette qui se trouve derrière elle.
- La fontaine au centre de la Plaza Commerza.
- Le marchand de hot-dogs, au parc. (Pointez légèrement à droite de la moutarde).
- Le trou dans lequel plonge funghi à la patinoire.
- Au planétarium, le globe terrestre qui se trouve au-dessus de la porte d'entrée.
- Dans le bâtiment du planétarium, la plante qui se trouve juste derrière l'astronome.
- Au cirque, photographiez l'entrée du chapiteau où l'on peut voir justement le mot « Cirque ».
- La maison des puces au niveau de la valise.

Retournez ensuite voir Béatrice pour lui parler et ainsi achever cette mission.

L'entraînement à la lecture de bonne aventure

Parlez à la femme qui se trouve devant le magasin de vêtements, puis choisissez la composition « La prédiction du jour ». Allez ensuite dans la chambre de Pénélope pour récupérer une banane. Donnez-la à manger à votre animal de compagnie afin qu'il ne vous reste plus que la peau. Retour à la Plaza Commerza pour pointer avec votre peau de banane sur Chloé. Une fois qu'elle se retrouve par terre, parlez-lui puis retournez confirmer à la femme qui se trouve devant la marchande de vêtements qu'elle avait raison.

Le tournoi de cache-cache

Allez discuter avec autant de personnes que possible dans le jeu, afin de faire apparaître Cromwell sur la place devant la fontaine. Celui-ci vous parlera du tournoi de cache-cache. Choisissez de jouer et vous aurez 5 personnes à retrouver :
- Dans la cabine d'essayage du magasin de vêtements.
- Sous la table de gauche chez la pâtissière.
- Dans les buissons derrière la fontaine. (Pointez sur l'eau qui jaillit à droite, parmi les 3).
- Dans la corbeille qui se trouve à côté du distributeur.
- Derrière le rideau gauche chez la voyante.

Retournez voir Cromwell.

Le tournoi de cache-cache 2

Discutez une fois encore avec tous les persos du jeu pour refaire apparaître Cromwell au même endroit et cette fois-ci il vous faudra trouver tout le monde. Vous trouverez déjà 5 personnes aux mêmes endroits que le premier cache-cache, puis les autres dans ces endroits :
- Dans le magasin de vêtements, trouvez Daisy en pointant vers la droite de la pièce, dans le coin bas de l'image.
- En cliquant sur la boule de cristal de la voyante.
- Chez la pâtissière, trouvez celle-ci en pointant sur les étagères à gauche de la pièce.
- A la copropriété, trouvez Béatrice, qui n'est même pas cachée.
- Dans la chambre de Béatrice, derrière le rideau.
- Sur le toit de la copropriété, derrière la porte, trouvez Chloé.
- Derrière le rideau blanc (gauche) de l'endroit où vous avez accès au cirque des puces.
- Au planétarium, derrière la pancarte à droite de l'entrée.
- Au planétarium, derrière le buisson ombragé dans le coin inférieur gauche de l'écran.
- Dans le planétarium, derrière le comptoir, dans le hall d'entrée.

Retournez ensuite parler à Cromwell.

Retrouver M. Loyal

Parlez au requin Dover chez la pâtissière et celui-ci vous demandera de retrouver le dompteur. Celui-ci se trouve à la patinoire, dans le trou. Retournez le dire à Dover.

EPISODE BONUS

Lorsque vous aurez bouclé les 4 enquêtes du jeu, franchissez la porte de la salle d'étude pour accéder à l'épisode bonus. Vous pourrez vous balader dans les différents endroits de la ville pour accomplir les quêtes que les habitants vous confieront afin de compléter votre journal pour débloquer un artwork spécial.

LISTE TOUCH

Le jeu comporte 50 objets qu'il faut avoir touchés au moins une fois pour les rajouter dans la liste Touch. Lorsque celle-ci sera complète, vous pourrez voir une image spéciale en allant dans la section Bonus de la liste Touch via l'icône située en bas à gauche de l'écran.

Touch Detective II

© 505 Games / Success 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE JUKEBOX

Pistes	Conditions
1 à 4	Compléter le parcours Z
5 à 11	Terminer l'épisode 1
12 à 13	Terminer l'épisode 2
14	Terminer l'épisode 3
15 à 17	Terminer l'épisode 4
18 à 20	Terminer l'épisode 5
21	Compléter le rapport d'investigation

LES SCÈNES

1 à 2	Terminer le mini-jeu dans les 4 niveaux de difficulté
3 à 5	Terminer l'épisode 1
5 à 8	Terminer l'épisode 2
9 à 11	Terminer l'épisode 3
12 à 14	Terminer l'épisode 4
15 à 22	Terminer l'épisode 5
23	Compléter la Touch List
24	Compléter le rapport d'investigation

TrackMania DS

© Focus Home Interactive / Firebrand Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES NIVEAUX F

Pour débloquer le niveau F sur chaque environnement, il faut obtenir la médaille d'or pour chaque niveau du mode course. Cela débloquera la série F de chaque environnement avec des circuits de difficulté moyenne.

Transformers : Autobots

© Activision / Vicarious Visions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENERGIE MAX

En mode Free Play, appuyez sur Start et sélectionnez "Confirm" sur la page "Vehicle Form". En quittant cet écran avec le bouton B, vous constaterez que votre énergie sera au maximum.
Autrement, atteignez le niveau 20 pour débloquer la capacité de se régénrer continuellement.

ARMAGEDDON

Terminez le mode Story une fois pour débloquer le code Armageddon qui permet de tout faire exploser.

RÉCOMPENSES

Funky Bus	Se connecter à tous les serveurs Allspark Wars
Gunner	750 jetons wi-fi
Energie infinie	1000 jetons wi-fi ou 100%
Longhorn	250 jetons wi-fi
Maintenance	Terminer le jeu
Psycho Cars	500 jetons wi-fi
SkyDive	2500 jetons wi-fi
Super Saut	2000 jetons wi-fi
Vue haut/bas	3000 jetons wi-fi
Transport	1500 jetons wi-fi

INCARNER LES AUTOBOTS (JEU LIBRE)

Pour jouer du côté des Autobots en mode Jeu Libre, vous devez d'abord terminer le scénario afin de débloquer Optimus Prime, Jazz, Wratchet, Bumblebee et Ironhide en mode Jeu Libre.

EMPLACEMENT DE TOUS LES VÉHICULES

1) cogneur : à scanner sur la route à tranquility, casino, barrage ou qatar.
2) sportive : à scanner sur la route à tranquility, casino, barrage.
3) 4X4 : à scanner sur la route à tranquility, casino, barrage.
4) camion blindé : à scanner sur la route à tranquility, casino.
5) hélico : mission de la campagne.
6) tricorps : à scanner sur la route à tranquility, casino.
7) étrangère : à scanner sur la route à tranquility, casino.
8) hélico d´attaque : au barrage, dans une petite base avancée.
9) minibus : à scanner sur la route à tranquility, casino.
10) pick-up : à scanner sur la route à tranquility, casino.
11) utilitaire : à scanner sur la route à tranquility, casino.
12) pick-up : à scanner sur la route à tranquility, casino.
13) déménageur : à scanner sur la route à tranquility, casino.
14) bus : à scanner sur la route à tranquility, casino.
15) croiseur : Wi-Fi (250 médailles).
16) cascadeur :Wi-Fi (500 médailles).
17) voiture "flamme": à scanner sur la route à tranquility, casino.
18) camion de glaces : à scanner sur la route à tranquility, casino.
19) hélirecon : à scanner lorsque vous avez 4 étoiles de recherche (vers la fin du jeu).
20) chevaucheur éclair : à scanner sur la route à tranquility, casino.
21) camion de la mort : à scanner sur la route à tranquility, casino.
22) voiture modifiée : à scanner sur la route à tranquility, casino.
23) bus funky : première connexion Wi-Fi.
24) voiture de course : à scanner sur la route à tranquility, casino.
25) construction : à scanner sur la route à tranquility, casino.
26) rodder : à scanner sur la route à tranquility, casino.
27) hélico furtif : à scanner a la mission "éliminer toute résistance", hélico bleu.
28) camion safari : au nord du barrage, entouré par un cactus et un arrêt de bus.
29) fourgon du swat : derrière les bureaux de police à tranquility.
30) hélico de la TV : au scanner au casino, près d´une piscine sur un casino.
31) tout-terrain : à scanner sur la route à tranquility, casino.
32) chevaucheur : au port, a l´intérieur de plusieurs centenaires qui forment un rond.
33) bolide : à scanner sur la route à tranquility, casino.
34) hélico de la police : à scanner lorsque vous avez 2 indices de recherche.
35) transport : (Wi-Fi 1500 médailles).
36) bus pénitentiaire : à scanner sur la route à tranquility, casino.
37) avions : Wi-Fi (2500 médailles).

BATTRE MEGATRON PLUS FACILEMENT

Lorsque vous incarnez Optimus Prime (après avoir frappé 5 fois Megatron dans le dos et l'avoir touché avec l'énergie Allspark) montez sur le toit du bâtiment qui n'est pas très haut, mettez-vous au bord et tirez sur Megatron jusqu'à ce qu'il meure.

SOLUTION COMPLÈTE

Casino

Le petit nouveau

Suivez bien les instructions d'Ironhide et tuez les Decepticons (frappez-les ou tirez-leur dessus). (Pas très difficile).

Mise à l'épreuve

Dirigez-vous à l'endroit indiqué sur la carte, et tuez les Decepticons. (Pas très difficile).

Tranquility (1er passage)

Protégez les habitants

Détruisez les Decepticons, mais après, vous serez recherché. Donc transformez-vous afin de vous camoufler pour diminuer votre jauge de menace. Ensuite vous devrez détruire les deux Decepticons présents sans causer de pertes aux humains.

Nouvelles voitures

Dirigez-vous vers les voitures indiquées sur votre radar et scannez-les, mais vous pouvez également scanner les véhicules qui se trouvent à côté. Répétez cette action une fois. La troisième voiture sera un Decepticon qu'il faudra tuer.

Réseau Internet

Dirigez-vous vers la première antenne et scannez-la. Vous serez déconnecté, et vous aurez une jauge de menace au niveau 2 ! Transformez-vous et dirigez-vous vers la deuxième antenne. Le scan aura encore échoué, et votre jauge de menace aura augmenté d'un niveau. Après avoir scanné la troisième antenne vous aurez réussi la mission.

Bavure policière

Dirigez-vous vers le point de destination indiqué sur votre radar, ce n'est autre que Barricade. Vous devrez le poursuivre, mais lui tirer dessus ne sert pour l'instant à rien. Votre jauge de menace sera également au niveau 4. Lorsque vous serez arrivé sur le pont vous devrez affronter Barricade.

L'Arctique

Suivez ce convoi

Scannez l'hélico, transformez-vous puis dirigez-vous au-dessus du convoi. Suivez-le, puis des Decepticons arriveront, éliminez-les. Répétez ces actions jusqu'à la fin.

Trop tard

Détruisez les Decepticons le plus vite possible afin qu'ils ne détruisent pas tous les véhicules humains. Ensuite, entrez dans le passage pour aller chercher Megatron, mais celui-ci n'est plus là. Vous devez donc entrer dans la base, mais d'autres Decepticons seront là, détruisez-les.

Problèmes de transmission

Couvrez Ironhide jusqu'au point de destination, puis protégez-le de nouveau jusqu'à ce qu'il ait terminé son scan.

Tranquility (2ème passage)

Atterissage réussi

Détruisez les défenses du secteur 7 ainsi que les véhicules d'à côté, pour regagner de la santé (elle descend assez vite). Répétez cette action jusqu'à ce que les défenses soient toutes neutralisées.

Connaître l'ennemi

Dirigez-vous vers le premier véhicule, puis rapportez-le sans traîner à Optimus Prime. Régénérez-vous un peu, puis transformez-vous et dirigez-vous vers le deuxième véhicule : en face du commissariat se trouve un parking en hauteur, sautez pour aller dessus et vous pourrez rapporter ce véhicule facilement. Le troisième ne sera autre que Blackout, vous devrez le battre, voici quelques astuces : vous n'avez plus beaucoup de santé, sortez de la zone de combat pour en trouver ; montez sur des points en hauteur, puis sautez en faisant Bas + A.

Diversion

Dirigez-vous vers le premier point de destination, et détruisez les véhicules, beaucoup de santé apparaîtra, mais ne la prenez que si vous en avez vraiment besoin. Répétez cette action encore deux fois.

Le barrage

Par la porte de derrière

Dirigez-vous vers le point de destination en étant transformé, sans faire de dégâts et sans quitter la route avant d'être arrivé. Une fois arrivé, montez tout en haut de l'antenne. Dirigez-vous vers le hangar, calmement en véhicule. Une fois arrivé, les autorités arrivent aussi, détruisez-les jusqu'à la fin du téléchargement.

Evasion

Dirigez-vous vers les antennes satellites et détruisez-les. Ensuite occupez-vous des défenses placées sur le barrage. Vous arriverez dans le secteur 7. Suivez les flèches jaunes, puis lorsque vous verrez une vitre en face de vous, prenez le passage à gauche, montez tout en haut, puis de nouveau suivez les flèches jaunes.

Le casse

Détruisez les Decepticons, puis dirigez-vous vers les laboratoires que vous devrez détruire pour récupérer votre puce de combat. Une fois votre puce récupérée, dirigez-vous vers l'énergie Allspark, et détruisez les quatre générateurs. Attention, ils produisent des drones.

Dégagez la route

Détruisez les défenses de la route, puis plus tard, vous apercevrez Barricade avec un Decepticon inconnu qui se transforme en hélicoptère furtif. Détruisez Barricade tout en protégeant Bumblebee, vous pouvez également détruire l'autre Decepticon pour qu'il arrête de vous embêter.

Déminage

Balancez les bombes dans l'eau, tout en vous débarrassant des Decepticons.

Interférence

Détruisez Brawl, tournez autour de lui en lui tirant dessus et en évitant ses sortes de grenades. Quand il se transformera, attrapez les autres tanks, et frappez sur Brawl avec.

Tranquility (3ème passage)

Fuite désespérée

Foncez vers les points de destination sans traîner, puis évitez de toute urgence les voitures rouges, car ce sont les cibles de Blackout.

Blackout dans le centre-ville

Tirez sur Blackout avec le blaster, et qu'il soit un peu immobile, qu'il passe au-dessus de vous ou qu'il se transforme, vous pouvez utiliser les armes lourdes. Vous ne devez surtout pas tomber du bâtiment.

Guerre totale

Protégez Ironhide en détruisant tous les Decepticons. Ensuite protégez Jazz des drones, puis escortez Bumblebee.

Dénouement

Iil est recommandé de prendre une petite voiture. Frappez Megatron cinq fois dans le dos, puis prenez l'énergie Allspark et frappez Megatron avec. Ensuite vous devrez affronter Megatron, avec Optimus Prime, ce qui n'est pas facile. Pour le battre plus facilement, vous pouvez monter sur le petit bâtiment de la zone, vous mettre au bord, et tirer sur Megatron jusqu'à ce qu'il meure.

Transformers : Decepticons

© Activision / Vicarious Visions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Love Cruiser

Recevez 250 symboles Wi-Fi sur les serveurs Allspark Wars.

Funky Bus

Connectez-vous à tous les serveurs Allspark Wars.

ENERGIE MAX

En mode Free Play, appuyez sur Start et sélectionnez "Confirm" sur la page "Vehicle Form". En quittant cet écran avec le bouton B, vous constaterez que votre énergie sera au maximum.
Autrement, atteignez le niveau 20 pour débloquer la capacité de se régénérer continuellement.

ARMAGEDDON

Terminez le mode Story une fois pour débloquer le code Armageddon qui permet de tout faire exploser.

RÉCOMPENSES

Psycho Cars	500 jetons wi-fi
Construction	Terminer le jeu
Funky Bus	Se connecter à tous les serveurs Allspark Wars
G1 Star Scream	2500 jetons wi-fi
Energie infinie	1000 jetons wi-fi
Love Cruiser	250 jetons wi-fi
Scout	1500 jetons wi-fi
Stunt	750 jetons wi-fi
Super Saut	2000 jetons wi-fi
Vue haut/bas	3000 jetons wi-fi

BATTRE JAZZ PLUS FACILEMENT

Dirigez-vous vers le point d'eau et transformez-vous au dessus du point d'eau. Jazz sautera dedans.

EMPLACEMENT DE TOUS LES VÉHICULES

1) cogneur : à scanner sur la route à tranquility, casino, barrage ou qatar.
2) sportive : à scanner sur la route à tranquility, casino, barrage.
3) 4X4 : à scanner sur la route à tranquility, casino, barrage.
4) camion blindé : à scanner sur la route à tranquility, casino.
5) hélico : mission de la campagne.
6) tricorps : à scanner sur la route à tranquility, casino.
7) étrangère : à scanner sur la route à tranquility, casino.
8) hélico d´attaque : au barrage, dans une petite base avancée.
9) minibus : à scanner sur la route à tranquility, casino.
10) pick-up : à scanner sur la route à tranquility, casino.
11) utilitaire : à scanner sur la route à tranquility, casino.
12) pick-up : à scanner sur la route à tranquility, casino.
13) déménageur : à scanner sur la route à tranquility, casino.
14) bus : à scanner sur la route à tranquility, casino.
15) croiseur : Wi-Fi (250 médailles).
16) cascadeur :Wi-Fi (500 médailles).
17) voiture "flamme": à scanner sur la route à tranquility, casino.
18) camion de glaces : à scanner sur la route à tranquility, casino.
19) hélirecon : à scanner lorsque vous avez 4 étoiles de recherche (vers la fin du jeu).
20) chevaucheur éclair : à scanner sur la route à tranquility, casino.
21) camion de la mort : à scanner sur la route à tranquility, casino.
22) voiture modifiée : à scanner sur la route à tranquility, casino.
23) bus funky : première connexion Wi-Fi.
24) voiture de course : à scanner sur la route à tranquility, casino.
25) construction : à scanner sur la route à tranquility, casino.
26) rodder : à scanner sur la route à tranquility, casino.
27) hélico furtif : à scanner a la mission "éliminer toute résistance", hélico bleu.
28) camion safari : au nord du barrage, entouré par un cactus et un arrêt de bus.
29) fourgon du swat : derrière les bureaux de police à tranquility.
30) hélico de la TV : au scanner au casino, près d´une piscine sur un casino.
31) tout-terrain : à scanner sur la route à tranquility, casino.
32) chevaucheur : au port, a l´intérieur de plusieurs centenaires qui forment un rond.
33) bolide : à scanner sur la route à tranquility, casino.
34) hélico de la police : à scanner lorsque vous avez 2 indices de recherche.
35) transport : (Wi-Fi 1500 médailles).
36) bus pénitentiaire : à scanner sur la route à tranquility, casino.
37) avions : Wi-Fi (2500 médailles).

BATTRE BARRICADE PLUS FACILEMENT

Lorsque vous voyez que vous n'avez plus beaucoup de santé, sortez du parking où se déroule le combat, détruisez des véhicules et lampadaires afin de récupérer de l'énergie. Ensuite revenez vous battre.

BATTRE IRONHIDE PLUS FACILEMENT

Lorsque Ironhide saute, transformez-vous et déplacez-vous afin d'essayer d'éviter le saut. Ensuite, il restera immobile un moment, frappez-le avec le bouton A.

SOLUTION COMPLÈTE

Casino (1er passage)

Le bleu

Suivez bien les instructions de Barricade et tuez les Autobots (frappez-les ou tirez-leur dessus). (Pas très difficile).

Bizutage

Dirigez-vous à l'endroit indiqué sur la carte, faites quelques dégâts et tuez les Autobots. (Pas très difficile).

Tranquility (1er passage)

Attention, humains méchants !

Ceci est la mission la plus facile du jeu, détruisez les véhicules puis tirez sur les trois véhicules de la police.

Robots camouflés

Dirigez-vous vers les véhicules indiqués (il est recommandé de d'abord les scanner). Ensuite foncez vers les autres véhicules indiqués, et répétez l'action. Le troisième véhicule est un Autobot, tuez-le.

Diversion

Dirigez-vous vers le commissariat et détruisez des véhicules jusqu'à ce que votre jauge de menace atteigne le niveau 3. Ensuite vous devez faire plein de dégâts (transformez-vous et tirez sur les véhicules que vous croisez).

Vif comme le serpent

Quand il se transforme en robot, tirez-lui dessus puis repartez en lui tirant toujours dessus. Lorsqu'il se transformera pour la troisième fois tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il meure.

Le Qatar

Leurre

Scannez l'hélico puis détruisez cinq jets en étant transformé. Puis détruisez cinq hélicos, puis cinq tanks. Attention, ne confondez pas les gros véhicules verts avec les tanks !

Blackout au Qatar

Détruisez les satellites de communication (il est recommandé de rester transformé pour cela). Ensuite dirigez-vous vers l'objectif suivant et scannez-le, pour cela montez sur le bâtiment, et balayez un peu votre côté. Les trois objectifs suivants sont très simples à scanner.

Extermination

Dirigez-vous vers les véhicules de convoi et détruisez-les. Ensuite d'autres véhicules de convoi apparaîtront. Regardez votre carte, et dirigez-vous vers les véhicules les plus proches du point de destination et détruisez-les. Répétez cette action jusqu'à ce que tous les véhicules soient détruits.

Ratchet contre-attaque

Ratchet apparaît, tirez-lui dessus. D'autres Autobots vont apparaître, mais ne vous occupez que de Ratchet, il n'est pas résistant et facile à battre.

Tranquility (2ème passage)

Eliminer toute résistance

(Vous allez être transformé en hélico, si vous en voulez un autre, scannez-le dans le mode de jeu libre). Détruisez les défenses du secteur 7 et aussi les hélicoptères blancs pour qu'ils ne vous embêtent pas trop (quand il en restera un seul, vous pourrez le scanner). Ensuite détruisez les prochaines défenses au palais de la justice, puis sur les toits du centre ville. (Vous trouverez un hélico qui vous attaque, vous pouvez le scanner).

Décryptage

Installez les tourelles de défense le plus vite possible entre les générateurs. Le secteur 7 va venir vous embêter, détruisez tous ses véhicules le plus vite possible, afin de les empêcher de détruire les générateurs.

Renforts

Tuez les Autobots situés dans les secteurs indiqués. Puis Bumblebee va apparaître, poursuivez-le et tirez-lui dessus.

Le barrage

Couper les communications

Montez sur la colline et détruisez les trois satellites et leurs défenses. Ensuite, dirigez-vous vers les bombes apportées par Blackout, prenez-en une, et amenez-la au point de destination. Essayez de récupérer de la santé avant de répéter cette action encore deux fois. La quatrième bombe sera volée par un Autobot, tuez-le, puis vous devrez rapporter un tank à Barricade.

Couverture

Transformez-vous en véhicule, dirigez-vous vers la base, détruisez-la et protégez-vous contre les autorités. Il est recommandé de se transformer en véhicule en tirant sur les différentes parties de la base et en y revenant plusieurs

fois. Une fois terminé, deux Autobots apparaîtront, vous devrez les éliminer. Vous pouvez les attraper et les envoyer dans l'eau.

Travail d'équipe

Volez jusqu'à Barricade, puis dirigez-vous vers la petite tour indiquée sur votre radar, et détruisez-la. Cela va permettre à Barricade d'entrer dans le secteur 7. Sur les murs se trouvent des flèches jaunes qui vont vous indiquer votre chemin.

Le retour de Megatron

Entrez dans la salle où se trouve Megatron, et détruisez tous les véhicules du secteur 7 le plus vite possible afin de protéger Megatron. Puis des Autobots apparaîtront, continuez à tout détruire jusqu'à ce que Megatron se réveille.

La puce de Megatron

Dirigez-vous vers les véhicules de convoi et détruisez-les. Ensuite, d'autres véhicules apparaîtront. Regardez votre carte et dirigez-vous vers les véhicules les plus près du point de destination. L'un des véhicules contient la puce de Megatron, prenez-la et apportez-la à Megatron.

Embuscade

Détruisez les cinq défenses du secteur 7 tout en vous débarrassant des Autobots et ne vous transformez pas. Après vous serez en face de Jazz. Regardez votre carte et dirigez-vous vers le point d'eau, sans vous transformer, puis quand le chemin deviendra plus étroit, transformez-vous et mettez-vous au-dessus du point d'eau et attendez Jazz. Il sautera dans l'eau et il sera mort.

Tranquility (3ème passage)

Brawl

Tirez sur Ironhide sans arrêt. Quand il saute, transformez-vous pour vous éloigner. En retombant, il sera immobile environ une dizaine de secondes, frappez-le au corps-à-corps. Continuez comme ça jusqu'à ce qu'il meure.

La trahison de Starscream

Poursuivez Bumblebee en restant bien au-dessus de lui et en suivant également sa trajectoire, (attention ce n'est pas évident). Ensuite vous arriverez à un parking où vous devrez tuer Bumblebee (qui est plutôt simple à battre). Mais après vous devrez éliminer Barricade, qui est beaucoup plus fort que Bumblebee. Tirez sur lui, évitez ses sortes de bombes, et sautez quand il vous fonce dessus en véhicule. Si vous voyez que votre santé a beaucoup chuté, sortez un peu de la zone de combat, détruisez des véhicules-arbres... afin de récupérer votre santé, puis venez continuer le combat.

Frères rivaux

Il est conseillé de prendre un hélicoptère pour cette mission. Détruisez les drones de Starscream, puis poursuivez Starscream (sa position est indiquée sur votre radar). Détruisez de nouveau des drones, puis poursuivez de nouveau Starscream. Vous devrez cette fois-ci tuer des Autobots. Ensuite, Optimus Prime arrive pour affronter Megatron. Transformez-vous et dirigez-vous vers la mer en attendant Optimus, afin qu'il puisse sauter dedans.

Casino (2ème passage)

Affrontement final

Il est conseillé de prendre une petite voiture. Frappez Starscream cinq fois dans le dos, ensuite prenez l'énergie All

Spark et frappez-le avec. Puis poursuivez-le avec Megatron, tirez-lui dessus. Il se posera au bout d'un moment, tirez-lui dessus. Puis répétez ces actions jusqu'à ce qu'il meure.

Transformers : La Guerre pour Cybertron - Autobots

© Activision / High Moon Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Entrez ces codes dans la section dédiée du menu Option.
`10141` Silverbolt (Autobot)
`99871` Ramjet (Decepticon)

PERSONNAGES DES ARÈNES

Autobot Air Raid

Battez-le dans le niveau Streets - 6 pour le débloquer (arène 18)

Autobot Grimlock

Battez-le dans le niveau Purification - 6 pour le débloquer (arène 30)

Autobot Hot Rod

Battez-le dans le niveau Dam - 6 pour le débloquer (arène 24)

Autobot Jazz

Battez-le dans le niveau Stadium - 6 pour le débloquer (arène 6)

Autobot Ultra Magnus

Battez-le dans le niveau Sewers - 6 pour le débloquer (arène 12)

Decepticon Barricade

Battez-le dans le niveau Stadium - 6 pour le débloquer (arène 6)

Decepticon Breakdown

Battez-le dans le niveau Dam - 6 pour le débloquer (arène 24)

Decepticon Cyclonus

Battez-le dans le niveau Streets - 6 pour le débloquer (arène 18)

Decepticon Motormaster

Battez-le dans le niveau Sewers - 6 pour le débloquer (arène 12)

Decepticon Shockwave

Battez-le dans le niveau Purification - 6 pour le débloquer (arène 30)

Transformers : La Guerre pour Cybertron - Decepticons

© Activision / High Moon Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Entrez ces codes dans la section dédiée du menu Option.
`10141` Silverbolt (Autobot)
`99871` Ramjet (Decepticon)

PERSONNAGES DES ARÈNES

Autobot Air Raid

Battez-le dans le niveau Streets - 6 pour le débloquer (arène 18)

Autobot Grimlock

Battez-le dans le niveau Purification - 6 pour le débloquer (arène 30)

Autobot Hot Rod

Battez-le dans le niveau Dam - 6 pour le débloquer (arène 24)

Autobot Jazz

Battez-le dans le niveau Stadium - 6 pour le débloquer (arène 6)

Autobot Ultra Magnus

Battez-le dans le niveau Sewers - 6 pour le débloquer (arène 12)

Decepticon Barricade

Battez-le dans le niveau Stadium - 6 pour le débloquer (arène 6)

Decepticon Breakdown

Battez-le dans le niveau Dam - 6 pour le débloquer (arène 24)

Decepticon Cyclonus

Battez-le dans le niveau Streets - 6 pour le débloquer (arène 18)

Decepticon Motormaster

Battez-le dans le niveau Sewers - 6 pour le débloquer (arène 12)

Decepticon Shockwave

Battez-le dans le niveau Purification - 6 pour le débloquer (arène 30)

Trauma Center : Under the Knife

© Nintendo / Atlus 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MISSIONS X

Terminez le jeu une fois pour accéder aux missions X en mode Challenge. Vous devrez à chaque fois en terminer une pour débloquer la suivante. Il y en a 7 en tout.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette soluce vise à aider les joueurs qui bloqueraient sur telle ou telle opération, en indiquant les étapes à suivre pas à pas. En aucun cas, elle ne permet d'obtenir le rang S pour toutes les opérations.

CHAPITRE 1 - Le Dr Stiles

Episode 1-1 / OPERATION 01 : Procédure standard 1

Condition :
Lacérations et corps étrangers dans l'avant-bras droit. Corps étrangers à retirer et plaies à suturer.

Objectifs :
-suturez toutes les plaies
-retirez les morceaux de verre coincés sous la peau

Vous incarnez le docteur Derek Stiles, à l'aube de sa carrière de chirurgien à l'Hôpital Hope. Pour cette première opération, vous serez aidé par une assistante chirurgicale qui vous indiquera, pas à pas, toutes les étapes à suivre pour traiter votre premier patient. Commencez par sélectionner l'aiguille pour suturer les plaies en dessinant un zigzag dessus, puis choisissez la pince pour extraire les deux bouts de verre en suivant le sens indiqué. Il ne reste plus qu'à soigner les plus petites plaies à l'aide du gel antibiotique. Pour retirer les éclats qui se sont introduits dans le bras du patient, vous allez devoir inciser la peau en suivant scrupuleusement les pointillés. Commencez par désinfecter avec le gel antibiotique, puis prenez le scalpel pour inciser. Vous devez alors procéder de la même façon que tout à l'heure afin d'extraire les trois bouts de verre restants, en utilisant la pince puis le gel. Suturez la plaie béante avec l'aiguille, désinfectez le bras à l'aide du gel pour permettre la cicatrisation, et enfin apposez le sparadrap pour bander la blessure.

Episode 1-2 / OPERATION 02 : Procédure standard 2

Condition :
Tumeur confirmée à la surface de l'estomac. Doit être extraite avant de devenir maligne.

Objectifs :
-excisez et retirez une tumeur de l'estomac

Le chirurgien en chef vous donne quelques conseils en début d'opération et vous explique en quoi consiste la technique Powell qui vous permettra de retirer la tumeur. Puisqu'il s'agit d'une laparotomie, commencez par ouvrir l'abdomen en désinfectant l'emplacement indiqué, puis en incisant. L'infirmière vous conseille de stabiliser l'état du patient en utilisant la seringue pour injecter la substance verte. Ceci fait, sélectionnez l'ultrason et utilisez-le en divers endroits pour repérer la tumeur. Mettez-vous juste au-dessus pour qu'elle reste visible. Dès que vous la voyez, incisez la tache sombre et préparez-vous à appliquer la technique Powell. Insérez le drain dans la tumeur et videz le cytoplasme en le faisant remonter avec le drain. Une fois cette étape terminée, vous devez l'exciser pour éviter qu'il ne se mette à couler. Pour cela, faites un cercle autour de la tumeur à l'aide du scalpel en suivant les points jaunes, puis extrayez-la avec la pince avant de la jeter dans le bac que vous tend l'infirmière. A présent, vous devez apposer une membrane synthétique sur la plaie pour stopper l'hémorragie. En sélectionnant la pince, la membrane apparaît automatiquement, et vous n'avez plus qu'à la placer à l'endroit voulu. Désinfectez avec le gel, puis faites un massage manuel en frottant les quatre côtés de la membrane. Il n'y a plus qu'à suturer l'incision avec l'aiguille, passer un dernier coup de gel et enfin bander la plaie externe pour terminer cette opération.

Episode 1-3 / OPERATION 03 : Un adieu

Condition :
Tumeurs multiples au niveau du pancréas. Elles doivent être retirées pour ne pas affaiblir le patient.

Objectifs :
-excisez et retirez toutes les tumeurs du pancréas

Pour votre dernière opération avec l'infirmière Marie, vous devez mettre en application la démarche de l'opération précédente en gardant à l'esprit qu'il y a cette fois trois tumeurs à extraire. Après avoir ouvert le corps à l'aide du gel antibiotique et du scalpel, vous devez utiliser l'ampoule bleue à l'aide de la seringue pour apposer un anti-inflammatoire sur chacun des deux emplacements. Ensuite, utilisez les ultrasons pour repérer les trois tumeurs, et excisez-les comme précédemment. Pensez à ouvrir la tumeur avec le scalpel pour faire remonter le cytoplasme via le drain, puis faites un cercle autour de la tumeur avec le scalpel pour pouvoir l'extraire à l'aide de la pince. N'oubliez pas d'appliquer du gel avant de poser la membrane, et recommencez tout ça pour les trois tumeurs. Enfin, utilisez l'aiguille pour refermer l'incision avant d'appliquer le bandage.

Episode 1-4

Phase narrative.

Episode 1-5 / OPERATION 04 : Chanter le Blues

Condition :
Groupe de polypes confirmé dans la trachée. Une hémostase doit être faite au laser pour stopper l'hémorragie.

Objectifs :
-drainez le trop-plein de sang
-repérez l'emplacement du polype
-utilisez le laser et retirez-le

A partir de maintenant, vous serez assisté par l'infirmière Agie Thompson. L'opération consiste à retirer un polype de la gorge d'un chanteur.
Ouvrez le corps en combinant, comme d'habitude, le gel antibiotique et le scalpel. La membrane externe commence à saigner. Utilisez l'instrument grossissant, qu'on appellera la loupe, pour agrandir la zone affectée. Il suffit alors de dessiner rapidement un petit cercle pour agrandir l'endroit voulu. Commencez par ponctionner le sang à l'aide du drain pour mettre en évidence les polypes. Ces derniers étant trop petits pour être excisés, vous devez recourir au laser pour les brûler. Attention à ne pas toucher les zones non affectées. En procédant ainsi, vous ne pourrez pas éviter d'endommager les tissus environnants, et devrez donc régulièrement utiliser le drain pour chasser le sang, sans oublier d'appliquer du gel sur les polypes brûlés. Une fois cette étape terminée, refaites un petit cercle rapide avec la loupe pour revenir à l'échelle normale, puis agrandissez la nouvelle zone à polypes. Procédez exactement de la même façon que

précédemment, puis passez à la troisième zone, toujours en vous déplaçant avec la loupe. Gardez quand même un oeil sur les signes vitaux du patient, et n'hésitez pas à lui faire une injection pour rétablir son état si jamais vous tombez en dessous de 20. Après avoir brûlé le cinquième et dernier groupe de polypes, vous n'aurez plus qu'à suturer l'incision et refermer la plaie de la manière habituelle.

Episode 1-6 / OPERATION 05 : Un vrai docteur

Condition :
Tumeurs multiples au niveau de l'intestin grêle, ce qui cause plusieurs autres inflammations.

Objectifs :
-traitez l'épithélium enflammé dans son intestin grêle
-excisez et retirez toutes les tumeurs dans l'intestin grêle

Le cas est plus grave que prévu, et on ne vous guide plus pas à pas. Rappelez-vous les opérations précédentes et commencez par injecter la substance bleue à l'aide de la seringue sur chaque inflammation, en traitant les plus grosses en premier. Utilisez les ultrasons pour localiser les zones invisibles, puis excisez chacune des tumeurs de la même façon que durant l'opération 1-3. Pour rappel, vous devez trouver la tumeur (ultrasons), l'ouvrir (scalpel), drainer le cytoplasme (drain), détacher la tumeur (scalpel), la retirer (pince), appliquer une membrane (pince), mettre un coup de gel et effectuer un massage (mains). Recommencez la procédure pour les quatre tumeurs, et surveillez toujours l'état du patient pour rétablir ses signes vitaux (seringue, capsule verte) si le besoin s'en fait sentir. Après une dernière vérification aux ultrasons, vous déduisez qu'il n'y a rien d'anormal et pouvez refermer le patient.

Episode 1-7 : Déluge

Phase narrative.

Episode 1-8 / OPERATION 06 : La vie ou la mort

Condition :
Le patient a subi un arrêt cardiaque suite à un accident de voiture. Plusieurs lacérations de l'épithélium et problèmes dans l'abdomen.

Objectifs :
-retrouvez un pouls
-suturez toutes les plaies
-retirez tous les morceaux de verre

L'opération commence par un massage cardiaque indispensable pour rétablir l'électrocardiogramme. Appliquez le gel antibiotique, et avec la main, suivez les mouvements indiqués à l'écran en respectant le rythme le long de la zone thoracique pour faire remonter le pouls à 30. Il faut maintenant soigner les plaies en effectuant des sutures et en retirant les bouts de verre avec la pince, comme vous l'aviez fait dans la toute première opération. Commencez par les plaies qui saignent avant d'extraire les bris de verre et tout ira bien. A tout moment, vous pouvez faire remonter le pouls du patient à 30 avec la seringue pour éviter qu'il ne tombe à zéro. Lorsque toutes les plaies externes ont été soignées, vous devez ouvrir le thorax et effectuer une lobectomie. Vous devez à présent maintenir l'état du patient tout en retirant la totalité des morceaux de verre. Ceci fait, le pouls va chuter brutalement à zéro, ce qui vous obligera à réanimer le coeur en effectuant un nouveau massage cardiaque comme au tout début de l'opération. Mais quelque chose est venu se loger dans le péricarde, et il faut l'extraire lentement avec la pince avant de suturer la plaie. Alors que les choses empirent, le docteur Stiles déclenche inconsciemment son don de guérir et vous disposez alors de quelques secondes pour terminer la suture du myocarde avec un pouls à 5. Refermez tout ça pour clore l'opération.

CHAPITRE 2 - Mains miraculeuses

Episode 2-1 / OPERATION 07 : Capacités inexploitées

Condition :
Plusieurs thrombus dus à un blocage des déchets. L'extraction est requise.

Objectifs :
-retirez les thrombus des artères

Une fois le patient ouvert, vous découvrez l'endroit où le thrombus bouche le vaisseau sanguin. Prenez la loupe pour agrandir la zone concernée, puis localisez les emplacements du thrombus en utilisant les ultrasons sur les particules en mouvement. Sur chaque particule, vous devez d'abord recourir aux ultrasons, puis stopper son déplacement à l'aide de la pince, et inciser grâce au scalpel. Ponctionnez la zone incisée pour éjecter le thrombus en aspirant le sang avec le drain, avant de soigner la zone avec le gel antibiotique. Vous devez maintenant réitérer la manoeuvre pour chaque particule, sachant que le pouls du patient chute dès qu'un thrombus atteint la rate. En cas de problème, n'oubliez pas que vous pouvez toujours faire remonter les signes vitaux avec la seringue. Au bout d'un moment, l'infirmière vous informe d'un changement de flux sanguin. Le docteur Stiles déclenche encore une fois son don de guérir pour ralentir l'action, ce qui vous permet de redresser la situation. Essayez d'aller le plus vite possible en commençant par les thrombus les plus près de la rate, et sans oublier de remonter régulièrement le pouls pour éviter de faire échouer l'opération. Terminez cette intervention en suturant l'incision et en refermant le corps du patient.

Episode 2-2 : Chirurgie principale

Phase narrative.

Episode 2-3 / OPERATION 08 : Se battre pour Esculape

Condition :
Exercice d'entraînement pour atteindre une concentration surhumaine.

Objectifs :
-dessinez un pentacle

Maintenant que vous savez un peu mieux en quoi consiste le don de guérir, vous allez pouvoir le mettre en pratique par vous-même. Cliquez deux fois sur la main pour faire apparaître le symbole du pentacle et suivez le modèle pour réussir à tracer correctement un pentacle. Cette épreuve n'est pas difficile, il faut juste retenir dans quel sens dessiner l'étoile. Commencez par le point du haut, allez vers le point en bas à gauche, puis sur celui en haut à droite, puis celui de gauche, celui situé en bas à droite et enfin revenez sur celui du haut. Recommencez jusqu'à ce que vous suiviez parfaitement le modèle, mais sachez que, par la suite, vous n'aurez pas besoin de le réussir aussi précisément pour activer le don de guérir. De plus, mieux vaut tracer un pentacle le plus grand possible pour davantage d'efficacité.

Episode 2-4 / OPERATION 09 : Réveil

Condition :
Plusieurs anévrismes à la surface du gros intestin. Le vaisseau doit être suturé immédiatement.

Objectifs :
-traitez les anévrismes sur la membrane extérieure du gros intestin

Angie attire votre attention sur l'anévrisme, représenté par une bosse sur le vaisseau sanguin. Agrandissez la zone au niveau de l'artère en utilisant la loupe, puis injectez du sédatif (capsule marron) avec l'aiguille sur l'anévrisme. Continuez jusqu'à ce qu'il soit complètement résorbé et que les pointillés jaunes apparaissent, vous permettant d'exciser à l'aide du scalpel. Placez l'anévrisme dans la coupelle en le prenant avec la pince, puis reconnectez les vaisseaux, toujours avec la pince, après avoir ponctionné le sang grâce au drain. Dès que les vaisseaux sont raccordés, suturez-les avec l'aiguille, seulement au niveau de la jonction. Reprenez la loupe pour avoir une vue d'ensemble, localisez l'anévrisme suivant et traitez-le de la même façon. Il arrivera sans doute un moment où vous aurez plusieurs anévrismes sur le même écran. Essayez alors de les résorber tous en parallèle plutôt que de les traiter à la suite. Si vous n'arrivez pas à agir sur l'un d'entre eux, n'hésitez pas à reprendre la loupe pour mieux vous repositionner. Le meilleur moment pour

changer d'anévrisme ou pour faire remonter le pouls est lorsque vous venez de reconnecter deux vaisseaux. Essayez de ne pas vous arrêter avant cette étape. Alors que vous croyez en avoir terminé, un nouveau groupe d'anévrismes fait son apparition. Il devrait vous rester plus de deux minutes pour les traiter, mais c'est le moment de recourir au don de guérir pour ne pas prendre de risques. Cliquez deux fois sur la main et dessinez correctement le pentacle pour ralentir l'action. Vous devez à tout prix utiliser la loupe pour avoir une parfaite vision d'ensemble afin d'éviter toute rupture d'anévrisme, auquel cas la vie du patient chuterait dramatiquement. Si cela arrive, vous devriez quand même pouvoir vous en sortir en injectant immédiatement la substance verte. Vous n'avez plus qu'à suturer l'incision pour en finir avec cette opération.

Episode 2-5 : Payer le prix

Episode 2-6 / OPERATION 10 : Laissez-moi mourir

Condition :
Plusieurs lacérations au poumon droit. Les fonctions vitales instables requièrent une extrême prudence.

Objectifs :
-traitez toutes les blessures de la cavité thoracique

Il s'agit à présent d'effectuer une lobectomie, vous n'avez que trois minutes et vous ne pouvez pas remonter le pouls à plus de 65 au début de l'opération. Toutefois, vous ne devriez pas avoir besoin de recourir au don de guérir. Pour stopper l'hémorragie, traitez d'abord la grande lacération au centre en drainant le sang, puis utilisez les pinces pour fermer la blessure avant de suturer avant qu'elle ne se rouvre. Il y a deux autres lacérations importantes à soigner de cette façon. Vous aurez peut-être besoin de faire remonter le pouls entre temps. Profitez du répit dont vous disposez pour revenir à 65 avant d'attaquer les plaies mineures. Pour celles-ci, vous pouvez effectuer directement les sutures. Recousez tranquillement le patient pour clore cette opération.

Episode 2-7 : Pour ces raisons...

Phase narrative.

Episode 2-8 : Réconciliation

Phase narrative.

Episode 2-9 / OPERATION 11 : Laissez-moi vivre

Condition :
Hémorragie et lacérations sont réapparues dans le poumon droit. Trouvez le problème en procédant au traitement hémostatique.

Objectifs :
-traitez les saignements de la cavité thoracique
-découvrez l'origine des lacérations

Commencez par soigner les lacérations les plus importantes, de la même façon que durant l'opération précédente (drain + pince + suture) et occupez-vous ensuite des petites plaies. Avant de recoudre la dernière lacération, prenez le temps de faire remonter le pouls au maximum en injectant la substance verte. Au moment où vous alliez refermer, un organisme mystérieux s'attaque au patient, créant de nouvelles lacérations. La priorité est de localiser cet organisme grâce aux ultrasons avant de soigner les plaies. Dès que vous l'avez trouvé, donnez-lui rapidement un coup de scalpel pour l'immobiliser avant de le brûler au laser. Recommencez de la même façon pour les autres organismes présents. Si vous êtes en mauvaise posture, n'hésitez pas à recourir au don de guérir pour ralentir le temps. Ne vous occupez des lacérations que lorsqu'il ne reste plus d'organismes vivants, et profitez de ce laps de temps pour faire remonter le pouls

au maximum. Il y aura un troisième assaut avant la fin, alors préparez-vous à le contrer comme il se doit.

Episode 2-10 : Caduceus

Phase narrative.

Episode 2-11 / OPERATION 12 : Pour le bien de tout le monde

Condition :
Prolapsus mitral et régurgitation. Des complications pouvant survenir, la valvule doit être remplacée par une valvule synthétique.

Objectifs :
-remplacez une valvule du coeur par une valvule synthétique

Après avoir pratiqué les deux incisions, vous détectez une anomalie sur l'électrocardiogramme. Le patient souffre de fibrillation ventriculaire. Tandis que l'infirmière tente d'arrêter les convulsions, vous devez effectuer un massage. Si vous vous souvenez bien de la démarche, il suffit d'appliquer du gel sur la zone bleue, puis de sélectionner les mains pour suivre le mouvement indiqué en respectant le timing. Incisez pour ouvrir l'oreillette, puis zoomez en utilisant la loupe. Vous devez exciser en trois étapes. Commencez par drainer le sang pour améliorer la visibilité, puis excisez le côté gauche de la valve au scalpel en suivant le trait jaune. Faites de même pour le côté droit, puis découpez tout le contour de la valve pour pouvoir la retirer avec la pince. Vous aurez sans doute besoin de drainer le sang et d'effectuer un nouveau massage cardiaque entre-temps. Lorsque vous aurez déposé la valve artificielle avec la pince, vous devrez la suturer. Ca peut être le bon moment pour utiliser le don de guérir si jamais vous avez du mal. Reprenez la loupe pour revenir à une vision d'ensemble, suturez et refermez l'incision.

CHAPITRE 3 - Caduceus

Episode 3-1 : Nouveaux débuts

Phase narrative.

Episode 3-2 / OPERATION 13 : TAC

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Kyriaki détectés devant être extraits pour empêcher des complications.

Objectifs :
-extraire le Kyriaki

Le docteur Stiles a maintenant décidé de rejoindre l'organisation internationale Caduceus. La plupart des cas auxquels vous allez devoir faire face à présent sont liés à la TAC, une toxine redoutable qui peut prendre des formes diverses, difficiles à éradiquer. Cette opération vous confronte au Kyriaki, une sorte de parasite à retirer absolument, car la vie du patient est en jeu. Comme le Kyriaki produit de multiples lacérations, vous devez d'abord les soigner comme vous en avez maintenant l'habitude (drain + pince + suture, ou gel pour les plus petites). Prenez la précaution de faire remonter le pouls à 99 avant de refermer la dernière plaie. Durant la deuxième phase, utilisez les ultrasons pour repérer les organismes, figez-les avec le scalpel et brûlez-les au laser. Dès que vous avez un temps mort, utilisez la seringue pour faire remonter le pouls avant de vous attaquer à un autre Kyriaki, car leurs attaques le font baisser dangereusement. Le recours au don de guérir peut être envisagé à ce moment-là. Ne vous occupez des lacérations qu'au dernier moment. Le Kyriaki principal fera son apparition à la fin de l'opération, vous devrez donc anticiper en surveillant les signes vitaux du patient pour ne pas vous faire surprendre. Méfiez-vous des dernières blessures, la plupart des hémorragies doivent être drainées puis traitées au gel sans passer par la suture, mais elles peuvent se remettre à saigner très rapidement. Lorsque tout est en ordre, vous pouvez refermer le patient.

Episode 3-3 : A l'intérieur de l'obscurité

Phase narrative.

Episode 3-4 / OPERATION 14 : Quelque chose de précieux

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Deftera détectés devant être extraits de l'estomac et des poumons.

Objectifs :
-extraire la TAC de l'estomac et des poumons de la patiente

Le second patient atteint par la TAC est un cas de Deftera, une tumeur extrêmement délicate à opérer, car elle duplique son ADN en se déplaçant dans le corps du malade. Vous pourrez déjouer son action en exploitant la complémentarité entre les deux types de tumeurs existants. L'infirmière vous met la pression dès le départ en vous demandant d'aller vite. Vous devez commencer par brûler toutes les taches au laser, aussi bien les rouges que les jaunes. Ceci fait, attendez que les deux souches de Deftera fusionnent pour aspirer leur substance avec le drain. A chaque temps mort dont vous disposez, vous pouvez en profiter pour faire remonter le pouls. Si de nouvelles taches apparaissent, éliminez-les en priorité en les brûlant au laser. Lorsque la tumeur devient grise, c'est qu'elle est sur le point de disparaître. Lorsque les points jaunes apparaissent, vous devez recourir au scalpel afin d'exciser la tumeur en traçant un cercle autour, pour la jeter ensuite dans le bac avec la pince. Posez la membrane dessus et brûlez toutes les taches avant de mettre le gel et de frotter la zone sensible avec les mains. Si des blessures apparaissent, vous pourrez les soigner au gel antibiotique. Inutile de faire remonter le pouls avant de refermer la plaie pour passer aux poumons car ça sera fait automatiquement. Il devrait vous rester facilement plus de 3 minutes pour cette seconde phase de l'opération.
Maintenant que vous savez comment procéder, il va falloir agir plus vite pour venir à bout des deux groupes de Deftera qui attaquent les poumons. Il est indispensable que deux tumeurs de couleur différente fusionnent pour que vous puissiez drainer la Deftera. Le problème vient du fait que ce sont parfois des tumeurs de même couleur qui s'attirent et qui risquent d'interrompre le drainage en cours. Le seul moyen que vous avez pour éviter ça est de tracer une frontière temporaire avec le gel antibiotique tout autour de la fusion en cours pour éviter qu'elle ne soit interrompue. Dès que vous avez utilisé le gel, commencez tout de suite le drainage. Avec un peu de chance, vous pourrez venir à bout d'une première paire de Deftera avant que les choses ne deviennent vraiment critiques. Dans le pire des cas, utilisez le don de guérir pour gagner du temps et redresser la situation. Le point le plus important est de maîtriser parfaitement le drainage pour ne pas gâcher la moindre occasion de résorber la tumeur. Le gel pourra vraiment vous aider à empêcher l'interruption des fusions si vous tracez un cercle tout autour, alors pensez-y. Prenez également soin d'annihiler les taches dès qu'il commence à y en avoir trop, et à remonter le pouls du patient lorsque vous aurez détruit la première paire de Deftera avant de passer à la suivante.
Avec une seule paire restante, les choses seront beaucoup plus simples et vous n'aurez plus aucun mal à terminer l'opération.

Episode 3-5 : Conférence internationale

Phase narrative

Episode 3-6 / OPERATION 15 : Un patient explosif

Condition :
C'est une bombe. Couper n'importe où serait une très mauvaise idée.

Objectifs :
-désamorcez la bombe

Votre nouveau patient n'est autre qu'une bombe sur le point d'exploser. Vous devez la désamorcer avant que les 10 minutes ne soient écoulées en suivant une démarche bien précise. Commencez par faire un zoom avec la loupe sur les réservoirs d'eau. Il faut transvaser l'eau du container de droite vers celui de gauche pour maintenir l'équilibre. Pour cela, utilisez le drain sur la cuve de droite, faites remonter un peu d'eau, puis libérez-la dans la cuve de gauche en faisant

bien redescendre tout le contenu de la pipette. Normalement, si vous allez assez vite par la suite, vous n'aurez plus besoin de toucher aux réservoirs. Annulez le grossissement avec la loupe pour revenir à une vue d'ensemble, et zoomez sur les bâtons de dynamite en bas de l'écran. L'objectif consiste à retirer chaque détonateur en tirant les bouts jaunes avec la pince de manière à désamorcer la dynamite. Procédez rapidement mais avec précaution, sans vous préoccuper du reste. Ceci fait, revenez à une vue d'ensemble et zoomez sur la plaque électronique dans le coin en haut à gauche. Durant cette phase, gardez régulièrement un oeil sur le niveau de température des bâtons de dynamite ; si les jauges sont trop hautes, passez du gel dessus pour les refroidir. Au niveau de la plaque électronique, vous devez détruire uniquement certaines puces pour éviter l'explosion, à savoir les neufs plaquettes grises (qu'on numérotera de 1 à 4 pour celles du haut, et de 5 à 9 pour celles du bas). Avec le laser, brûlez les puces dans l'ordre suivant : 3, 4, 5, 7 et 8. A présent que tous les déclencheurs sont désactivés, il ne reste plus qu'à couper tous les fils rouges avec le scalpel, et vous ne disposez que de 15 secondes. Une simple pression suffit à les sectionner, veillez donc à ne pas toucher les fils blancs. La mission est maintenant terminée.

Episode 3-7 : Bruits de pas terrifiants

Phase narrative.

Episode 3-8 / OPERATION 16 : Miracle à 9800 pieds

Condition :
Oedème pulmonaire causant une défaillance respiratoire. Il faut drainer les fluides des poumons pour assurer la respiration.

Objectifs :
-ponctionnez le fluide pleural des poumons du patient

Seul médecin à bord d'un avion, vous devez opérer en plein vol. Vous serez donc régulièrement interrompu par des turbulences passagères pendant lesquelles vous ne pourrez plus intervenir. Dans un premier temps, localisez la zone de drainage avec les ultrasons. Pratiquez alors une incision à l'endroit souhaité, et drainez le fluide rapidement. Rebouchez le trou en appliquant du gel, puis reprenez les ultrasons pour localiser une autre zone de drainage. Attention à ne pas entrer en contact avec le malade pendant une secousse, autrement vous risquez d'aggraver les plaies. Vous aurez sans doute besoin d'injecter de l'anti-inflammatoire (capsule bleue avec la seringue) sur les protubérances et de suturer la plaie avec l'aiguille si elle s'est ouverte, avant d'appliquer du gel. Pour gagner du temps, le mieux est d'attendre la fin de la secousse avant d'ouvrir la zone pour commencer le drainage. Ainsi, vous ne serez pas interrompu et vous n'aurez pas besoin de réparer vos erreurs. Si vous agissez de cette manière en prenant votre temps, vous n'aurez pas de problème à terminer cette opération.

Episode 3-9 : Village désert

Phase narrative.

Episode 3-10 / OPERATION 17 : Connaissance interdite

Condition :
Réaction chirale positive. Infection inconnue détectée. Procédez avec soin.

Objectifs :
-traitez une nouvelle forme de TAC

Vous devez maintenant faire face à un autre cas de TAC, nommé Triti. Il s'agit d'une membrane qui paralyse les organes du malade. Elle se présente sous la forme de multiples triangles comportant chacun trois épines qu'il est possible de retirer avec une pince. Cependant, l'ordre dans lequel vous retirez ces épines peut entraîner la multiplication massive des cellules de la membrane, ce qui serait catastrophique. La méthode d'extraction est simple, il suffit d'extraire trois épines d'un même triangle pour pouvoir le sectionner au scalpel sur toute la bordure afin de le retirer. Reste à savoir par où commencer et quel ordre suivre pour ne pas aggraver la situation. La technique de base consiste à ne

jamais laisser deux épines adjacentes, mais plutôt à les isoler en laissant un intervalle. Plus le temps passe, plus les cellules se régénèrent, il est donc indispensable d'aller vite pour éviter que la membrane ne se répande.
Comme on vous le conseille, il est préférable d'extraire un maximum d'épines adjacentes avant d'utiliser le scalpel, afin de retirer un maximum de triangles à la suite. Commencez par le coin inférieur droit, puis dirigez-vous vers le coin supérieur gauche. En procédant ainsi, vous finirez par remonter jusqu'à la zone mauve qui provoque la chute des signes vitaux. Si le pouls est trop bas, n'hésitez pas à faire appel au don de guérir pour rétablir un peu l'état du patient avant d'attaquer cette dernière étape. Cette première opération faisant intervenir le Triti n'est pas difficile, mais celle que vous trouverez un peu plus tard dans le jeu ne pardonne pas la moindre erreur. Lorsque vous aurez tout enlevé, suturez la plaie et bandez le malade.

CHAPITRE 4 - Terreur biologique

Episode 4-1 : Hope attaqué

Phase narrative.

Episode 4-2 / OPERATION 18 : Course pour la guérison

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Tetarti détectés. Extrayez la TAC pour recueillir des échantillons d'anticorps.

Objectifs :
-utilisez le sérum pour arrêter la TAC et récupérer ses fluides

Afin de rassembler les antigènes nécessaires au traitement de la TAC, vous devez explorer plusieurs destinations. La plus proche vous conduit dans les banlieues, où vous opérerez à bord d'un fourgon. Commencez par injecter le sérum (capsule rouge) dans la cellule TAC immature pour stopper son activité. Effrayée, la cellule se glisse à l'intérieur de l'organe, et vous devez recourir aux ultrasons pour la localiser. Ceci fait, assenez-lui un coup de scalpel bien placé pour la faire sortir, et injectez-lui une deuxième dose de sérum. Continuez de cette façon tout en soignant les plaies mineures avec le gel, jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Prenez-la doucement avec la pince et jetez-la dans le plateau. Il ne reste plus qu'à inciser la bestiole en deux parties avec le scalpel. Vous pouvez maintenant aspirer les liquides internes à l'aide du drain, puis refermer le patient.

Il y a au total trois échantillons d'antigènes à récupérer : les types P, V et H, et vous venez d'acquérir le type V. Dirigez-vous vers les autres destinations restantes et procédez exactement de la même façon. Au district municipal ou en vous promenant en ville, vous pourrez mettre la main sur le type P. Vous pourrez trouver un patient porteur du type H en allant dans le quartier résidentiel. Cette dernière cellule de Tetarti sera sans doute un peu plus coriace que les autres, mais votre expérience devrait faire la différence. Essayez de ne pas prendre de risques au niveau de l'état vital du patient, autrement vous devriez recommencer depuis la première étape.

Episode 4-3 : Rien d'autre à faire qu'attendre

Phase narrative.

Episode 4-4 / OPERATION 19 : Quitter

Condition :
Corps Tetarti dans le foie. Injectez le nouveau sérum pour les éliminer.

Objectifs :
-tuez la TAC dans le foie en injectant les bons sérums.

Ecoutez bien les explications concernant la souche Tetarti avant de démarrer l'opération. Le foie du patient comporte des diverticules toxiques qui grossissent puis laissent échapper des toxines. Vous devez donc injecter du sérum en respectant le code des couleurs. Plus les diverticules grossissent, plus vous aurez de facilité à repérer leur couleur, mais plus le risque sera grand. Une fois que vous les avez bien repérées, injectez le sérum de couleur jaune, verte ou violette dans le bon diverticule pour le résorber avant qu'il n'éclate. Je vous conseille d'injecter les trois sérums avant de vous attaquer au découpage. Suivez les pointillés avec le scalpel pour détacher un premier diverticule et le jeter dans le bac. Vous aurez sûrement besoin d'injecter à nouveau du sérum dans les deux autres diverticules en parallèle. Si jamais ils éclatent, des toxines se répandront, ce qui fera chuter le pouls du patient, vous obligeant à le remonter. Disposez la membrane sur la plaie, passez du gel dessus et massez avec la main pour soigner complètement la blessure. Recommencez la même opération sur les deux endroits restants, et remontez la santé du malade avant de passer à l'étape suivante. A présent que les trois cellules TAC sont apparues, repérez tout de suite de quelles couleurs elles sont pour pouvoir injecter les bons sérums lorsqu'elles seront transparentes. Vous devez réussir à enchaîner les trois injections pour paralyser toutes les cellules à la fois. Procédez ainsi jusqu'à ce que les trois Tetarti aient été éradiqués, puis recousez le corps tranquillement.

Episode 4-5 : Indices augurés

Phase narrative.

Episode 4-6 / OPERATION 20 : Faire le premier pas

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Procéder à une lobectomie et examiner la souche à fin d'études.

Objectifs :
-faites tout ce que vous dit votre collègue

Vous devez maintenant examiner une nouvelle souche de TAC appelée Pempti dans le poumon d'un ministre. Comme aucun remède n'existe à ce jour, vous devez suivre toutes les indications de votre collègue afin de trouver un traitement approprié. Le Pempti est un fluide gélatineux que vous allez commencer par couper avec le scalpel. N'hésitez pas à trancher violemment lorsque vous le voyez, pour faire comprendre au chercheur que ça ne fonctionne pas. Essayez d'incinérer la chose au laser, toujours à l'endroit où vous la voyez, en restant le plus longtemps possible dessus, même lorsqu'elle commence à disparaître.
Là encore, c'est un échec, et vous ne faites qu'user vos instruments. Puisque le gel antibiotique est également inopérant, injectez une par une avec la seringue toutes les substances qu'on vous indique. D'abord la bleue, puis la rose, puis la orange et enfin la blanche. Pour réussir ces injections, vous devez commencer à la seconde où le Pempti apparaît, et rester dessus jusqu'à ce que la seringue soit vidée. Faites remonter un peu la santé du patient avant de poursuivre. Vous allez maintenant essayer de mélanger les doses en alternant les injections de sérum bleu et orange. Ensuite, procédez de la même façon avec le sérum rose et le blanc qui fait office de neutralisant. Dès que les pointillés jaunes apparaissent, emparez-vous du scalpel pour récupérer ensuite l'échantillon avec la pince. Jetez-la dans le bac pour clore cette opération.

Episode 4-7 / OPERATION 21 : Recherche médicale

Condition :
Créez une nanomachine en résolvant un simple casse-tête. Quoi de plus facile ?

Objectifs :
-résolvez le casse-tête

Ce n'est pas une opération qui vous attend ici mais un examen de recherche, visant à créer une nanomachine. Il vous faut donc résoudre un casse-tête en plaçant des groupes d'hexagones dans une limite donnée. Sélectionnez la pince, prenez la pièce rouge et posez-la en haut à gauche. Mettez ensuite la pièce jaune en haut à droite, la verte en bas à

gauche, et enfin la bleue en bas à droite. Il restera trois emplacements vides et vous aurez réussi à résoudre le puzzle. Vous n'avez pas besoin de tourner les pièces, et de toute façon, vous ne pouvez pas le faire.

Episode 4-8 / OPERATION 22 : Le pas suivant

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Fonctions respiratoires menacées par la TAC. Un nouveau traitement sera bientôt utilisé.

Objectifs :
-faites une lobectomie et injectez directement la nanomachine.
-excisez la TAC et les tissus environnants

La solution avancée par le chercheur est de provoquer une nécrose chez la souche de Pempti pour la pousser au suicide. Vous allez vérifier si sa théorie fonctionne dans la pratique. Attendez de pouvoir repérer l'emplacement du Pempti et injectez tout de suite la totalité de la dose de sérum sans bouger d'un millimètre, jusqu'à ce que vous puissiez voir les premières tumeurs. Brûlez-les au laser avant de soigner les plaies avec le gel. Le Pempti est en train de se résorber. Continuez ainsi en attendant que le chercheur vous demande de collecter un échantillon. Lorsque vous sélectionnez la pince, une sorte d'oeil apparaît à l'intérieur du Pempti, représentant son noyau. Vous n'avez pas d'autre solution que de recourir au laser pour cramer tout ça, en gardant quand même un oeil sur le pouls pour éviter un drame. Alors que vous venez de brûler le noyau, il réapparaît et développe un nouvel amas cellulaire. C'est le meilleur moment pour injecter la substance verte afin de restaurer la santé du patient avant de recommencer toute l'opération. A nouveau, faites sortir le noyau en injectant le sérum, incinérez les tumeurs, nettoyez les plaies et brûlez le noyau. Cette fois, vous aurez la possibilité de le découper au scalpel et de le retirer avec la pince pour vous en débarrasser, récupérant ainsi un échantillon de la TAC. Contre toute attente, un second noyau apparaît instantanément, et vous vous voyez obligé d'abandonner l'opération et de refermer l'incision pour éviter de massacrer le patient inutilement.

Episode 4-9 / OPERATION 23 : Nouvelle technologie laser

Condition :
Créer une nanomachine en résolvant un simple casse-tête. Quoi de plus facile ?

Objectifs :
-résolvez les deux énigmes

Il s'agit à nouveau d'une sorte de puzzle à résoudre, plus compliqué que le premier. Il y a davantage de pièces à placer, mais le principe est exactement le même. Voici la solution. Placez la pièce rouge tout à fait en haut, légèrement à gauche, la bleue en haut à droite, la blanche contre le bord gauche, la violette entre la rouge et la bleue, la verte en bas à gauche, et enfin la jaune en bas à droite.

Pour le second puzzle, placez la jaune tout à fait en haut, légèrement à gauche, la bleue à sa droite, la verte sur le côté gauche contre la jaune, la orange sur le côté droit, la violette en bas à gauche et la rouge en bas à droite.

Episode 4-10 / OPERATION 24 : Le combat du docteur

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Fonctions respiratoires menacées. Un prototype de laser est la seule solution.

Objectifs :
-utilisez la nanomachine pour faire sortir le noyau
-utilisez le laser pour détruire le noyau quand il régénère les tissus

Utilisez la seringue pour injecter la nanomachine dès que le corps Pempti apparaît, et ne bougez pas jusqu'à ce que vous ayez vidé la seringue.
Après avoir fait ça deux fois, vous pouvez brûler le Pempti au laser pour le détruire. Malheureusement, vous constatez que le tissu ne se rétracte pas. Un autre corps Pempti apparaît et commence son attaque. Emparez-vous rapidement du laser pour détruire les petits noyaux avant de soigner les lacérations en suturant. Continuez de cette façon en utilisant également le laser pour brûler les tumeurs apparues, puis en soignant les plaies avec le gel. C'est le bon moment pour utiliser le don de guérir, histoire de ne pas vous faire complètement dépasser et d'en profiter pour faire remonter le pouls un minimum. Toutefois, ne manquez pas la moindre occasion d'incinérer les noyaux et le Pempti qui les crée dès qu'il est pleinement visible. Au moindre temps mort, faites remonter le pouls avant de revenir avec le laser. Sachez que si vous brûlez les noyaux assez vite, vous empêcherez l'apparition des tumeurs. En répétant vos assauts de cette façon, vous finirez par venir à bout du Pempti. Il ne reste plus qu'à soigner les dernières plaies éventuelles avant de refermer le patient.

Episode 4-11 : Maladie incurable

Phase narrative.

CHAPITRE 5 - Ca n'arrête plus

Episode 5-1 : Caduceus en action

Phase narrative.

Episode 5-2 / OPERATION 25 : Sous le couteau

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Kyriaki détectés. Plusieurs patients ont besoin de soins immédiats.

Objectifs :
-soignez au moins 4 patients en 10 minutes

Plusieurs cas de TAC ayant été signalés, vous devez enrayer le risque d'épidémie en traitant un maximum de patients en 10 minutes. Sachez que si le chrono arrive à son terme lorsque vous soignez le 4ème patient, on vous laissera le terminer, mais il est possible, en allant suffisamment vite, de soigner 5 patients dans ce laps de temps. L'essentiel est donc d'atteindre au moins le 4ème patient avant la fin du chrono. Tous vos malades sont atteints de Kyriaki, vous devrez donc à chaque fois appliquer la même procédure.

Commencez par suturer les lacérations avec l'aiguille, drainez le sang sur les plaies plus grandes et refermez-les avec la pince avant de suturer. Prenez la peine de faire remonter la santé vitale du patient avant de refermer la dernière plaie. Dès que le premier Kyriaki apparaît, trouvez-le grâce aux ultrasons, donnez-lui un coup de scalpel pour le faire sortir et brûlez-le le plus vite possible au laser. Sachant que le Kyriaki principal n'apparaît qu'après les trois premiers, prenez quand même le temps de faire remonter le pouls avant de soigner toutes les plaies pour anticiper son arrivée. Vous devrez le brûler trois ou quatre fois avant qu'il ne disparaisse. Dépêchez-vous de refermer toutes les plaies pour pouvoir passer au second patient.

Procédez de la même façon pour le second patient, sachant qu'il y aura d'abord deux groupes de deux Kyriaki, puis un cinquième, avant que le Kyriaki principal n'apparaisse. Inutile de l'attaquer si vous n'avez pas fait remonter suffisamment le pouls. Maintenant que vous avez pris le coup, ne perdez pas le rythme car les Kyriaki seront de plus en plus nombreux à chaque patient. Le plus important est de surveiller constamment le pouls du patient et de trouver le meilleur moment pour faire remonter sa santé vitale afin de tenir bon, sachant que vous n'avez le droit de recourir qu'une seule fois au don de guérir sur la totalité des 10 minutes. Le chrono ne devrait pas représenter un problème dans la mesure où vous pouvez prendre tout votre temps dès que vous atteignez le quatrième patient. Cette opération n'en reste pas moins éprouvante, mais vous en viendrez à bout si vous ne prenez pas de risque inconsidéré et que vous anticipez

correctement les assauts des Kyriaki.

Episode 5-3 / OPERATION 26 : TAC changeante

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Kyriaki détectés. La contagion par l'air augmente les risques d'infection.

Objectifs :
-éliminez le Triti

Vous allez avoir affaire à une nouvelle souche volatile de TAC qui tente de se propager. Il s'agit en fait d'une mutation du Triti. Cette fois, l'opération s'annonce beaucoup plus délicate car il arrive que du poison s'échappe des épines vaporeuses et que vous deviez utiliser le drain pour l'aspirer. Si vous ne le faites pas immédiatement, c'est la catastrophe. Le gros problème réside toujours dans la façon de procéder. Comment retirer tous les triangles sans qu'ils se multiplient davantage ? Le plus simple est de retirer un maximum d'épines à la fois avant d'extraire les triangles à la chaîne, pas question de les enlever un par un surtout. Bien sûr, vous serez régulièrement interrompu par les émanations de poison, voilà pourquoi vous ne devez pas hésiter à recourir au don de guérir, et ce dès le tout début de l'opération. Dans tous les cas, dites-vous bien qu'il s'agit sans doute de l'une des opérations les plus pénibles de tout le jeu, car très difficile à maîtriser, vous devrez donc persévérer pour réussir à la passer. Seul problème, vous retrouverez un autre cas de Triti à la fin du jeu, et un dernier dans les missions X...

Concrètement, il existe plusieurs méthodes pour venir à bout de cette mission. Personnellement, je vous conseille plutôt la première, pas très glorieuse mais pratique pour ceux qui ont vraiment du mal.

1ère méthode :
Laissez s'échapper le premier nuage de poison de manière à ce que vos collègues prennent le relais et vous envoient vers un autre patient. Refaites exactement la même chose avec ce patient pour qu'on vous en confie un troisième. C'est votre dernière chance de vous rattraper, mais la configuration des Triti est beaucoup plus simple à gérer. Commencez par utiliser tout de suite le don de guérir, retirez toutes les épines du groupe situé en bas, découpez-les rapidement au scalpel et retirez chaque triangle dans l'ordre, de l'extérieur vers l'intérieur.
A chaque fois qu'un nuage se forme, aspirez-le immédiatement avec le drain avant de poursuivre. Procédez de la même façon sur le groupement de gauche, et terminez par celui situé en haut à droite. Pour ce dernier, vous aurez peut-être besoin de deux étapes pour tout extraire, parce que le don de guérir devrait être arrivé à son terme. L'important est vraiment de ne laisser échapper aucun nuage de poison, et de retirer les triangles à la suite, de l'extérieur vers l'intérieur, sans laisser de trous. Sachez que si vous échouez durant l'opération, on vous ramènera directement à ce troisième patient lorsque vous recommencerez.

2ème méthode :
Utilisez tout de suite le don de guérir et retirez le plus vite possible toutes les épines, les unes après les autres, avant de passer à la suite. Découpez ensuite la totalité du Triti avec le scalpel, et retirez tous les triangles à la suite, dans l'ordre où vous avez enlevé les épines, en prenant garde à ne pas laisser de triangle isolé.

3ème méthode :
Utilisez tout de suite le don de guérir et retirez les épines et la membrane du groupement de gauche, avant de faire la même chose sur le groupement de droite, qui a dû se multiplier entre-temps.

4ème méthode :
Utilisez tout de suite le don de guérir et retirez d'abord les trois triangles situés en bas à droite (de la droite vers la gauche), puis les deux triangles au-dessus (de bas en haut), puis les deux triangles de gauche (de bas en haut), et enfin les trois triangles en haut à gauche (de droite à gauche).

5ème méthode :
Observez bien la manière dont les cellules se multiplient : elles se développent vers le bas et seulement si elles sont isolées. Retirez les épines, puis les triangles, du haut vers le bas, et ligne par ligne. Commencez en haut à droite, et

finissez en bas à gauche. Utilisez le don de guérir soit au début, soit à la fin. Cette méthode théorique peut s'appliquer à tous les cas de Triti.

Episode 5-4 / OPERATION 27 : TAC évolutive

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Tetarti détectés. Cette mutation résiste au sérum et est plus forte que la précédente.

Objectifs :
-éliminez le Tetarti

Il s'agit cette fois d'un nouveau cas de Tetarti. Repérez l'emplacement des trois diverticules et injectez le sérum de la couleur correspondante, de manière à pouvoir sectionner le diverticule avec le scalpel. Après les avoir tous retirés, et une fois les substituts posés, faites remonter la santé vitale avant de passer du gel antibiotique et de masser chacune des trois zones. C'est lorsque les diverticules explosent que le pouls baisse dramatiquement, vous devez donc à tout prix éviter ça. Maintenant que vous avez excisé le poches toxiques, les Tetarti font leur apparition. Repérez tout de suite la couleur des trois Tetarti pour pouvoir leur injecter le bon sérum pendant qu'elles se déplacent. Vous devez recommencer la procédure plusieurs fois avant d'en voir le bout. Si de nouveaux diverticules apparaissent, occupez-vous en en priorité pour éviter de faire chuter la santé vitale du patient, quitte à utiliser le don de guérir à ce moment-là. Malgré tout, la meilleure méthode consiste simplement à ne pas se tromper, puisque les diverticules n'apparaîtront pas si vous réussissez à injecter les trois sérums à chaque fois.

Episode 5-5 : Infiltration

Phase narrative.

Episode 5-6 / OPERATION 28 : Infection

Condition :
Réaction chirale positive. Corps Paraskevi détecté. Doit être extrait avant de rejoindre le coeur.

Objectifs :
-éliminez le Paraskevi

Voilà un nouveau cas de TAC à traiter, plus impressionnant que vraiment difficile à soigner. Après avoir suturé les plaies, la TAC fibreuse fait son apparition, ressemblant à un énorme ver. La méthode consiste à le paralyser au laser, puis à le couper en deux avec le scalpel. Seul problème, vous vous retrouvez alors avec deux Paraskevi au lieu d'un, d'autant que chaque coupe provoque des lacérations. Sachant que la bestiole se dédouble à chaque fois que vous la coupez, le mieux est d'essayer de se concentrer sur une seule des deux premières moitiés avant de passer à l'autre et ses futures divisions. De cette façon, vous aurez une meilleure visibilité, et pourrez réduire la taille du Paraskevi suffisamment pour pouvoir extraire les corps les plus petits avec la pince. Toutefois, pensez bien à paralyser régulièrement tous les vers pour éviter qu'ils ne quittent l'écran trop rapidement. N'utilisez le scalpel que si la santé vitale du patient est suffisamment haute pour supporter les lacérations, autrement, faites remonter légèrement le pouls tout en figeant les vers au laser. Vous pouvez utiliser le don de guérir à n'importe quel moment de l'opération, de préférence lorsque le pouls est à un stade critique, mais le chrono devrait être largement suffisant.
Il y a trois changements d'écran avant que la TAC ne remonte jusqu'au coeur (estomac, puis foie, puis coeur), et vous n'aurez alors plus le droit à l'erreur. Entre chaque changement, faites remonter le pouls au maximum avant de suturer la dernière lacération, afin de poursuivre dans les meilleures conditions.

Episode 5-7 : Delphes

Phase narrative.

Episode 5-8 / OPERATION 29 : Diable

Condition :
Réaction chirale positive. Corps inconnus détectés. Procédez avec soin.

Objectifs :
-éliminez la nouvelle forme de TAC

Alors que vous procédez à la suture des plaies, une nouvelle forme de TAC apparaît sous la forme de minuscules bêtes mauves. Exterminez-les immédiatement au laser tout en restaurant le pouls. Un nouveau groupe de parasites prend alors le relais, provoquant davantage de lacérations. Procédez de la même façon pour anéantir ce deuxième groupe, avant qu'un troisième fasse son entrée en scène. Cette fois, vous constatez que les parasites sont capables de se regrouper pour créer un autre parasite plus gros (que vous devrez éliminer en priorité), ce qui entraîne la chute des fonctions vitales du patient. Vous devez donc éviter ça à tout prix en brûlant tous les parasites avant qu'ils n'aient l'idée de se regrouper. Pour cela, recourez tout de suite au don de guérir pour ne pas vous retrouver avec un pouls trop faible. Ne commencez à suturer les plaies qu'une fois tous les parasites détruits pour clore cette opération rapidement.

Episode 5-9 / OPERATION 30 : La mort nous attend tous

Condition :
Réaction chirale positive. Corps inconnus détectés. Le pouls est en baisse ; risque élevé de complications cardiaques.

Objectifs :
-éliminez le Savato

L'opération précédente vous a permis de découvrir une nouvelle forme de TAC : le Savato. A présent, vous allez être confronté à sa véritable apparence, les parasites précédents n'étant rien à côté de la cellule mère. Celle-ci n'est vulnérable au laser que lorsque la toile qu'elle tisse est complètement détruite. Vous devez donc couper tous les fils au scalpel, sachant que votre outil s'oxyde à chaque fois que vous sectionnez un fil, vous obligeant à attendre un court instant avec de pouvoir recommencer. C'est d'autant plus gênant que vous devez aller extrêmement vite au cours de cette opération, à cause des parasites qui apparaissent régulièrement et qui menacent à tout instant de se regrouper. L'extermination de ces parasites est donc votre priorité numéro un, vient ensuite la réduction de la toile, et enfin la destruction de la cellule de Savato. Sachez que vous devrez éliminer trois toiles avant de pouvoir blesser la cellule, et surtout n'utilisez pas votre don de guérir car vous en aurez besoin au moment de l'attaque du Savato, uniquement lorsqu'on vous le demandera. Si vous l'utilisez avant, vous devrez tout recommencer.

Lorsque l'infirmière admet que le laser ne fonctionne pas, utilisez le scalpel pour trancher le Savato. Recommencez une seconde fois après l'avoir suffisamment brûlé à nouveau, afin qu'on vous donne un sérum spécial à injecter dans le corps de la bête. Vous ne pourrez le faire qu'après l'avoir à nouveau brûlé suffisamment. Une fois le sérum injecté, attendez que Derek déclenche de lui-même son don de guérir pour l'utiliser également. De cette façon, l'action ne sera pas seulement ralentie, elle sera figée, vous permettant d'injecter proprement le sérum. Dès lors, toutes les lacérations disparaîtront en même temps que le Savato, et vous n'aurez plus qu'à refermer le patient.

Le point le plus important pour mener à bien cette opération est de profiter de la moindre occasion d'utiliser la seringue pour faire remonter la santé vitale du patient. Faites-le constamment, à chaque fois que le scalpel est inutilisable et qu'il n'y a aucun parasite à détruire. Durant la dernière phase, lorsque vous brûlez le Savato, veillez à ne surtout pas abuser du laser, en faisant des pauses pour suturer les plaies, de façon à pouvoir intervenir dès que les parasites réapparaissent. De cette manière, et à condition d'empêcher autant que possible les regroupements, vous n'aurez plus qu'à tenir ce rythme suffisamment longtemps pour venir à bout du Savato.

CHAPITRE 6 - Péché originel

Episode 6-1 : QG Delphes

Phase narrative.

Episode 6-2 / OPERATION 31 : Premier péché

Condition :
Archétype Kyriaki. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Kyriaki

Soignez les plaies profondes (drain + pince + aiguille) avant de suturer les lacérations, mais n'attendez pas trop avant de faire remonter le pouls car le premier Kariaki ne va pas tarder à faire son apparition. Mieux vaut être à 99 avant que l'attaque ne commence, car après ce premier Kyriaki, trois autres vont suivre en même temps, sans parler du corps principal qui survient ensuite. Ce dernier sera d'ailleurs accompagné d'un autre Kyriaki plus petit. Surtout, concentrez-vous sur un seul des deux à la fois, de manière à ne pas les agresser en même temps si vous ne voulez pas subir trop d'attaques simultanées. Durant toute la durée de l'opération, vous devez faire remonter le pouls régulièrement, surtout lorsqu'il ne reste qu'un Kyriaki à l'écran. Profitez-en également pour suturer un certain nombre de plaies et appliquer du gel antibiotique, histoire d'améliorer la visibilité, en gardant à l'esprit que ces plaies sont quand même le dernier de vos soucis. La priorité est de maintenir la santé du patient à un niveau raisonnable, tout en détruisant les Kyriaki (ultrasons + scalpel + laser). Lorsque la TAC sera éradiquée, il devrait vous rester suffisamment de temps pour soigner toutes les plaies restantes. Le don de guérir devra être utilisé lorsque vous ne pensez plus pouvoir redresser la situation.

Episode 6-3 / OPERATION 32 : Deuxième péché

Condition :
Archétype Deftera. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Deftera

Le patient est dans le coma et vous devez faire face à un cas de Deftera. Si vous vous rappelez bien de la procédure, il "suffit" d'attendre que deux cellules complémentaires fusionnent pour drainer leur substance, et de recommencer jusqu'à ce qu'elles puissent être extraites (scalpel + pince + gel + massage). N'oubliez pas que les autres cellules ne se priveront pas d'interrompre une fusion en cours en fonçant dessus, mais que vous pouvez éviter ça en passant du gel tout autour de la fusion avant de la drainer. Dès que vous en avez l'opportunité, incinérez toutes les tumeurs au laser et faites remonter la santé vitale du patient.

Il y a ici deux zones à traiter. La première ne présente qu'une seule paire de Deftera, et est donc très facile à traiter, mais les choses se compliquent considérablement avec la seconde zone, où vous attendent deux paires de Deftera. Gardez à l'esprit l'astuce qui consiste à se servir du gel comme bouclier, et n'hésitez pas cette fois à recourir au don de guérir, de préférence avant que le pouls ne descende en dessous de 50. Une autre recommandation importante est de vous focaliser sur une seule paire de Deftera à la fois. C'est-à-dire que si les deux fusions se forment en même temps, choisissez toujours de drainer celle qui est la plus avancée de manière à vous retrouver le plus vite possible avec une seule paire à gérer. Focalisez-vous principalement sur le drainage et sur le pouls du patient, sans oublier de recourir systématiquement au gel. N'attendez pas trop pour incinérer les tumeurs, car elles risquent de vous compliquer la tâche au moment où vous devrez extraire le Deftera. Rappelez-vous qu'elles se multiplient d'un coup à cet instant-là. Evidemment, il y a vraiment une part de chance dans cette opération, selon la manière dont les paires vont fusionner, c'est pourquoi vous devrez sans doute persévérer.

Episode 6-4 / OPERATION 33 : Troisième péché

Condition :
Archétype Triti. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Triti

La voilà, l'opération la plus cauchemardesque pour beaucoup de joueurs (sans compter la mission X3, mais elle est optionnelle). Comme durant l'opération 26, ce nouveau cas de Triti peut être résolu de différentes façons, c'est pourquoi je vous conseille de lire les quelques méthodes proposées dans le descriptif de l'opération 26 pour que vous puissiez avoir quelques pistes. Malgré tout, je ne vais vous donner qu'une seule démarche, expliquée pas à pas avec moult recommandations, vérifiée plusieurs fois avec succès. Ce n'est peut-être pas la meilleure technique, mais elle est sûre et assez simple à mettre en pratique, puisqu'elle ne demande ni d'être aussi rapide que la lumière, ni d'avoir parfaitement compris la manière dont se développe le Triti. Globalement, elle consiste à retirer les triangles par petits groupes, et d'éradiquer toutes les cellules restantes d'un seul coup grâce au don de guérir.

Tout d'abord, visualisez bien la répartition des triangles au départ. En partant du coin haut droit pour finir en bas à gauche, vous avez un groupement de 2 triangles, puis un de 3, un de 2, et enfin un de 4. Pour cette méthode, vous n'allez utiliser le don de guérir qu'à la fin de l'opération. Commencez par retirer le premier groupement de 2 triangles en haut à droite. De nouvelles cellules vont alors se développer, mais du bon côté. Au second groupement formé par 3 triangles, ont dû se rajouter deux autres cellules. Retirez donc le nouveau bloc formé par ces 5 triangles, en veillant à extraire les triangles dans l'ordre, sans laisser de trou. Si vous n'avez pas eu le temps d'aller jusqu'au bout, attendez que toutes les épines se reforment tandis que vous faites remonter le pouls, avant de recommencer. A partir de maintenant, vous vous retrouvez avec un bloc compact de triangles dans la partie inférieure de l'écran. Vous allez vous arranger pour former un rectangle sur deux lignes uniquement, en retirant d'abord le groupement qui dépasse en haut (normalement 4 triangles). Ensuite, vous allez grignoter le rectangle de la droite vers la gauche, en retirant des blocs de 4 triangles seulement. Cette méthode vous donne le temps de rétablir le pouls si nécessaire, et de recommencer l'extraction d'un groupement en cas de problème (pas assez de temps à cause d'un nuage de poison par exemple) sans pour autant que de nouvelles cellules se reforment n'importe où. Lorsqu'il ne vous reste plus que 7 triangles en bas à gauche, attendez bien que toutes les épines soient formée, et déclenchez le don de guérir pour ralentir l'action afin de retirer la totalité des cellules restantes. Le Triti ne devrait pas s'en remettre.

Evidemment, toute la procédure exige de ne laisser tomber aucun triangle ni aucune épine, d'agir vite et proprement, de retirer les triangles à la suite (de l'extérieur vers l'intérieur et sans laisser de trous) et surtout de drainer les nuages de poison dès qu'ils se forment. Si jamais vous n'avez pas le temps de retirer tout un groupement indiqué, attendez carrément que toutes les épines se reforment (profitez-en pour faire remonter le pouls) avant de recommencer. Même chose si la santé vitale du patient exige que vous interveniez.

Episode 6-5 / OPERATION 34 : Quatrième péché

Condition :
Archétype Tetarti. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Tetarti.

Le retour des diverticules colorés... Comme dans l'opération 27, vous devez commencer par exciser les trois diverticules après leur avoir injecté le bon sérum. Inutile de vous rappeler la démarche, vous la connaissez forcément par coeur. Venons-en plutôt aux conseils de base. D'abord, prenez bien le temps de faire remonter le pouls au maximum avant de finir le troisième massage pour pouvoir anticiper l'arrivée des trois Tetarti. Pour la phase suivante, n'oubliez pas que c'est uniquement si vous laissez de nouveaux diverticules se former et exploser que la santé vitale du patient chutera, il faut donc à tout prix éviter ça. La solution idéale est donc, à chaque fois, de parvenir à faire les trois injections du premier coup, pour qu'aucun diverticule n'ait le temps de se former. Pour cela, je vous conseille de mettre Pause dès que les couleurs sont visibles, et de bien les mémoriser avant de pratiquer les injections. La moindre erreur serait très difficile à rattraper. Au pire, si vous faites une erreur, utilisez tout de suite le don de guérir pour exciser le diverticule et

faire remonter la santé vitale du patient avant de reprendre plus proprement. Si vous procédez sans faire d'erreur, vous terminerez cette opération en moins de deux minutes.

Episode 6-6 / OPERATION 35 : Cinquième péché

Condition :
Archétype Pempti. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Pempti

Pour rappel, le Pempti se traduit par un noyau vulnérable au laser et capable de produire de nombreuses tumeurs et des lacérations. Je vous renvoie à l'opération 24 pour revoir la procédure détaillée si vous l'avez oubliée. Après avoir injecté la nanomachine dans le noyau dès que celui-ci apparaît, recommencez une seconde fois, puis emparez-vous du laser pour fragiliser la protection du noyau. La priorité numéro un n'est pas de brûler le noyau à tout prix, mais plutôt d'incinérer tous les petits noyaux à l'instant même où ils commencent à apparaître pour éviter qu'ils ne causent des tumeurs et des lacérations. Le problème c'est que ces petits noyaux peuvent attaquer de trois façons différentes (en cercle, avec tumeurs ou avec lacérations), et c'est uniquement lorsqu'ils se déplacent en cercle qu'il est facile de les anéantir tous avant qu'ils n'agissent.
Donc, si vous avez subi une attaque, soignez immédiatement les plaies, et profitez du moment où vous devriez brûler le noyau principal pour faire remonter la santé du patient, en attendant une meilleure occasion. N'hésitez pas à persévérer en retentant cette opération plusieurs fois, car il suffit que les noyaux enchaînent plusieurs fois de suite leur attaque lacérante pour faire tout échouer, tandis que l'attaque en cercle vous offre un temps de répit non négligeable. De plus, en vous entraînant, vous finirez par anticiper suffisamment tôt les attaques lacérantes pour pouvoir brûler tous les noyaux avant qu'ils n'aient le temps d'infliger les blessures, ce qui est primordial pour réussir cette opération. Le meilleur moment pour utiliser le don de guérir est de le faire au tout début d'une attaque lacérante que vous n'avez pas suffisamment anticipée.

Episode 6-7 / OPERATION 36 : Sixième péché

Condition :
Archétype Paraskevi. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Paraskevi

Jusqu'à présent, vous n'avez eu affaire qu'une seule fois au Paraskevi, ce fameux ver qui se divise à chaque fois que vous le coupez en deux. La procédure est exactement la même que pour l'opération 28, cette mission étant à peine plus difficile. Les recommandations sont donc identiques. Autant que possible, figez tous les morceaux au laser pour freiner leurs déplacements afin qu'ils parviennent au coeur le moins vite possible. Après la première division, focalisez-vous uniquement sur l'une des deux moitiés, et n'attaquez l'autre que lorsque la première est complètement éradiquée. De cette manière, vous y verrez plus clair et réduirez le nombre d'attaques potentielles. N'utilisez le scalpel que si la santé vitale du patient est suffisamment haute pour supporter les lacérations, autrement, faites remonter légèrement le pouls tout en figeant les vers au laser. Vous pouvez utiliser le don de guérir à n'importe quel moment de l'opération, de préférence lorsque le pouls est à un stade critique. Personnellement, je le recommande dès la première division, pour faire un maximum de choses durant la première phase. Lorsque tous les vers ont quitté la zone sur laquelle vous vous trouvez, prenez systématiquement le temps de faire remonter complètement la santé vitale du patient avant de refermer la dernière plaie pour pouvoir continuer dans les meilleures conditions. En procédant ainsi, et si vous n'essayez pas de trop en vouloir, il n'y a aucune raison pour que vous butiez sur cette opération.

Episode 6-8 / OPERATION 37 : Dernier péché

Condition :
Archétype Savato. Prudence demandée. Il s'agit de la TAC dans son état le plus concentré.

Objectifs :
-éradiquez le Savato

Vous avez déjà eu affaire au Savato durant l'opération 30. La procédure est donc à peu près la même, mais il s'agit toujours d'une mission délicate. Si vous avez besoin d'une motivation pour persévérer, sachez que vous devrez terminer cette mission si vous voulez avoir accès aux opérations X. Le Savato fonctionne toujours en tissant une toile que vous devez détruire, fil par fil, avec le scalpel. Il y a encore plusieurs toiles à anéantir avant de pouvoir agresser directement le Savato, le principal problème étant toujours ces satanés parasites que vous devez empêcher à tout prix de se regrouper si vous voulez garder le patient en vie. Toutefois, la priorité n'est plus l'extermination de ces parasites, car il y a une nouvelle donne à prendre en compte : la toile devient rouge plus rapidement que durant l'opération 30, et elle inflige d'énormes dégâts si vous la laissez prendre cette couleur. La réduction de la toile devient donc maintenant prioritaire par rapport à l'empêchement des regroupements de parasites. Ce qui signifie que, plutôt que de les brûler, contentez-vous de faire remonter sans arrêt le pouls et de couper la toile, vous verrez qu'il est possible de s'en sortir de cette façon. Par ailleurs, au lieu de ne trancher qu'un seul fil à la fois, mieux vaut faire des cercles avec le scalpel pour en blesser un maximum. Même s'il n'y en a qu'un qui sera coupé, les autres seront fragilisés, ce qui ralentira le changement de couleur de la toile. Ainsi, le Savato aura énormément de mal à reconstituer sa toile, ce qui est un bon moyen d'abréger cette première phase. Par contre, sachez que plus vous le laisserez absorber de parasites, plus son bouclier sera long à éradiquer durant la seconde phase. Pour rappel, vous devez sans arrêt faire remonter le pouls, et cela constamment durant toute la durée de l'opération. De plus, vous ne devez surtout pas recourir au don de guérir puisque vous en aurez besoin pendant la dernière phase.

Pour cette deuxième étape, mieux vaut, là encore, négliger complètement les parasites, dans la mesure où les attaques directes du Savato sont bien plus dangereuses pour la santé du patient, et que vous pouvez tenir bon si vous remontez le pouls continuellement. N'oubliez pas que vous devez d'abord affaiblir suffisamment le Savato au laser pour pouvoir lui donner un coup de scalpel afin de l'immobiliser. Par ailleurs, vous devez recommencer cette opération plusieurs fois de suite pour briser la protection du Savato, sachant que celle-ci dépend du nombre de parasites qu'il a pu absorber, avant de pouvoir injecter une première fois le sérum. Ensuite, attendez que Derek déclenche son don de guérir pour le faire vous aussi afin de stopper l'action de manière à pouvoir injecter à nouveau le sérum dans le Savato et le détruire.

Pour résumer, la technique logique employée lors de l'opération 30 ne fonctionne plus ici. Acceptez simplement l'idée de ne pas toucher du tout aux parasites malgré la menace qu'ils semblent représenter. Durant la première phase, ne faites que trancher la toile en touchant toujours plusieurs fils à la fois, et faites remonter sans arrêt le pouls. Le Savato n'arrivera pas à reconstruire sa toile si vous le prenez de vitesse. Durant la seconde phase, ne vous préoccupez toujours pas des parasites, agressez constamment le Savato au laser tout en faisant remonter le pouls régulièrement pour qu'il ne chute pas en dessous de 30. Dès que sa protection est brisée, donnez-lui un coup de scalpel et recommencez toute l'opération jusqu'à ce que vous puissiez lui injecter la substance. Recommencez une dernière fois pour pouvoir lui porter le coup de grâce avec le "double don de guérir" en injectant une dernière fois le sérum. Rassurez-vous, c'est certainement l'une des opérations les plus difficiles du jeu, en dehors des missions X, mais avec cette méthode, vous pourrez la réussir de façon sûre et rapide.

Episode 6-9 : Adam

Phase narrative.

Episode 6-10 : Epilogue

Phase narrative.

Les Opérations X

Si vous réussissez à passer la 37ème et dernière mission du mode Histoire, vous aurez accès, depuis le mode

Opération, à une série d'épreuves, dites 'X', qui reviennent sur chaque forme de TAC. C'est donc exactement le même principe que durant le sixième chapitre, puisque vous retrouverez une dernière fois le Kyriaki, le Deftera, le Triti, le Tetarti, le Pempti, le Paraskevi et le Savato. Cette fois, les challenges sont encore plus difficiles et réservés aux meilleurs joueurs. Entraînez-vous déjà à obtenir un rang S sur toutes les autres opérations du jeu si vous voulez vous frotter à ces missions redoutables. Il n'y aura pas de descriptif détaillé des 7 missions X dans cette solution, car la méthode et les conseils restent les mêmes pour chaque forme de TAC. Ces défis sont optionnels et se débloquent au fur et à mesure que vous les réussissez. Terminer la mission X7 ne donne accès à rien de nouveau.

OPTIMISER LE DON DE GUÉRIR

Vous pouvez rallonger la durée du don de guérir en traçant un pentacle le plus grand possible à l'écran. La précision et la rapidité du tracé sont également pris en compte.

MAINTENIR LE POULS

Il n'existe pas qu'un seul moyen de faire remonter le pouls et de restaurer la santé vitale du patient. La méthode classique est d'injecter la capsule verte avec la seringue, mais vous pouvez également appliquer du gel antibiotique pour une efficacité similaire.

Trauma Center : Under The Knife 2

© Nintendo / Atlus

SOUND TEST

Finir le jeu dans n'importe quelle difficulté.

DÉVERROUILLER LES MISSIONS X

Finir le jeu dans n'importe quelle difficulté.

FICHIER ÉTOILÉ

Pour obtenir une étoile sur l'écran qui apparaît lorsque vous chargez votre partie, vous devez avoir terminé la mission "X7 : Aletheia".

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version américaine du jeu, le titre n'étant pas encore disponible en français.

MISSION 1-1 : Camp de réfugiés

Lacérations et fracture de la jambe gauche. Suture des plaies et reformation de l'os nécessaires.

Quand la charmante Angie vous demande de remonter le pouls du patient, sélectionnez la seringue, touchez la bouteille en faisant glisser le stylet vers le haut, puis touchez l'écran sans bouger jusqu'à ce que la seringue soit vide. Puis suturez les plaies en faisant un zigzag d'un bout à l'autre des lacérations. Pour les petits trous, passez juste du gel antibiotique. Passez ensuite du gel sur la ligne, sélectionnez le scalpel et coupez le long de la ligne doucement. A l'intérieur, prenez la pince et retirez doucement les bouts d'os en faisant bien attention au sens. Retirez-les tous et passez du gel sur les petites plaies comme précédemment. Ensuite, toujours avec les pinces, remettez en place le bout d'os tordu en le faisant glisser à gauche. Après, remettez les bouts d'os en place (comme un puzzle) en faisant bien attention à leur place. Une fois fini, appliquez du gel sur les os et suturez le patient comme pour une lacération mais vos zigzags doivent toucher le bord de la lacération. Passez du gel antibiotique sur la plaie, et enfin appliquez le bandage.

MISSION 1-3 : Erreur de débutant

Tumeurs dans l'intestin grêle. Traitement de toutes les tumeurs nécessaire.

Désinfectez le patient et ouvrez-le. Avec le laser, brûlez les petites tumeurs, drainez le sang et passez du gel antibiotique. Prenez les ultrasons et cherchez la tumeur (en bas). Une fois trouvée, prenez le scalpel et tranchez la tumeur. Avec le drain, aspirez la tumeur et une fois ok, coupez celle-ci avec le scalpel. Extrayez-la avec les pinces, prenez une membrane, placez-la sur le trou et mettez du gel antibiotique. La caméra se déplace et vous avez de nouveau 3 tumeurs à traiter. Suivez la procédure du haut mais une fois la tumeur extraite, des petites tumeurs apparaissent.

Brûlez-les quand la membrane est installée puis drainez le sang si besoin est, mettez le gel. Une fois fini, suturez le patient, mettez du gel et appliquez le bandage.

MISSION 1-4 : Piège mortel caché

Fracture sur le bas de la cage thoracique et dommages à la rate. Reformation des os et traitement de la rate nécessaires.

Dès le début de l'opération, le patient est en arrêt cardiaque. Pour le réanimer, utilisez le défibrillateur : faites glisser l'appareil au centre de l'écran, gardez enfoncé et relâchez quand la jauge est dans le vert. Si vous réussissez pile au milieu, un coup suffira. Sinon, recommencez. Une fois le patient réanimé, commencez immédiatement par drainer le sang de la grosse plaie au milieu. Puis, avec les pinces, pincez un côté de la plaie et ramenez-le vers l'autre. Vous n'avez plus qu'à suturer rapidement la plaie, comme une lacération normale. Attention toutefois à le faire rapidement car si vous attendez trop, la plaie se rouvrira. Une fois tout bon, je vous conseille de remonter le pouls au maximum (80) avant d'extraire les bouts d'os. Commencez par extraire tout doucement le bout d'os que vous voulez et une fois mis sur le plateau, une lacération se créera. Suturez-la et continuez d'extraire les bouts d'os un par un en veillant à drainer le sang qui apparaît et à suturer les plaies avant de continuer. Une fois tout extrait, replacez les bouts d'os à leur place (comme dans la mission 1-1). Quand vous aurez mis tous les bouts d'os, le patient fera un nouvel arrêt cardiaque. Utilisez le défibrillateur. Après, le dernier bout d'os apparaîtra dans une plaie. Remontez un peu les signes vitaux, drainez le sang, extrayez le bout d'os et suturez la plaie. Une fois tout réglé, mettez le dernier bout d'os à sa place. Suturez le patient, mettez du gel antibiotique et enfin le bandage.

MISSION 1-5 : Guerre civile

Balle restée dans le coeur. Extraction de la balle et hémostase nécessaires.

Dès le début de l'opération, suturez rapidement les 4 plaies, drainez le sang de la blessure centrale, appliquez une membrane et mettez du gel. Désinfectez le patient et ouvrez-le. Remontez ensuite les signes vitaux au maximum (30) et drainez le sang en commençant de l'extérieur et en finissant par le centre du coeur. Tout le sang drainé, faites une incision avec le scalpel sur les petits traits verts, drainez de nouveau le sang et extrayez la balle de bas en haut. Le patient fera ensuite un arrêt cardiaque. En fait, c'est comme si les signes vitaux du patient étaient au maximum à 10. Donc, pendant cette dernière étape, remontez les signes vitaux quand ils sont en dessous de 5.
Drainez le sang, faites une nouvelle incision avec le scalpel, drainez à nouveau, extrayez la balle restante, re-drainez le sang encore une fois (décidément !), appliquez la membrane et enfin passez du gel. Réanimez ensuite le patient à l'aide du défibrillateur (Voir mission 1-4). Suturez, mettez du gel et appliquez le bandage pour clore cette opération.

MISSION 1-6 : Tension

Le patient souffre de lacérations et lésions abdominales et d'hémorragies sous-cutanées. Sutures des blessures et drainage du sang nécessaires. L'infection étant inconnue, restez vigilant(e).

Commencez par drainer le sang pour éviter d'être gêné(e). Suturez les lésions et soignez les petites plaies. Ceci fait, utilisez l'ultrason puis coupez l'ombre avec le scalpel. Refaites la même action citée au-dessus. La Main Curatrice sera automatiquement activée. Soignez tout de suite les plaies. Mettez de temps en temps du stabilisateur avec la seringue.

Chapitre 2

MISSION 2-1 : Seul dans l'OR

Entraînement personnel. Augmentez votre concentration pour regagner l'aptitude de la Main Curatrice.

Cette procédure n'a rien de très difficile vu que vous n'avez rien à faire à part dessiner une étoile. Sélectionnez la Main Curatrice. Dessinez une étoile comme indiqué sur l'écran tactile. Répétez cette opération plusieurs fois. Si vous y arrivez rapidement et sans faute, vous aurez un meilleur score.

MISSION 2-2 : SPT (Syndrome post-TAC)

Plusieurs tumeurs ont été trouvées dans l'estomac du patient. Excision requise. Le SPT semble être à l'origine de la cause, donc faites attention.

Commencez par ouvrir le patient. Désinfectez-le d'abord. Utilisez la seringue pour enlever les toxines en vous servant de la substance noire. Continuez l'opération. Drainez le cytoplasme de la tumeur puis coupez les veines qui la maintiennent. Déposez-la sur le plateau avec le forceps. Brûlez les petites tumeurs avec le laser. Deux autres apparaîtront. Il faut les retirer en même temps, sinon elles se régénéreront. Pour cela, il faut que vous traitiez ces tumeurs de la même façon que ci-dessus. Arrivé(e) à la dernière étape, enlevez rapidement les deux tumeurs. N'oubliez pas les petites tumeurs. Injectez la substance noire à chaque fois quand l'organe devient d'une autre couleur. Quatre autres arriveront en même temps. Utilisez la méthode ci-dessus. Terminez l'opération en suturant, en désinfectant, puis en mettant le bandage.

MISSION 2-3 : Pour continuer à vivre

Tumeurs dans le poumon droit. Drainage du pus et excision des tumeurs nécessaires. Précaution extrême demandée due aux toxines du SPT.

Dès le début, injectez du sérum noir pour enlever les toxines. Sachez qu'il faut répéter cette manoeuvre à chaque fois que l'organe devient noir ou que l'infirmière vous dit : "Toxicosis have occured !". Drainez le pus et injectez de l'anti-inflammatoire dans les trucs rouges. Après, commencez à extraire les tumeurs (voir procédure à l'opération 1-3). Une fois les 3 premières extraites, descendez avec les ultrasons en bas de l'organe où vous trouverez 2 tumeurs. Les 2 dernières sont en haut.

MISSION 2-4 : Nuages menaçants

Brûlures le long de la gorge. Traitement des brûlures et extraction de la capsule nécessaires. La greffe de peau doit être utilisée sur les zones affectées.

Drainez le poison, prenez la seringue et injectez du produit jaune dans 4 carrés. Injectez du produit bleu dans la brûlure, coupez avec le scalpel, puis enlevez la croûte avec les pinces. Drainez le sang et placez les 4 peaux sur la brûlure. Enfin, appliquez du gel sur les peaux. Avec les ultrasons, trouvez l'ombre de la capsule, excisez-la, extrayez-la et passez du gel antibiotique. Descendez avec l'ultrason et avant toute chose, trouvez la 2ème capsule qu'il faut extraire comme la précédente. Occupez-vous ensuite des 2 brûlures comme précédemment.

MISSION 2-5 : Pécheur

Enveloppe extrême du sang sur le foie contaminé par l'hépatite (maladie du foie) due au SPT.

Commencez l'opération. Dès que vous ouvrez le patient, un arrêt cardiaque se produit. Réanimez-le. Injectez la solution noire lorsque l'organe devient noir. Drainez le sang et mettez rapidement les membranes. Appliquez du gel antibiotique. Du sang réapparaîtra. Utilisez l'ultrason pour trouver les ombres qui causent l'hémorragie et incisez. Suturez les plaies et drainez le sang. Mettez les membranes et désinfectez. Terminez la procédure.

MISSION 2-6 : Renaissance

Transplantation de foie nécessaire due aux dommages causés par les SPT.

Injectez le sérum noir dans la veine bleue, faites une incision, drainez le sang, reliez la petite veine bleue à l'incision puis suturez. Répétez cette opération avec les autres veines dans l'ordre suivant : jaune, rouge et vert. Remontez les signes vitaux à 55 avant de transplanter la veine verte. Une fois tout fini les signes vitaux vont chuter à 50, l'organe va trembler et des tumeurs vertes apparaîtront suivies d'une espèce d'étoile blanche. Voilà votre première rencontre avec Nous, la première neo-GUILT. Très important : souvenez-vous TOUJOURS de l'ordre d'apparition des tumeurs vertes car il faut les traiter dans l'ordre où elles arrivent. Donc la procédure est la suivante : drainez la 1ère tumeur qui est apparue, excisez-la. Drainez la 2ème tumeur apparue, excisez-la. Drainez la 3ème tumeur, excisez-la. Enfin, enlevez-les dans n'importe quel ordre, drainez ensuite l'étoile blanche et excisez-la. L'étoile va disparaître mais vous devez répéter l'étape précédente plusieurs fois. Voici le nombre de tumeurs vertes par vagues : 3-3-4-4-5.

Chapitre 3

MISSION 3-1 : Tentation

Pas d'astuce pour celle-là... A vos neurones !

MISSION 3-2 : Prime Time

Tumeurs dans l'intestin grêle. Excision des tumeurs et désinflammation requises. Note : l'opération sera télévisée.

Commencez l'opération. Stoppez les inflammations et trouvez les tumeurs, excisez-les. En finissant de traiter les inflammations, la caméra enverra des flashs. Mais cela ne doit pas beaucoup vous déranger. Utilisez l'ultrason pour déplacer le champ de vision. Drainez le sang quand il le faut. Terminez la procédure.

MISSION 3-3 : Pour l'avenir

Anévrismes dans le gros intestin, l'utilisation des veines synthétiques est requise. Les anévrismes doivent être extraits et les vaisseaux suturés.

Commencez l'opération. Utilisez le sédatif et injectez-le dans l'anévrisme. Incisez autour, extrayez-le, drainez le sang, recollez les veines et suturez. Utilisez la même méthode pour la grosse sauf que cette fois il faut mettre en place une veine synthétique. Placez-la dans le trou qui manque. Utilisez la loupe pour déplacer votre champ de vision. À noter que les gros anévrismes n'explosent pas plus vite que les petits, donc ne vous affolez pas. Si vous êtes rapide et qu'aucun anévrisme n'a explosé, vous aurez un score plus important. La Main Curatrice sera activée automatiquement. Terminez la procédure.

MISSION 3-4: Visages Familiers

Lacérations sur le poumon droit. Sutures et extractions de morceaux de verre nécessaires.

Commencez par suturer toutes les lacérations, extraire les bouts de verre et soigner les petites plaies avec le gel antibiotique. Ouvrez le patient. Mettez du gel antibiotique en premier sur la tache de sang au centre pour éviter une autre lacération. Drainez le sang de la grande lacération, refermez grâce à la pince et suturez. Suturez aussi les lacérations normales avant d'utiliser la loupe. Après avoir traité de la même manière chaque extrémité du poumon, traitez les hémorragies internes. (Ultrason + drain + suture). Terminez la procédure.

MISSION 3-6 : Le retour de la TAC

Lacérations dans l'intestin grêle. Réaction chirale positive ; Kyriaki détecté. Elimination rapide nécessaire.

Vous allez opérer 3 patients, tous infectés avec le Kyriaki mais à partir du 2ème patient, la souche diffère de celle que vous connaissez dans Under the Knife 1.

1er patient

Suturez les petites plaies, drainez le sang des grosses, fermez-les avec les pinces, puis suturez. Pour ce patient, traitez-le comme un Kyriaki normal du précédent Trauma Center mais si vous n'y avez jamais joué, voici la procédure. Suturez la ou les plaie(s) causée(s) par les Kyriakis, cherchez avec les ultrasons les ombres, coupez avec le scalpel, suturez la plaie en n'oubliant pas de mettre du gel antibiotique sur le petit trou du scalpel et mettez 2 coups de laser. Voilà comment traiter un petit Kyriaki. Pour traiter le gros, suivez la même procédure mais à chaque coup de laser, il se cache à nouveau et vous devez répéter la procédure ultrasons-scalpel-suture-gel.

Voici le nombre de Kyriakis et de vagues pour le 1er patient :
1 Kyriaki
2 Kyriakis
Gros Kyriaki

2ème patient

Traitez les 2 premières vagues comme précédemment mais le gros Kyriaki sera différent. C'est la reine Kyriaki. Je vais vous expliquer le système. Quand la reine arrive, elle pond des oeufs. Il faut donc extraire ces oeufs (ultrasons-scalpel-pinces-gel) avant de toucher la reine au laser sinon les oeufs éclosent et vous avez des Kyriakis supplémentaires. Pour affaiblir la reine elle-même, la procédure est la même que pour le gros Kyriaki. Attention, pour ce patient, quand vous rencontrerez la reine, elle ne pondra pas d'oeufs les 2 premières fois mais de nouveaux Kyriakis naîtront de toute façon (en fait c'est le temps que Angie et Derek mettent à comprendre...).

Voici le nombre de Kyriakis et d'oeufs :

2 Kyriakis
1 Kyriaki
Reine sans oeuf + 1 Kyriaki
Reine sans oeuf + 1 Kyriaki
Reine avec 1 oeuf

3ème patient

Vu que vous savez tout, voici directement le nombre de Kyriaki :

2 Kyriakis
1 Kyriaki
Reine avec 1 oeuf
Reine avec 3 oeufs
Reine avec 3 oeufs
Reine avec 3 oeufs

Chapitre 4

MISSION 4-1 : Effondrement

Traitement des lacérations et des hémorragies subcutanées au niveau de l'abdomen nécessaire. Symptômes obtenus de cette maladie du Costigar.

Tracez simplement 3 fois le Don de Guérir sans vous soucier du reste.
Si vous voulez augmenter votre rang, traitez quelques hémorragies mais l'opération ne finira jamais sauf si vous tracez les 3 Dons de Guérir.

MISSION 4-2 : Perdre la foi

Entraînement personnel dans un essai pour reconquérir le Don de Guérir.

Tracez l'étoile du Don de Guérir 5 fois.

MISSION 4-4 : L'hôpital Hope

Cholélithiase. Fragmentation des calculs biliaires et extraction de la vésicule biliaire nécessaires.

Ceci est la charte de votre 1er patient. Le 2ème est un patient "surprise".

1er patient

Avec les ultrasons, cherchez des ombres blanches et brûlez-les avec le laser. Si ces calculs biliaires sortent en bas de l'écran, les signes vitaux chuteront. Injectez le sérum blanc dans le truc en forme de patate verte, coupez sur les traits avec le scalpel, drainez le sang et répétez l'opération jusqu'à ce que vous puissiez l'extraire. N'oubliez pas de traiter les calculs (ombres blanches pendant l'extraction de la vésicule).

2ème patient

Très facile. Drainez tout le pus, injectez le sérum là où la flèche vous l'indique, utilisez l'outil en bas à droite en tirant depuis l'appendice et en allant à gauche (faites-le 2 fois), coupez avec le scalpel, extrayez, mettez une membrane et du gel. Finissez en traitant les inflammations.

MISSION 4-5 : Une nuit difficile

Fracture sur le bas de la cage thoracique et dommages de la rate. Reformation des os et traitement de la rate nécessaires.

Vous allez encore opérer sur 3 patients !

1er patient

Après avoir traité l'extérieur, la procédure sera similaire à l'opération 1-4 : Piège mortel caché.

2ème patient

Après avoir traité l'extérieur, la procédure sera similaire à l'opération 3-4 : Visages familiers.

3ème patient

Traitez l'extérieur, ouvrez le patient, drainez le sang en haut. Enlevez l'objet (attention, il est très long !). Drainez le sang et suturez. Puis traitez les ligaments comme ceci : reliez chaque bout avec celui d'en face et une fois tout réuni, suturez.

MISSION 4-7 : Blackwell

Tumeurs mutantes dans le coeur. Extraction nécessaire. Prudence demandée car le SPT est suspecté d'être la cause.

Injectez le sédatif antitoxine. Voici comment traiter une tumeur mutante : drainez-la quand elle est BLEUE (attendez que la couleur change), sinon coupez-la quand elle est BLEUE et extrayez-la quand elle est BLEUE. Une trace grise va rester, c'est normal. Si vous touchez une tumeur rouge, il y aura hémorragie et des inflammations. Une fois tout traité, une dernière apparaîtra mais vous ne pouvez rien faire. Fermez le patient et terminez.

MISSION 4-9 : Le toucher

Traitez les tumeurs comme dans la mission précédente, et quand la dernière arrive, activez le Don de Guérir (oh,

miracle, il est revenu !) et traitez-la. Finissez la procédure.

Chapitre 5

MISSION 5-1 : Les MDA (Les Mains D' Asclepius)

Tumeurs dans l'estomac. Extraction nécessaire. Prudence demandée car le SPT est suspecté d'être la cause.

Injectez le sédatif antitoxine et commencez à traiter les 3 premières tumeurs comme vous savez si bien le faire en n'oubliant pas de drainer le sang. Une fois ces 3 tumeurs traitées, prenez l'ultrason, le patient fera un arrêt cardiaque. Utilisez le défibrillateur et continuez à extraire les tumeurs (4). Sachez que le patient peut faire un arrêt cardiaque quand il veut alors attention ! Une fois ces 4 tumeurs traitées, 5 nouvelles apparaîtront. Quand vous aurez extrait la 1ère, votre drain se cassera ! Attendez donc en remontant les signes vitaux que Angie aille vous en chercher un autre. Finissez de traiter les tumeurs restantes et terminez la procédure.

MISSION 5-2 : Représailles

Dommages au foie. Réaction chirale positive ; Tetarti détecté. Elimination rapide nécessaire.

Ah ! Tetarti ! Sachez que la procédure est tout à fait similaire au Tetarti de Under the Knife 1 avec toutefois une petite nouveauté !

Pour ceux qui n'ont jamais joué à Under the Knife 1, voici la procédure : injectez le sérum correspondant dans chaque diverticule, excisez et extrayez. 3 Tetartis apparaîtront. Préparez un sérum (celui que vous voulez) et dès que les Tetartis deviennent transparents, injectez le bon sérum dans le bon Tetarti. Attention ! Dès la 3ème vague, une nouvelle couleur apparaît ! Mais cela ne change rien à la procédure. Le Tetarti sera détruit au bout de 5 vagues d'injections.

MISSION 5-4 : Kidnapping

Blessure par balle sur la poitrine. La balle est restée dedans. Extraction et hémostase nécessaires. Prudence demandée car la balle est proche du coeur.

Attention : travaillez rapidement car vous n'avez qu'une minute. Pour le reste, traitez l'extérieur, une fois à l'intérieur, le patient sera en arrêt cardiaque. Drainez le sang. Extrayez la balle. Vous devez ensuite faire un massage cardiaque. Pour cela, pressez la main quand les 2 cercles se touchent. Répétez jusqu'à ce que le patient revive. Traitez les blessures restantes et terminez la procédure.

MISSION 5-5 : La trace

Implantation de pacemaker. Prudence demandée due à la nature délicate de la procédure.

Placez le pacemaker entre les flèches, puis les deux fils là où on vous le dit. Faites 2 incisions sur les traits, drainez le sang et placez le fil de gauche en haut et le fil de droite en bas et suturez. Faites un massage cardiaque comme dans la mission précédente. Mettez du gel aux 2 bouts, incisez au scalpel, drainez, extrayez les fils, drainez, suturez et enlevez les fils du pacemaker. Répétez l'étape précédente pour remettre les fils. Terminez la procédure.

MISSION 5-6 : Le transporteur

Dommages au poumon droit. Réaction chirale positive. Pempti détecté. Elimination rapide nécessaire.

Et voici Pempti ! En version totalement mutée, cette fois-ci. Injectez le produit orange quand le noyau apparaît. Répétez cette procédure. Détruisez le noyau avec le laser (Note : le laser ne s'use jamais). Le Noyau va alors se séparer en deux et vous allez devoir traiter 2 Pemptis ! La procédure est la même que dans Under the Knife 1 mais multipliée par 2 ! Détruisez les noyaux qui apparaissent aléatoirement en haut ou en bas. La première vague cause des lacérations. La

2ème des mini-tumeurs et la 3ème fait chuter les signes vitaux. Une fois ces 3 premières vagues passées, vous allez pouvoir toucher les vrais noyaux tout en traitant les petits. Brûlez les gros noyaux en alternant car une fois un noyau détruit, le 2ème devient fou furieux. Il fera plusieurs vagues de petits noyaux en même temps ! Occupez-vous-en vite et terminez la procédure.

Chapitre 6

MISSION 6-1 : Une nouvelle alliée

Dommages à l'estomac. Objets étrangers détectés. Extraction requise. Stabilisateur inutilisable avec une dose limitée de gel antibiotique.

Injectez le sérum antitoxine, drainez le sang, et commencez à extraire les épines de Triti (je vous rassure tout de suite, elles ne se multiplieront pas !) et appliquez une membrane avec du gel. Si toutefois vous tombez en panne de gel, suturez le trou au lieu de mettre une membrane. Il y aura 2 vagues d'épines.

MISSION 6-3 : Peur Générale

Dommages au foie. Réaction chirale positive. Tetarti détecté. Elimination rapide nécessaire.

Cette opération est similaire à 5-2 Retaliation / Représailles mais avec une nouvelle couleur de Tetarti. Cela ne change rien à la procédure.

MISSION 6-4 : Retour de flamme

Bras droit lacéré et fracturé. Suturation et reformation de l'os nécessaires. L'opération doit être réalisée dans un véhicule qui bouge.

Vous n'avez pas de lumière alors prenez la lampe et laissez-la là où vous voulez traiter le patient. Une fois l'extérieur traité, ouvrez le patient et extrayez un bout d'os. La voiture va alors bouger. Continuez la procédure comme dans l'opération 1-1 mais en vous arrêtant quand vous entendrez "Right's turn coming up!" ou "They going to make a left!". Une fois l'os reconstruit, la voiture arrêtera de tourner et la lumière reviendra. Terminez la procédure

MISSION 6-6 : Improviser

Les instruments d'opération doivent être utilisés pour ouvrir une porte.

Passez le scalpel partout (sur les points verts) et extrayez les plots un par un sans toucher le clignotant. Répétez cette procédure 4 fois. La 4ème fois, appliquez du gel sur la porte avant de couper au scalpel.

MISSION 6-7 : Tragédie

Dommages au foie. Réaction chirale positive. Tetarti détecté. Elimination rapide nécessaire.

1er patient : Voir opération 6-3
2ème patient : Voir opération 3-6 (3ème patient)
3ème patient : Voir opération 5-5

Chapitre 7

MISSION 7-1 : Le patient secret

Lacérations dans l'intestin grêle. Réaction chirale positive ; souche de TAC inconnue. Traitez les lacérations et

découvrez leur cause.

Suturez les 4 plaies et dites bonjour à Bythos ! Voici la technique : brûlez le noyau central avec le laser jusqu'à ce que Bythos explose. Vous devez ensuite extraire le noyau SANS toucher les petites choses flottantes autour. Répétez cette procédure 4 fois. Si Bythos disparaît et réapparaît ailleurs, cherchez une hémorragie interne là où il a disparu. Terminez la procédure.

MISSION 7-3 : La vérité dévoilée

Anévrismes cérébraux dus à un nouveau type de TAC / Traitement des hémorragies et des anévrismes nécessaire.

Très certainement l'opération la plus dure du jeu (Hors mission X). Vous devez traiter 3 patients assez similaires à l'opération 3-3. Le dernier aura en plus des tumeurs !
Pour réussir, vous devez travailler très rapidement car il n'y a pas de secret particulier dans cette mission !

MISSION 7-4 : La fin du rêve

Dommages au poumon droit. Réaction chirale positive. Neo-TAC Sige détecté. Elimination rapide nécessaire.

Suturez les plaies, drainez le pus et traitez les inflammations. Suturez vite les nouvelles plaies et cherchez l'ombre de Sige avec l'ultrason. Si vous ne le trouvez pas rapidement, il causera des hémorragies internes. Une fois trouvé, excisez-le. L'écran deviendra alors tout blanc et vous devrez souffler dans le micro jusqu'à ce que tout redevienne normal. Drainez le sang, bouchez le gros trou (membrane et gel) drainez le pus (s'il y en a), arrêtez Sige avec du gel et coupez-le. Répétez cette procédure 5 fois. Les 2 dernières fois, Sige créera des clones. Veillez à ne toucher que le Sige coloré. Terminez la procédure.

MISSION 7-5 : La pièce des ombres

Brûlures sur le buste ; traitement nécessaire. L'autogreffe doit être utilisée sur les zones endommagées.

Vous allez devoir traiter 3 patients brûlés. Pour les soigner, suivez la procédure de l'opération 2-4.

MISSION 7-6 : L'autel

Lacérations sur le poumon gauche. Réaction chirale positive ; Neo-TAC Bythos détecté. Elimination rapide nécessaire.

La procédure est exactement comme l'opération 7-1.

MISSION 7-7 : Mère de tous nos péchés

Très forte réaction chirale ; souche inconnue. Elimination complète de la TAC nécessaire.

La dernière opération du jeu... Voici Aletheia ! La technique est la suivante :

4 Kyriakis vont apparaître. Tuez-en un, puis injectez du sérum noir dans l'oeil d'Aletheia. Suturez les plaies. Tuez-en un, injectez, suturez... Quand tous les Kyriakis sont morts, l'oeil s'ouvre et là vous devez injecter le plus de sérum possible. L'oeil va alors s'ouvrir complètement et des fils jaunes apparaîtront. Coupez-les sans toucher le fil rouge. 6 Siges vont apparaître. Tuez un Sige (gel et scalpel), injectez du sérum, drainez le pus (s'il y en a). Tuez un Sige, injectez, drainez... Enfin vous avez compris la technique ! Une fois tous les Siges tués, injectez le plus de sérum que vous pouvez et quand l'oeil s'ouvre complètement, coupez les fils comme précédemment. 7 Bythos vont alors apparaître. Tuez un Bythos (laser et pinces), injectez du sérum, tuez un Bythos, injectez du sérum... Parfois, Bythos laissera des hémorragies internes mais en injectant le sérum, elles brûleront de toutes façons. Donc si cela arrive, drainez le sang et suturez la plaie avant de tuer un nouveau Bythos. Une fois les 7 Bythos traités, injectez le plus de sérum possible et dès que l'oeil s'ouvre, faites comme d'habitude. Une fois les fils coupés pour la 3ème fois, Aletheia se fermera, puis s'ouvrira de nouveau et les fils changeront de couleur très rapidement. Activez alors votre Don de Guérir et coupez les fils comme

d'habitude. Terminez la procédure.

MISSIONS X

Les missions X reprennent chaque TAC et Neo-TAC dans une difficulté extrême. Vous voilà prévenu...

Voici la liste :

X-1 : Kyriaki
X-2 : Tetarti
X-3 : Pempti
X-4 : Nous
X-5 : Bythos
X-6 : Sige
X-7 : Aletheia

Trioncube

© Atari / Namco Bandai 2007

EFFACER LES DONNÉES

Le jeu intègre une sauvegarde automatique. Si vous voulez réinitialiser les données, appuyez sur L, Select, X et B en même temps lorsque le logo Namco Bandaï apparaît à l'écran.

Tron Evolution

© Disney Interactive / n-Space 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du jeu.

Codes divers

`25E0DE6B`	3 maps débloquées
`c74f395f`	Costume Quorra

Codes pour le mode Aventure

`14FE3768`	Energie infinie
`42E7E72F`	Charge de disque illimitée
`D44FAEEE`	Mort subite

Codes des véhicules

`5BF38D02`	Véhicule "Command Tank"
`6E294EC2`	Véhicule "Revolution Cycle"

Codes pour l'arène de disque

`2874892C`	Jouer avec Radia
`573C74DD`	Jouer avec Gibson
`71E2BD96`	Jouer avec Zeus
`C9C8ADF9`	Jouer avec Tron

Codes pour les trajectoires de disque

`372DF8A9`	Trajectoire 1
`6B45D125`	Trajectoire 2
`BEB8C801`	Trajectoire 3
`D8FE3944`	Trajectoire 4

True Swing Golf Express

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

Vous pouvez obtenir ces objets en jouant les matches "CHANCE" en mode Match Play.

Balles de golf Super Nintendo

Gagner contre Hiromi.

Club de golf Super Nintendo

Gagner contre Katsumi.

Console Famicom (NES japonaise)

Gagner contre Shintaro.

Gants de golf Super Nintendo

Gagner contre Mayumi.

Chaussures de golf Super Nintendo

Gagner contre Mochiro.

Couleurs 64

Gagner contre Hirojin.

Salopette

Gagner contre Shun.

Tenue métal

Gagner contre Mizocchi.

PARCOURS CACHÉS

Toutes ces performances doivent être réalisées en mode Championnat en solo.

Parcours Artemis

Remporter le tour n°7 en mode Champ Tour.

Parcours Canyon Way

Remporter le dernier tour en mode Regular Tour.

Parcours Dry Lakeshore

Remporter le tour n°6 en mode Regular Tour.

Parcours Floral Garden

Atteindre le dernier tour de la Rookie Class.

Parcours Rainbow Bay

Atteindre le dernier tour du mode Regular Tour.

Parcours Volcanic Island

Remporter le dernier tour de la Rookie Class.

Ultimate Mortal Kombat

© Midway 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

A l'écran Ultimate Kombat Kode, saisissez les codes suivants pour débloquer les personnages cachés. Vous pouvez accéder à cet écran en vous laissant battre et en ne choisissant pas de continuer.

81835	Classic Sub-Zero
12344	Ermac
22264	Mileena

PERSONNAGES DU MODE PUZZLE KOMBAT

Bo Rai Cho

Obtenez un score > 19000.

Jade

Terminez le mode Puzzle Kombat sans utiliser de Continue.

Kabal

Brisez au moins trois chaînes.

Kenshi

Remportez n'importe quel round d'un match Versus en mode Puzzle Kombat contre la console en utilisant les combos multiples.

Mileena

Remportez un round en moins d'une minute.

Raiden

Faites un 5X Combo durant n'importe quel round.

SÉLECTION ALÉATOIRE

Sur l'écran de choix des personnages, positionnez-vous sur Kitana et faites Haut + Start avec le joueur 1, positionnez-vous sur Scorpion et faites Haut + Start avec le joueur 2.

Une pause avec... Entraînement Cérébral du Docteur Kawashima : Littéraire

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES MODES

Word Attack	Obtenir 1 tampon
Styles de tampons	Obtenir 3 tampons
Word Attack (Mode Space)	Obtenir 6 tampons
Commentaires	Obtenir 8 tampons
Piano Player	Obtenir 10 tampons
Virus Buster	Obtenir 13 tampons
Astuces	Obtenir 16 tampons
Photo Recall (mode Hard)	Obtenir 18 tampons
Piano Player (choix de la musique)	Obtenir 20 tampons
Changer le pointeur du stylet	Obtenir 22 tampons
Meet & Greet	Obtenir 24 tampons
Piano Player (mode Hard)	Obtenir 27 tampons
Meet & Greet (mode Hard)	Obtenir 30 tampons
Diaporama	Compléter 2 thèmes différents

EXPLOSION (MODE WORD ATTACK SPACE)

Dans le mode Space du Word Attack, vous pouvez éliminer tous les ennemis présents à l'écran d'un seul coup en appuyant dans l'ordre sur : **A, Y, X et B**. Vous ne pouvez le faire qu'une fois par partie.

Une pause avec... Entraînement cérébral du Docteur Kawashima : Scientifique

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

MODE CHALLENGE

Obtenez un âge de 20 ans pour votre cerveau.

Une pause avec... Entraînement cérébral du Docteur Kawashima : Sudoku

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

DÉFIS AVANCÉS

Terminer n'importe quel défi intermédiaire en moins de 15 minutes pour débloquer les défis avancés.

Unsolved Crimes : Affaires non Classés

© Empire Interactive / Nowpro 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DOSSIER N° 13

Terminez le jeu en ayant résolu tous les mystères (y compris ceux du dossier 4) pour débloquer le dossier n°13.

Utacchi!!

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CRÉDITS

Débloquez et réussissez les 39 chansons du jeu pour pouvoir visualiser les crédits de fin du jeu.

DERNIÈRE CHANSON : "POP'N MUSIC RON"

Débloquez et visualisez les crédits jusqu'au bout.

Valkyrie Profile : Covenant of the Plume

© Square Enix / Tri-Ace 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Terminez le jeu une fois et sauvegardez après les crédits. Rechargez votre fichier pour recommencer l'aventure en mode New Game + afin de conserver les objets et les magies précédemment acquis, ainsi que les pouvoirs légués par la plume. Vous devrez recommencer trois fois pour découvrir toutes les fins du jeu. Il est recommandé de sacrifier un maximum d'alliés durant le cinquième chapitre pour démarrer beaucoup plus facilement la seconde partie.

SERAPHIC GATE

Vous ne pourrez débloquer ce donjon optionnel qu'en terminant le jeu trois fois afin de voir les trois fins différentes. La Seraphic Gate apparaîtra alors dans le menu principal, sous l'option Configuration.

LES TROIS FINS

Fin A (meilleure fin)

N'utilisez jamais la plume du destin pendant toute la durée du jeu.

Fin B

Cas 1 : Chapitre 2 à 4 (0 fois), chapitre 5 (au moins 1 fois)
Cas 2 : Chapitre 2 (0 fois), chapitre 3 (0 fois), chapitre 4 (1 ou 2 fois), chapitre 5 (0 à 2 fois)
Cas 3 : Chapitre 2 (0 fois), chapitre 3 (1 ou 2 fois), chapitre 4 (0 fois), chapitre 5 (0 à 2 fois)
Cas 4 : Chapitre 2 (1 fois), chapitre 3 (0 fois), chapitre 4 (0 fois), chapitre 5 (0 à 2 fois)

Fin C (mauvaise fin)

Cas 1 : Chapitre 2 (2 fois), chapitre 3 (0 ou 1 fois), chapitre 4 (0 ou 1 fois), chapitre 5 (0 fois)
Cas 2 : Chapitre 2 (1 fois), chapitre 3 (1 fois), chapitre 4 (0 ou 1 fois), chapitre 5 (0 fois)
Cas 3 : Chapitre 2 (1 fois), chapitre 3 (0 fois), chapitre 4 (1 fois), chapitre 5 (0 fois)
Cas 4 : Chapitre 2 (1 fois), chapitre 3 (0 fois), chapitre 4 (0 fois), chapitre 5 (3 fois)
Cas 5 : Chapitre 2 (0 fois), chapitre 3 (1 ou 2 fois), chapitre 4 (1 fois), chapitre 5 (0 fois)
Cas 6 : Chapitre 2 (0 fois), chapitre 3 (0 fois), chapitre 4 (1 ou 2 fois), chapitre 5 (3 fois)

Note 1 : Tous les autres cas de figure mènent à un game over.
Note 2 : Il est conseillé d'obtenir les fins dans l'ordre C, B et A afin de rendre chaque nouvelle partie plus facile grâce aux pouvoirs de la plume. Le parcours C6 permet ainsi d'obtenir un grand nombre de pouvoirs utiles pour la partie suivante.

Vampire Moon : Le Mystère du Soleil Noir

© City Interactive 2010

RÉCOMPENSES

Récompense "All-Seeing"

Terminer 3 niveaux à la suite sans utiliser d'indice.

Récompense "Ariadne's Thread"

Sortir du labyrinthe en moins de 30 secondes.

Récompense "Discoverer"

Terminer le jeu.

Récompense "Impatient"

Commettre 30 erreurs sur un même lieu.

Récompense "Just Visiting"

Utiliser 8 indices sur un même lieu.

Récompense "Savior"

Sauver Cosmin Stoica.

Récompense "Twiddle Fingers"

Trouver 3 objets en 10 secondes.

Viewtiful Joe : Double Trouble

© Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

V-RATED

Terminez le jeu en difficulté Adults pour débloquer le mode V-Rated.

Viking Invasion

© BIP media 2009

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU BONUS

Terminer le mode Campagne pour débloquer un niveau supplémentaire.

Viva Piñata : Pocket Paradise

© THQ / Rare 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GÂTEAU D'ANNIVERSAIRE

Le jeu vous offre un gâteau et quelques cadeaux surprises à l'occasion de votre anniversaire. Vous pouvez donc modifier l'horloge interne de la console pour que ce jour arrive plus rapidement.

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Terminez le jeu avec un score de 100% pour débloquer un nouvel écran titre montrant Pinata Central.

Wario : Master of Disguise

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES ÉNIGMES DU SPHINX

Au cours du chapitre 3, le sphinx du musée va vous poser une série de questions de manière aléatoire parmi la liste (non exhaustive) proposée ci-dessous. Si vous n'avez pas la réponse à une question, vous pouvez revenir le voir pour qu'il vous en pose une autre.

- Je marche à 4 pattes le matin, à 2 à midi et à 3 le soir. Qui suis-je ?
Réponse : HOMME

- Je sais écrire mais je ne sais pas lire. Qui suis-je ?
Réponse : STYLO

- Quel animal traîne souvent dans les bibliothèques ?
Réponse : RAT

- Quel animal a toujours la raie nette ?
Réponse : GRENOUILLE

- Qu'est-ce qui a 6 pattes et qui marche sur la tête ?
Réponse : POU

- Je suis toujours propre mais je ne me lave jamais
Réponse : SAVON

- Quel animal chasse-t-on avec des pastilles pour la gorge ?
Réponse : CHAT

- Que voit-on une fois dans une minute mais jamais dans un siècle ?
Réponse : M (la lettre)

- Quel oiseau peut-on trouver sur les chantiers ?
Réponse : GRUE

- Quel fruit peut-on également trouver sous terre et sous la douche?
Réponse : POMME

- Les poissons détestent ce fruit.
Réponse : PECHE

Wario Ware : Do It Yourself

© Nintendo / Intelligent Systems 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ÉPREUVES DU MIXEUR

Mix Diamant : tout

Débloquer les 90 premiers Jeux Diamant via le Mixeur.

Mix Diamant : hyper dur

Obtenir au moins 30 points dans le mode Mix Diamant : tout.

Super mix : tout

Obtenir au moins 15 points dans le mode Mix Diamant : hyper dur.

Super mix : hyper dur

Obtenir au moins 15 points dans le mode Mix Diamant : hyper dur.

Super mix : miroir

Obtenir au moins 15 points dans le mode Mix Diamant : hyper dur.

MUSIQUE DE MARIO PAINT

Entrez "Mario Paint" comme nom de joueur pour entendre la musique du jeu Mario Paint sorti en 1992 sur Super Nintendo.

Wario Ware Touched !

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Micro jeux bonus

Jouez à tous les micro jeux de manière à débloquer tous les personnages jusqu'à Wario Man. Ensuite, transformez Wario en Wario Man en utilisant le stylet pour faire glisser la gousse d'ail géante sur Wario dans l'écran de sélection des personnages. Faites glisser la bombe sur Wario Man dans l'écran de sélection des personnages pour le retransformer en Wario.

Mini jeux

Obtenez au moins 30 points pour chaque personnage de manière à débloquer les mini jeux qui leur correspondent. Vous les ferez ensuite apparaître en touchant l'OVNI d'Orbulan.

Mini jeux bonus

Obtenez le meilleur score dans tous les mini jeux qui possèdent un High Score.

Pyoro T

Finissez tous les mini-jeux pour chaque personnage. Chacun d'eux remportera alors une couronne d'argent, et dans le même temps, vous débloquerez le mini-jeu Pyoro T.

SECRETS

Monster Megamix

Réussissez les micro jeux de Wario Man et attendez la fin des crédits. Touchez l'ours en peluche rose qui quitte le taxi.

Hardcore Mix

Obtenez 25 points au Monster Megamix. Touchez l'ours en peluche blanc qui quitte le taxi.

Gnarly Mix

Obtenez au moins 15 points au Hardcore Mix.

Couronne d'argent

Débloquez tous les micro games pour un personnage de manière à débloquer sa couronne d'argent.

Couronne d'or

Réussissez tous les micro games pour un personnage de manière à débloquer sa couronne d'or.

Sifflet

Obtenez les couronnes d'or pour tous les personnages.

Windy Windam

© DHM Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER IZUNA

Terminer le jeu en Difficile.

DÉBLOQUER LAPIS

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

DÉBLOQUER SHINO

Terminer le jeu en difficulté Maniac.

Worms : Open Warfare

© THQ / Team 17 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE PLEIN DE SANTÉ

Pendant la partie, mettez la pause, maintenez L + R et faites : Y, Bas, A, Haut.

Worms : Open Warfare 2

© THQ / Team 17 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MÉDAILLES

100% complete

Terminez le jeu à 100%.

Annihilation

Gagnez avec beaucoup de marge.

Berserker

Tuez au moins 8 worms en un tour.

Big spender

Achetez tous les objets de la boutique.

Boffin

Résolvez tous les puzzles.

Field marshall

Remportez au moins 20 parties online.

Laboratory

Terminez tous les niveaux de laboratoire.

Outstanding bravery

Gagnez alors que vous êtes sur le point de perdre.

Rookie

Terminez tous les niveaux d'entraînement.

Tough nut

Terminez toutes les campagnes.

Veteran

Faites 20 parties online.

Winning sreak

Remportez 5 jeux en un tour.

X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Amaze Entertainment 2006

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu, vous débloquerez deux nouveaux modes : boss rush et survival.

X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Raven Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Wolverine Arme X

Terminer le niveau 1.

Wolverine tenue classique (bleue et jaune)

Trouver tous les comics de la série 1.

Wolverine tenue classique (marron et jaune)

Trouver tous les comics de la série 2.

Wolverine X-Men Ultimate

Trouver tous les comics de la série 4.

Costumes du comics pour les boss

Aller dans la section des costumes et choisissez l'emplacement vide en-dessous des vidéos des boss.

X-Men Trilogy

Battre Victor Creed dans le prologue du niveau 1.

MODE SAUVAGE

Terminer le jeu pour débloquer ce mode caché.

TROPHÉES

Trophée "Onde de choc aérienne".

Rester dans les airs pendant 3 secondes.

Trophée "Combo Enragé".

Faire un combo de 10 coups.

Trophée "Combo Sauvage (patte de loup)".

Faire un combo de 20 coups.

Trophée "Combo Brutal (tête de lion)".

Faire un combo de 40 coups.

Ttrophée "Ange".

Bloquer parfaite 50 fois.

Trophée "Combo Vicieux (tête de démon)".

Faire un combo de 70 coups.

Trophée "Combo Furieux".

Faire un combo de niveau 60.

Trophée "Coupe d'Or".

Jongler avec les ennemis 20 fois.

Trophée "Masque de Hawkeye".

Casser 100 objets.

Trophée "Animal Enragé (triangle d'étoiles)".

Se mettre 14 fois en mode "Colère du Berserker".

Trophée "S #1".

Obtenir le rang S au niveau 1.

Trophée "S #2".

Obtenir le rang S au niveau 2.

Trophée "S #3".

Obtenir le rang S au niveau 3.

Trophée "S #4".

Obtenir le rang S au niveau 4.

Trophée "S #5".

Obtenir le rang S au niveau 5.

Trophée "Chasseur de trophées".

Obtenir 100 Dogtags.

Trophée "Intouchable".

Ne pas se faire toucher une fois dans un niveau.

Trophée "Pensées irréalistes".

Vaincre Victor Creed pendant le prologue.

Trophée "Griffe de Wolverine"

Vaincre 10 vagues d'ennemis en utilisant l'attaque lourde.

Trophée "You Win Bub".

Terminer le jeu.

X-Scape

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminer le jeu pour que l'écran principal devienne vert.

Xenosaga I.II

© Namco / Monolith Soft

+ D'INFOS FORUM

GALERIE

Terminez le jeu une fois pour débloquer l'option Galerie sur le menu principal. Vous y trouverez la plupart des vidéos, artworks et musiques du jeu.

Xiaolin Showdown

© Konami / Razorback Developments 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Pour débloquer des costumes supplémentaires, vous devez vous entrainer jusqu'à atteindre le niveau requis.

Tenue	Rang
Attain Warrior	Martial Artist
Monk	Monk
Robot & Showdown	Wudai
Street	Grass Hopper

PERSONNAGES CACHÉS

Chase

Battez Mala Mala Jong dans le dernier niveau du mode Aventure.

Jack

Battez le robot Jack Spicer vers le milieu du jeu en mode Aventure.

Yakuman DS

© Nintendo / Intelligent Systems

TOUS LES PERSONNAGES

Bowser

Terminer les 6 niveaux du mode Challenge en Hard.

Petey Piranha

Terminer les 5 niveaux du mode Challenge en Medium.

Toadsworth

Terminer les 8 niveaux du mode Challenge en Expert.

Waluigi

Terminer tous les défis du mode Basic Level.

Wario

Terminer tous les défis du mode Basic Level.

Yoshi Touch & Go

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Mode Défi

Obtenez le score le plus élevé en mode Marathon.

Mode Chrono

Obtenez le score le plus élevé en mode Standard.

Mini-jeu des ballons

Obtenez la première place sur tous les modes de jeu en solo puis cliquez sur les petits ballons derrière les options du menu principal.

LES YOSHI

Yoshi bleu ciel (25 oeufs) : obtenez 60 points dans le niveau vertical
Yoshi rose (30 oeufs) : obtenez 80 points dans le niveau vertical
Yoshi bleu (35 oeufs) : obtenez 100 points dans le niveau vertical
Yoshi jaune (40 oeufs) : obtenez 120 points dans le niveau vertical
Yoshi rouge (45 oeufs) : obtenez 140 points dans le niveau vertical
Yoshi noir (50 oeufs) : obtenez 160 points dans le niveau vertical
Yoshi bronze (60 oeufs) : faites plus de 10 000 mètres en mode Endless
Yoshi blanc (oeufs illimités) : en fonction du score

CHATOUILLER MARIO

Lors des phases verticales, quand bébé Mario est sur le point d'atterrir et passe sur l'écran tactile, touchez-le pour le chatouiller.

LES FRUITS

Pomme	Redonne 1 oeuf
Banane	Redonne 3 oeufs
Pamplemousse	Redonne 5 oeufs
Raisin	Redonne 10 oeufs
Melon	Redonne 20 oeufs

ENNEMIS RAPPORTANT DES PIÈCES

Il existe 3 types de pièces différentes qui rapportent des points.

-Les pièces jaunes rapportent 1 point.
-Les pièces bleues rapportent 2 points.
-Les pièces rouges rapportent 4 points.

Si vous enfermez certains ennemis dans des bulles dessinées avec le stylet, vous gagnerez également des pièces qui vous rapporteront des points.

Mettre dans une bulle un piquant vert

Rapporte 1 pièce jaune.

Mettre dans une bulle un Maskass

Rapporte 1 pièce bleue.

Mettre dans une bulle un poisson

Rapporte 1 pièce rouge.

Yoshi's Island DS

© Nintendo / Artoon 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE TIME TRIAL

Terminez le jeu. Ensuite, entrez dans le menu des fichiers comme si vous vouliez recommencer une nouvelle partie. Choisissez celle que vous avez complétée (avec l'icône en forme d'étoile). Vous allez voir apparaître l'option Time Trial. Ce mode vous permettra d'avoir accès à cinq niveaux bonus, un pour chaque monde. Vous aurez la possibilité d'y jouer avec un Yoshi noir.

NIVEAUX EXTRA

Pour débloquer ces 5 niveaux, vous devez obtenir 100 points sur tous les stages de chaque monde. Pour cela, vous devez trouver systématiquement les 20 pièces rouges, les 5 fleurs et les 30 étoiles.

STAGES BONUS

Il existe un moyen d'accéder aux stages bonus sans être obligé d'obtenir une fleur en passant dans l'anneau de fin de parcours. Pour cela, il suffit d'obtenir 700 points dans chacun des mondes du jeu.

Stage bonus	Conditions
Flip Cards	Obtenir 700 points (monde 1)
Scratch and Match	Obtenir 700 points (monde 2)
Match Cards	Obtenir 700 points (monde 3)
Roulette	Obtenir 700 points (monde 4)
Slot Machine	Obtenir 700 points (monde 5)

MINI-JEUX PLUS DIFFICILES

Plus débloquer des versions plus ardues des différents mini-jeux, il suffit de réunir toutes les pièces à l'effigie des bébés dans chacun des mondes. Il en existe une par niveau.

Yu-Gi-Oh ! 5D's World Championship 2011 : Over the Nexus

© Konami 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJETS À DÉBLOQUER

Blackbird

Rang S sur toutes les Battle Royale.

Costume de Yusei

Chercher derrière le garage de la Team 5D.

Disque Golden Shield

Parler à Ransborg une fois le jeu terminé.

Disque de Leo

Chercher à l'extérieur du secteur de sécurité.

Disque standard 5D

Terminer le jeu.

Duel Phantom (Duel Runner Frame)

Parler au fantôme en ayant Misaki comme partenaire.

DWE-CG

Parler à Klaus une fois le jeu terminé.

KPC-000

Chercher au 4ème étage de l'appartement en ayant la Lucky Key.

Lucky Key

Parler à l'individu qui se trouve derrière le garage 5D et choisir la boîte de droite.

Modèle King Replica

Parler à Jack une fois le jeu terminé.

Roue de la fortune

Rang S sur toutes les Battle Races.

Suit Style

Chercher au 4ème étage de l'appartement en ayant la Lucky Key.

Yusei-Go

Rang S sur toutes les Time Races.

MODE RECIPE DUEL

Réunissez 90% des cartes que comporte le jeu pour pouvoir jouer contre un de vos decks contrôlé par la console.

Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator World Championship Tournament 2009

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES TOURNOIS

Tournoi niveau 1

Affronter 15 adversaires de niveau 1.

Tournoi niveau 2

Affronter 15 adversaires de niveau 2.

Tournoi niveau 3

Affronter 15 adversaires de niveau 3.

Tournoi Tag

Débloquer 20 adversaires Tag en mode WC.

CHÂSSIS DES DUEL RUNNERS

Châssis pour Jack

Terminer toutes les courses en mode Bataille avec le rang S.

Châssis pour Yusei

Terminer toutes les courses en mode Contre-la-montre avec le rang S.

MODE SPECTATEUR

Mode Spectateur

Récupérer 80% de l'ensemble des cartes disponibles dans le jeu.

Mode Spectateur (Tag)

Récupérer 80% de l'ensemble des cartes disponibles dans le jeu et débloquer le mode Tag.

TOUS LES DISQUES

Disque 5D Standard

Disponible d'emblée.

Disque Rouge Académie

Terminer le Tournoi niveau 1.

Disque Jaune Académie

Terminer le Tournoi Duo.

Disque Noir Prison

Terminer le Tournoi niveau 2.

Disque Production en masse K.C.

Au Centre de Détention dans le mode Histoire.

Disque personnalisé Léo

Battre Luna et Léo en duo 10 fois.

Disque personnalisé Luna

Faire 10 matchs nuls.

Disque Roue de la Fortune

Terminer le mode Histoire.

Disque Hybride Yusei

Battre Yusei 10 fois.

ADVERSAIRES EN DUO

Abyss Soldier/Neo Daedalus

Avoir 10 000 DP ou plus.

Cyber End Dragon/Chimeratech Overdragon

Atteindre 20 000 points d'attaque ou plus.

Breaker Magical Warrior/Marauding Captain

Suivre le didacticiel du mode duo.

Horseytail/Gokipon

Suivre le didacticiel du mode duo.

E Hero Airman/D Hero Devilguy

Duel monté 100 fois.

DD Survivor/Wind Monarch Raiser

Duel monté 200 fois.

Exodia/Tragodiea

Gagner en utilisant l'effet d'Exodia.

Golgar/Venominaga

Gagner en utilisant l'effet d'Venominaga.

Medium of Ice Boundary/Flamevell Baby

Duel monté 150 fois.

FGD/Cyber Dark Dragon

Invoquer FGD.

Mist Valley Soldier/Red Dragon Archfiend/Assaut Mode

Invoquer le Red Dragon Archfiend/Assaut Mode.

Rainbow Dark Dragon/Fire Wagon

Invoquer Rainbow Dark Dragon.

Cyber Dragon/Drillroid

Invoquer Super Vehicroid Jumbo Drill.

Ruin/Demise

Gagner en utilisant le Compte à rebours final.

Spirit Reaper/Necrofear

Gagner en utilisant la Destiny Board.

Simorgh Divinity/Simorgh Ancestry

Jouer en duo 50 fois.

Super Conductor Tyranno/Ultimate Tyranno

Jouer en duo 200 fois.

Dark Armed Dragon/ Dark Monarch Gaius

Gagner un tournois duo 3 fois.

The Splendid Venus/Summoned Skull

Gagner un tournois de duo 5 fois.

Raioh/Batteryman Charger

Gagner 5 fois contre 10 duos en mode WC.

Horus lvl 8/Silent Swordman lvl 5

Gagner 5 fois contre 20 duos en mode WC.

ADVERSAIRES

Alien overlord

Acheter toutes les parties centrales du D wheel.

Colosal fighter

Acheter toutes les parties avants du D wheel.

Doom Dozer

Acheter toutes les parties arrières du D wheel.

E HERO Hell gainer

Atteindre 50 heures de jeu.

Light and Darkness Dragon

Atteindre 100 heures de jeu.

Barbaros

Atteindre 200 heures de jeu.

Montage Dragon

Terminer les 5 puzzles duel du mode Histoire.

E HERO Dark Gaia

Utiliser 300 sorts de vitesse.

Endymion

Remporter chaque tournoi solo une fois.

Exodios

Gagner en utilisant l'effet Exodios.

Jinzo Ningen - Psycho Lord

Utiliser une carte piège 500 fois.

Horus lvl 8

Utiliser une carte magique 750 fois.

Ultime Insecte lvl 7

Invocation parfaite de l'ultime mite.

Judgement Dragon

Invocation spécial 1 000 fois.

Antique gear ultimate golem

Invoquer l'Antique gear ultime golem.

Arcana force EX - the Dark Ruler

Invoquer Arcana force EX - the Dark Ruler.

Blue Eyes White Dragon

Invoquer Blue Eyes Ultime Dragon.

Bryonac - Ice dragon boundary

Invoquer en synchro 200 fois.

Dark Armed Dragon

Invoquer le dragon armé niveau 10.

Dragon D End

Invoquer D Hero Bloo-D.

Gladiator Beast Gyzarus

Invoquer Heraklinos.

Stardust Dragon/Mode Assaut

Invoquer Stardust Dragon/Mode Assaut.

Venominaga

Invoquer venominaga.

Yubel

Invoquer Yubel Das Extremer Traurig Drachen (3ème forme).

COSTUMES

Costume de Jack Atlas (Roi Replica)

Battre 10 fois Jack Atlas dans un duel Turbo.

Rock'n Roller

Le trouver en avançant dans le mode Story.

Tenue du magicien des ténèbres

Battre 5 fois les deux magiciens des ténèbres dans le magasin Duel Runner.

Uniforme de sécurité

Compléter la collection à 85%.

Veston Yusei

Battre 10 fois Yusei dans un duel Turbo.

PARTENAIRES DE TAG

Ces personnages sont ceux qui deviendront vos partenaire lors des matches du championnat mondial en équipe.

Akiza

Affrontez cet adversaire 10 fois et acceptez de devenir son partenaire.

Bolt

Affrontez cet adversaire 10 fois et acceptez de devenir son partenaire.

Leo

Affrontez cet adversaire 10 fois et acceptez de devenir son partenaire.

Luna

Affrontez cet adversaire 10 fois et acceptez de devenir son partenaire.

Yusei

Affrontez cet adversaire 10 fois et acceptez de devenir son partenaire.

Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 : Reverse of Arcadia

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Veste de Yusei

Battre Yusei 10 fois dans des duels turbo.

DISQUES DE DUEL

Disque Black Bird

Battre Crow 10 fois dans des duels turbo.

Disque hybride de Yusei

Battre Yusei 10 fois dans des duels turbo.

CARTES INTERDITES

Débloquez au moins 90% de l'ensemble des cartes du jeu pour avoir droit à une carte interdite.

NEW GAME +

Après avoir terminé le mode Story, vous pouvez recommencer une partie en conservant toutes les cartes déjà obtenues.

DUEL RUNNERS

Giganto L

Vendu 40 star chips par Chihiro après avoir terminé le scénario.

D-Wheel Frame (Roue de la Fortune)

Terminer toutes les courses combat de Duel Runner avec un rang S.

D-Wheel Frame (Yusei)

Terminer toutes les courses chrono de Duel Runner avec un rang S.

Yusei Frame

Obtenir le rang S pour tous les Contre-la-montre.

PARTENAIRES POUR LES TAG BATTLES

Akiza

La battre 3 fois dans un duel normal.

Angie

Battre 3 fois l'équipe "Light & Darkness"

Annie

Battre 3 fois l'équipe "Two cute"

Blister

Battre 3 fois l'équipe "A duel of men"

Bolt Tanner

Battre 3 fois l'équipe "A duel of men"

Corse

Battre 3 fois l'équipe "New old lesson"

Crow ("ascending legends")

Se débloque durant le scénario.

Crow ("storming blackwinds")

Battre 3 fois l'équipe "Shooting Birds"

Figaro

Battre 3 fois l'équipe "New old lesson"

Hashinoshima

Battre 3 fois l'équipe "Outlaws"

Igusa

Battre 3 fois l'équipe "Outlaws"

Itsuki

Battre 3 fois l'équipe "Two cute"

Jack

Le battre 3 fois dans un duel normal.

Leo

Battre 3 fois l'équipe "Celebrity Twins"

Liquid

Battre 3 fois l'équipe "Similar pairs"

Luna

Battre 3 fois l'équipe "Celebrity Twins"

Mitchie

Battre 3 fois l'équipe "Known Troublemakers"

Morrison

Battre 3 fois l'équipe "Light & Darkness"

Okita

Battre 3 fois l'équipe "Similar pairs"

Torino

Battre 3 fois l'équipe "Known Troublemakers"

Yusei

Battre 3 fois l'équipe "Shooting Birds"

MODE DUEL

Débloquez au moins 90% de l'ensemble des cartes du jeu.

MODE VIEW

Débloquez au moins 80% de l'ensemble des cartes du jeu.

Yu-Gi-Oh! GX : Spirit Caller

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES UNIFORMES

Gagnez contre les personnages indiqués jusqu'à ce qu'ils vous laissent leurs uniformes. La seule exception concerne le "Stuffy Collared Shirt", obtenu en transférant les données de l'épisode Nightmare Troubadour.

Uniforme	Adversaire
Academy Jersey	Fonda
Black Uniform	Chazz
Duel Coat	Crowler
Hawaiian Shirt	Atticus
North Academy	Chad
Yellow Uniform	Professor Sartyr

CRÉDITS ET MINI-JEU

Après avoir franchi la dernière étape du mode Story, entrez le mot de passe 44323104 sur la machine à codes. Vous pourrez revoir les crédits et rejouer au mini-jeu autant de fois que vous voudrez.

LES DISQUES DE DUEL

Voici la liste des adversaires à battre pour obtenir les disques de duel. La plupart du temps, une fois ne suffira pas et vous devrez les affronter jusqu'à ce qu'ils vous cèdent le disque.

Disque de duel	Adversaire
Alchemy	Prof. Banner
Amazonness	Tania
Cheap Duel	En link avec la version Nightmare Troubadour
Gorgeous	Admiral
Kaibaman	Kaibaman
Pharaoh	Abidos
Vampire	camula

DÉBLOQUER L'ÉVÉNEMENT DE CHAD

Pour débloquer l'événement de Chad la deuxième fois au lac, il faut d'abord effectuer l'événement du dortoir abandonné puis celui des frères paradox et enfin voir Charlie à l'est et attendre un jour pour qu'il vous reparle. Vous pourrez ensuite trouver Chad au lac !

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MACHINE À CODES

Pour débloquer la machine à codes permettant de débloquer des cartes en entrant des mots de passe, il y a trois conditions à remplir :

1. Avoir réussi le Tournoi Expert
2. Posséder au moins 1000 KC
3. Posséder déjà un exemplaire de la carte à débloquer

La machine à codes apparaît dans la Boutique des Duels. Vous pouvez obtenir ces codes en les lisant sur les vraies cartes de Yu-Gi-Oh! (en bas à gauche de la carte). Les codes ne peuvent être utilisés qu'une fois.

Exemples de Cartes

21417692	Elfe noir
53129443	Trou noir
46986414	Magicien des ténèbres
38033121	Magicienne des ténèbres
40737112	Magicien du chaos
77585513	Jinzo
32809211	Jinzo N°7
59197169	Yami
24311372	Zoa

Codes ne nécessitant pas 1000 KC

00000375	Crédits
57300000	Sound Test

Yu-Gi-Oh! World Championship 2008

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Récompenses	Conditions
Black Disk	Battre Joey 10 fois
Tenue Blazer	Débloquer tous les personnages GX
Cyber Tutu	Obtenir 100% des cartes
Dark Magician	Terminer le mode Duel World
Kaibaman Duel Disk	Battre Seto Kaiba 10 fois
Kimono	Réussir tous les défis Stone Seal
Tag Duels	Terminer les 3 premiers mondes
View Mode	Obtenir 80% des cartes

PERSONNAGES DE YU-GI-OH

Yami Yugi

Terminer tous les défis des pierres scellées

Joey Wheeler

Terminer 6 défis de pierres scellées

Seto Kaiba

Battre Kaibaman une fois (dans le monde Ordre)

Mai Valentine

Activer 700 cartes magiques

Ishizu Ishtar

Cumuler 100 heures de jeu

Maximillion Pegasus

Terminer tous les puzzles du sphinx dans le monde de lumière

Bandit Keith

Invoquer 100 monstres

Yami Bakura

Activer 500 cartes pièges

Yami Malik

Cumuler 200 heures de jeu

PERSONNAGES DE YU-GI-OH GX

Jaden Yuki

Terminer la pierre scellée "Néos Chaos, héros élémentaire"

Jesse Anderson

Terminer la pierre scellée "Dragon arc-en-ciel"

Syrus Truesdale

Battre les 5 decks du gardien dans le monde Beauté

Chazz Princeton

Terminer la pierre scellée "VWXYZ-Dragon Catapult Cannon"

Alexis Rhodes

Réussir les 5 défis du gardien de la porte dans le monde de Lumière

Bastion Mishawa

Terminer les 13 duels de structure dans le monde de Grace

Atticus Rhodes

Terminer le défi "Neo Daedalus Seal Stone, Ocean Dragon Lord"

Axel Brodie

Gagner le premier tag duel dans le monde des Ténèbres

Tyranno Hasselberry

Terminer la pierre scellée "Maitre d'Oz"

Aster Phoenix

Réussir les 5 défis de la porte du monde des Ténèbres

Dark Zane

Terminer le monde Ordre

Professor Viper

Terminer le défi "Venomminaga, Deity of Poisonous Snakes Seal Stone"

Marcel Bonaparte

Réussir la pierre scellée "Exxod maitre de la garde"

Yubel

Réussir la pierre scellée "Armityke le fantôme du Chaos"

Adrian Gecko

Terminer le défi "Exodius, the Ultimate Forbidden Lord Seal Stone"

PERSONNAGES DES TAG DUEL

Yugi Motou/Joey Wheeler

Activer la carte Amitié lors d'un Duel

Yami Yugi/Seto Kaiba

Accomplir un total de 200 tags duels

Yami Bakura/Yami Malik

Gagner un duel avec "Tableau de la destinée"

Jaden Yuki/Jesse Anderson

Accomplir 150 tags duels

Chazz Princeton/Alexis Rhodes

Accomplir 100 tags duels

Zane Truesdale/Chancellor Sheppard

Avoir un monstre avec une attaque supérieure a 20 000 dans un duel

Tanya/Bastion Mishawa

Invoquer "Dragon de l'eau" dans un duel

Jasmine/Mindy

Accomplir 50 tags duels

Yubel/Marcel Bonaparte

Avoir 10 000 DP

SOLUTION DES DÉFIS DU GARDIEN DE LA PYRAMIDE

Puzzle 1

a. Utiliser l'effet de Infiltrateur alien et le déplacer vers la gauche
b. Activer les Commutateur Senet et pousser le Infiltrateur Alien tout à gauche
c. Activer Disjonction
d. Activer Typhon d'espace Mystique sur sa dernière carte piège
e. Activer l'effet de Infiltrateur Alien et les carte magies pour pousser le monstre tout à gauche
f. Puis attaquer smiley

Puzzle 2

a. Invoquer Bête Cristalline : Tigre de Topaze et activer Hommage Torrentiel et Activer l'effet du monstre détruit.
b. Activer Bénédiction du Cristal et choisissez les deux monstres dans votre cimetière
c. Activer Balise de Cristal et choisissez Bête Cristalline : Escarboucle de Rubis
d. Activer l'effet de Escarboucle de Rubis
e. Puis attaquer !

Puzzle 3

a. Invoquer Papillon aux Ailes Ardentes
b. Activer Super double Invocation sur Papillon aux Ailes Ardentes
c. Utiliser l'effet du papillon et ainsi invoquer Invocateur de Démons
d. Utiliser l'effet de Invocateur de démons et ainsi appeler Archdémon de Gilfer
e. Entrer dans la Battle phase
f. Archdémon de Gilfer attaque Démon Mégacyber puis activez l'effet de Gilfer et l'équiper sur Dragon à Recul.
g. Puis attaquer le monstre équiper, équiper Gilfer sur Jinzo puis le tuer.

Puzzle 4

a. Activer Désastre Naturel
b. Activer pluie Diluvienne et choisissez de détruire 2 cartes
Détruire un Dragon aux yeux bleus et une carte Face caché
c. Activer l'autre Pluie Diluvienne et détruire sa dernière carte face cachée.
d. Activer Le Livre de la Lune sur Nuagien oeil du Typhon, puis le retourner face recto.
e. Invoquer Nuagien Cirrostratus et détruire le dernier dragon blanc aux yeux bleus avec son effet
f. Entrer dans la Battle phase
g. Attaquer avec Nuagien oeil du Typhon, tous les monstres adverses seront en position d'attaque. Attaquer avec vos deux monstres.
h. Entrer en Main Phase 2
i. Activer contrôle de Brume et sacrifier Nuagien oeil du Typhon puis placer les compteurs sur votre monstre
j. Activer l'effet de Cirrostratus pour gagner.

Puzzle 5

a. Invoquer NORMALEMENT Crâne Alien.

b. Activer Charge à Dispersion Cellule « A » sur Mère Alien et distribuer les Compteur de cette manière : 1 sur le dragon Blanc Ultime aux yeux bleus, 1 sur le Dragon Blanc au Yeux Bleus et les 4 autres sur un même Zombie Cuirassé.
c. Activer Corps de Brume et l'équiper sur le zombie cuirassé qui a les 4 compteur.
d. Activer Rayon de Lavage de Cerveau et prendre le Contrôle du Dragon Blanc aux yeux bleus Ultime.
e. Entrer en Battle phase
f. Attaquer le Zombie cuirassé équiper de Corps de Brume avec vos 3 monstres
g. Toujours pendant la battle phase, activer Trou Interdimensionnel puis prendre le contrôle du dragon blanc aux yeux bleus en échange de votre dragon blanc Ultime.
h. Puis attaquer un des deux zombies.

DÉBLOQUER LES BOOSTERS DANS LE MAGASIN

Légende du Dragon Blanc

Débloqué dès le début.

Le feu de la colère puissante

Débloqué dès le début.

L'épée de la lumière et des ténèbres

Débloqué dès le début.

Les grands Magicien de l'Ombre

Débloqué dès le début.

La vie de grande flamme noire

Débloqué dès le début.

L'Ultime pouvoir

Débloqué dès le début.

La justice de l'âme

Battre 3 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

Le maléfice de prononciation

Débloqué avec le monde Lumière

La vengeance des Toons

Débloqué avec le monde Lumière

La révolte des machines

Battre 6 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

Le choc de la vague technologique

Après 50 Duels

Soleil éternel

Débloqué avec le monde Civilisation

Les démons sinistres

Débloqué avec le monde Civilisation

La lumière Destructrice

Après 100 duels

Épée et magie

Battre 15 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

Empereur de ciel du monde

Battre 20 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

Le temple du Roi

Débloqué avec le monde Ténèbres

Lumière ultime

Battre tous les esprits du monde beauté 5 fois chacun

L'Appel du Tonnerre

Battre 30 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

Menacing Ruler

Terminer le tournoi facile 5 fois

Destruction et création

Débloqué avec le monde ténèbres

Servant des ténèbres

Dans le monde lumière, sous l'eau, battre tous les esprits 5 fois chacun

La guerre des dragons

Dans le monde lumière, dans le désert, battre tous les esprits 5 fois chacun

Alchimie éternelle

Après 200 duels

Ondulatoire des ténèbres

Débloqué avec le monde Ordre

Beyond Ultimate

Battre tous les esprits 5 fois chacun dans le monde Civilisation

World in Between

Terminer le tournoi niveau moyen 5 fois

Fortune en victoire

Débloqué avec le monde Ordre

Venomous Dilemma

Battre tous les esprits 5 fois chacun dans le monde Ténèbres

Pouvoir de la Lumière et ténèbres

Battre 40 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

La terre de la mère nature

Débloqué avec le monde Chaos

Les 7 cristaux

Dans le monde Ordre, dans les cieux, battre tous les adversaires 5 fois chacun

Ancient Gadgetry

Dans le monde Ordre, sous les nuages, battre tous les adversaires 5 fois chacun

Éruption de magma

Débloqué avec le monde Chaos

Light from Clouds

Terminer le Tournoi niveau difficile 5 fois

Chaos du néant

Dans le monde Chaos, dans l'espace néos (avec plein de couleurs) battre tous les adversaires 5 fois chacun

Annihilateur ultime

Dans le monde Chaos, au sud de la carte, battre tous les adversaires 5 fois chacun

Galaxie mystérieuse

Battre 50 adversaires 5 fois chacun en Duel CPU

Booster aléatoire

Débloquer 39 booster et avoir + de 95% des cartes

Deck de structure au hasard

En finissant le jeu.

DISQUES DE DUEL

Disque rouge de l'académie

Gagner le tournoi tag duel

Disque jaune de l'académie

Gagner 10 duels

Disque de duel d'Adrian

Terminer la pierre scellée Exodius the Ultimate Forbidden Lord Seal

Disque d'alchimie

Battre Jaden Yuki 10 fois

Disque Alien

Débloquer tous les adversaires en Tag Duel

Disque Amazonesse

Gagner tous les duels Deck de structure dans le colisée

Disque d'Axel Brodie

Terminer le monde Civilisation

Disque noir

Battre Joey Wheeler 10 fois

Disque de fille

Battre Alexis Rhodes 10 fois

Disque somptueux

Battre Jesse Anderson 10 fois

Disque de Kaibaman

Battre Seto Kaiba 10 fois

Disque du pharaon

Battre Yami Malik 10 fois

Disque Standard

Battre Yugi Motou 10 fois

Disque de Vampire

Débloquer tous les adversaires en duel CPU

Disque de Yubel

Terminer la pierre scellée Armityle le fantôme du chaos

VÊTEMENTS

Tenue d'académie

Débloquer tous les personnages de Yu-Gi-Oh GX en Tag Duel

Uniforme bleu

Débloquer tous les personnages de Yu-Gi-Oh GX en Duel CPU

Blouson brun

Dès le début

Gardien Celte/Magicienne des ténèbres (dépend du sexe)

Terminer le monde Ordre

Néos héros élémentaire/Cyber Tutu (dépend du sexe)

Avoir 100% des cartes

Veste Kaibaman/Costume Dame harpie

Battre 70 adversaires 5 fois chacun en duel CPU

Kimono

Terminer toutes les pierres scellées

Roi/Reine

Avoir 85 % des cartes

Clair de lune/Uniforme de clerc

Réussir tous les tournois (facile, normale, difficile et tag duel)

Uniforme rouge

Dès le début

Chemise guindée

Débloquer tous les personnages de Yu-Gi-Oh en duel CPU

T-Shirt

Après 200 duels joués

Veste blanche/Gothique

Terminer le monde Civilisation

T-Shirt "World Championship 2008"

??

Uniforme jaune

Avoir 400 duels joués

COUPES DE CHEVEUX

Coupe 12

Terminer toutes les pierres scellées

Coupe 13

Avoir 85% des cartes

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2007

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE LP SURVIVAL

Pour débloquer cette fonctionnalité, battez tous les duellistes de niveau 1 et 2 cinq fois.

CARTES INTERDITES

Pour utiliser ces cartes, obtenez le rang S sur 20 défis distincts avec un pourcentage de 95%

FANTÔMES

Pour obtenir des fantômes (autrement que par des échanges de données) jouez en mode Survie contre 6 adversaires. Au bout du 5ème ou du 6ème, deux points d'exclamations apparaîtront et vous devrez affrontez le fantôme. Si vous gagnez, il sera ajouté à votre liste de fantômes. Vous ne pouvez gagnez que 3 fantômes de cette manière et ils ne viennent pas toujours se battre contre vous dans le mode Survie. Si vous voulez d'autres fantômes et que vous en avez déjà obtenu 3, vous devrez en effacer un pour en obtenir un autre.

Zendoku

© Eidos Interactive / Zoonami 2007

NOUVEAUX PERSONNAGES

Boom Boom

Battez-le en mode Quest.

Chips

Battez-le en mode Quest.

Djimhotep

Battez-le en mode Quest.

Hiroshi

Battez-le en mode Quest. Valable uniquement pour les personnahes issus du Hand to Hand Dojo.

Jun-Jie Long

Battez-le en mode Quest.

Kaye-Rah

Battez-le en mode Quest.

Lorraine

Battez-le en mode Quest.

Sando

Battez-le en mode Quest. Valable uniquement pour les personnahes issus du Weapons Dojo.

Suwedi

Battez-le en mode Quest.

Zoo Keeper

© Ignition Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXPERT

Obtenez le meilleur score en mode Zoo Keeper, Tokoton 100, Quest et Time Attack.

Zoo Keeper	1 200 000 points
Tokoton 100	1 800 000 points
Quest	10 000 points
Time Attack	600 000 points

BONUS ILLUSION

Pour obtenir ce bonus rare permettant de gagner 1 500 000 points, vous devez commencer par relier entre elles 3 cases clignotantes en un tour (horizontalement ou verticalement). Si vous réussissez, l'écran va s'illuminer et vous verrez les mots "**ILLUSION - 1500000**" passer au centre de l'écran. Touchez-les pour gagner le bonus de points.

Zoo Tycoon DS

© THQ / Altron 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Renommer un visiteur avec l'un des noms suivants selon l'effet désiré :

`John Wheeler`	Tous les abris
`Akiyama`	Tous les scénarios complétés
`Dr Dolittle`	Les animaux se reproduisent plus
`Mr. Blue`	Tout le monde est habillé en bleu
`Mr. Brown`	Tout le monde est habillé en marron
`Mr. Orange`	Tout le monde est habillé en orange
`Mr. Pink`	Tout le monde est habillé en rose
`Mr. White`	Tout le monde est habillé en blanc
`Mr. Blonde`	Tout le monde est habillé en jaune
`Bill Gates`	Argent en plus
`Adam Levesque`	Tous les abris
`Zeta Psi`	Rendre quelques visiteurs malades
`Andrew Binder`	Toutes les maisons d'animaux
`Lou Catanzaro`	Tous les jouets d'animaux
`Charlie Peterson`	Toutes les décorations
`Steve Serafino`	Tous les animaux en dangers

TOUT DÉBLOQUER

Faites la manipulation suivante sur le menu principal : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas , Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Tous les animaux, bâtiments et autres seront débloqués lorsque vous commencerez une nouvelle partie.

Zubo

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES 5 ALL STAR ZUBO

Ace (tennis)

Obtenir 400 points en mode Entraînement.

Clutch (baseball)

Obtenir 1 600 points en mode Entraînement.

Slice (golf)

Obtenir 4 000 points en mode Entraînement.

Snappy (foot américain)

Obtenir 10 000 points en mode Entraînement.

Strike (foot)

Obtenir 40 points en mode Entraînement.

LA WHITE ROOM

Cette salle bonus devient accessible lorsque vous totalisez 10 000 points en mode Entraînement.

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Adrien SENS
Adrien WRUTNIAK
Aether SAATH
Alexandre MILOSAVLJEVIC
Alexandre PRIME
Alexis GAUTHIER
Amine NAZIH
Anthony SAEZ
Ashley SAIB
Aymeric LIONEL
Bader Lanouar
Bassem BEYENS
Bastien DAVID
Benjamin LANFRANCA
Benjamin LONCIN
Benjamin SIMON
Benjamin THIRIET
Charles SCHWOERER
Chinatere BLAVOUX
Christophe BRISSET
Colin FOURTET
Corentin DEVILLECHAISE
Corentin PAVAGEAU
Cyril ROGER
Daniil ROSSO
Denis POUX
Dimitri VINET
Etienne DELMARCH
Félix BURG
Frédéric FAU
Frédéric GOYON
Gary LE QUESNAY
Gautier OMONT
Ghyslain FOUQUES
Gregory REBAINE
Henri DUGOU
Jean-Bernard BOUDREAULT
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Philippe COUSIN

Jeanne MINOSU
Jessy SOUFFLARD
John DOE
Joris DEL BEN
Julien BRAUNER
Julien FIE
Kévin BERTRAND
Loïc POMIER
Louis LELIAD
Luigi VERGARA
Lukovic MELVIN
Marc PELATAN
Margaux AMIR
Marie DAUBA
Mathis MOHAND
Maxime BARRET
Mélissa BARTU
Michel BUYSSE
Mickael MERCADAL
Mickaël SCHERLEN
Morsay ONCHONCH
Nabil MEDAGHRI
Nathan CHAMPION
Nicolas REBOULLEAU
Olivier DOLOLO
Olivier VISSENAEKENS
Patrick PUGIN
Pierre MAUGEIN
Pierre-Alexandre TAIX
Plikoo CHARPENTIER
Régis FONTENAY
Rémy BARRE
Rémy REDON
Renaud ESPITALIER-NOE
Samuel HOUOT
Samuel JEANJEAN
Swann Martin-Raget
Théo MIRALLES
Théophyl DELAUNAY
Thierry BARD
Thomas KILLIN
Thomas LARGEAU
Tristan BARAILLE
Valentin COGNITO
Valérian JONNARD
Valérie DELPECH
Valérie PRECIGOUT
Victor BUU
William POULY
Yannis MRAD

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**

Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV*® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.